



Weltbote

Myranische Informationen

Ausgabe Juli 2000

50

Grüezi!

Kennen Sie das, Sie möchten noch so viel tun und plötzlich ist sie weg und unwiderruflich verloren:

die Zeit.

Nervig das, aus diesem Grunde wird wohl auch das seltsame Phänomen entstanden sein, das man heute "myranische Geschwindigkeit" nennt. Keiner weiss so genau, wie sie sich berechnen lässt, bzw. ob sie überhaupt eine errechenbare Grösse hat. Eines ist jedoch sicher, sie schlägt immer dann zu, wenn man so bei sich denkt, dass alles wieder im Lot sei.

Ein findiger Geist stellte die These auf, dass sie aus den folgenden Elementen bestehen muss:

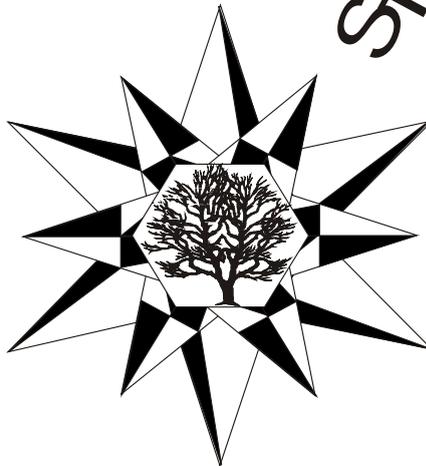
Zeit, Motivation, Wetter, Stimmung und dem myranischen Faktor.

Fragen Sie mich jetzt nicht, wo dieser myranische Faktor herkommt, ich weiss es auch nicht.

Bekannt ist nur, dass man die myranische Geschwindigkeit wie auch den myranischen Faktor gerne als Ausrede für beinahe alles Mögliche verwendet. Ihre grössten Anhänger finden sich in den Figuren von Segmenthütern, Reichsvorstehern, Amtsinhabern und weiteren Persönlichkeiten, welche mit Myra zu tun (bekommen) haben.

1982

Sternstunden



18 Jahre Myra



2000



Myranischer Terminkalender

Eintreffschluss für die myranischen Weltboten im Jahre 2000/2001

Weltbote 2/2000	(50)	1. Juli	Auslief.: 8. Juli 00
Weltbote 1/2001	(51)	1. Februar	Auslief.: 9. Februar 01
Weltbote 2/2001	(52)	1. April	Auslief.: 7. April 01
Weltbote 3/2001	(53)	1. Juni	Auslief.: 9. Juni 01
Weltbote 4/2001	(54)	1. August	Auslief.: 11. August 01
Weltbote 5/2001	(55)	1. Oktober	Auslief.: 6. Oktober 01
Weltbote 6/2001	(56)	1. November	Auslief.: 10. Nov. 01

Eintreffschluss für die "normalen" MBMs im Jahre 2000 (420 nach Pondaron)

MBM	25	20. August 1999	Auslief.: Sem. 2000
MBM	26	1. Mai 2001	Auslief.: Juni 2001
MBM	27	1. September 2001	Auslief.: Oktober 2001

Inhaltsverzeichnis

2	Impressum
	Inhalt
3	Segmentsübersicht
4	Corigani
5	Tebreh
7	Zhaketia
8	Erendyra
11	Einladung zum LiFE-Konvent
12	Karnikon
15	Religionskonvent zu Ranimara
19	Regionalgruppe Rhein-Ruhr & Nordwest
20	who is who: Gerrit Wehmschulte
21	Karcanon
	Prämyra-Anzeige
22	MSI - Karnikon
	Druckernachrichten
24	Einladung zur ordentlichen Mitgliederversammlung

als Beilage in einem Extra-Heft:

Infobrief
Satzung des VFM e.V.
Stimmübertragungszettel
Mitgliederverzeichnis 2000

Impressum

Der Weltbote 50 ist eine interne Veröffentlichung des VFM e.V. und wird nur über den Aboring der Mitgliedschaft bezogen.

Herausgeber:

Verein der Freunde Myras e.V.
Postfach 2747
72017 Tübingen
info@myra.de
http://www.myra.de

Ausgabe: 50
Jahrgang: 9; seit 1991
Auflage: 70 Exemplare
Preis: DM 5.00
Versand: DM 2.00 (Inland)
Druck/Kopie: René Faigle AG, Zürich
Layout: Thomas Golser

Redaktion:

Die druckenden Gnome
zu Arnikan
Telefon CH-01-8105167
Email: thogol@gmx.net

Kassa:

VFM e.V.
Kto-Nr. 338.282.706
Postbank Stuttgart
BLZ 600.100.70

Schatzmeister:

Thomas Golser
Talackerstr. 35
8152 Glattbrugg
Schweiz
Telefon 01-810 51 67
Email: thomas@golser.ch

© by VFM e.V. Juli 2000



Segmentsübers

Frühlingsmonde 420 n.P.

Die Segmente Myras im Überblick:

Corigani	Thomas Willemsen	http://corigani.home.pages.de	aktiv
Erendyra	Marc Philipp Messner	http://erendyra.home.pages.de	aktiv
Gwynddor			ruhend
Karkanon	Wolfgang Wettach	http://karkanon.home.pages.de	aktiv
Karnicon	Utz Kowalewski & Cie.	http://karnicon.home.pages.de	aktiv
Kiombael	Christian Hermann	http://kiombael.home.pages.de	startup Phase
Ophiswelt	Christine Auf dem Berge		ruhend
Shanatan	Tobias Hailer	http://shanatan.home.pages.de	ruhend
Shiaidonia	Björn Steinmeyer (Prämyra)		aktiv
Tebreh	Gerrit Wehmschulte (Fremdsegment)		ruhend
Yhllgord	Josef Eisele, Stephan Gögelein		ruhend
Ysatinga		http://ysatinga.home.pages.de	ruhend
Zhaketia	Gerrit Wehmschulte	http://zhaketia.home.pages.de	startup Phase

Schlaglicht:

Kiombael hat einen neuen Segmentshüter, welcher sich in Zukunft um die Geschicke dieses Segmentes kümmern will, man erreicht ihn unter der folgenden irdischen Adresse:

Christian Hermann, Am Kellerberg 24, 90766 Fürth, Tel. 0911-7508676, leathrfrog@aol.com

Zhaketia hat ebenfalls einen neuen Segmentshüter, welcher bereits genügend Erfahrungen sammeln konnte, auch er möchte sich nun vermehrt um die Geschicke eines myranischen Segmentes kümmern, hier der Kontakt:

Gerrit Wehmschulte, Gustav Heinemann Str. 81, 48429 Rheine, Tel. 05971-85613, wehmschulte@t-online.de

Tebreh wird mangels Spieler durch den SL geschlossen, doch hat er ihnen angeboten, auf Zhaketia weiter zu machen, Näheres hierzu weiter hinten im Boten.

Ysatinga schliesst ebenfalls für unbestimmte Zeit seine Tore, hierzu ein kleines Zitat aus einer Email des bisherigen Segmentshüters:

Ysatinga hat zuletzt 6 aktive Reiche gehabt. Zwei von diesen liegen in Gebieten mit Leerräumen um sie herum und wenig Möglichkeiten zur Interaktion. Ein weiteres schreibt zwar Kultur, trägt aber nichts zum eigentlichen Geschehen bei. Drei Reiche sind seit längerem nominell vorhanden, schicken aber keine Spielzüge. Die drei verbleibenden Reiche reichen allein nicht aus, um ein Klima der Aktivität zu schaffen ohne massive Unterstützung des Spielleiters - die ich auf Dauer nicht zu geben imstande bin. Das Resultat ist, dass einfach keine guten Geschichten mehr entstehen, weil wenige Leute etwas Interaktives tun. Das, was kommt, reicht für die Motivation einfach nicht aus, und allein im eigenen Saft zu schmoren ist nicht der Sinn der Sache.

Corigani

Überblick über das Geschehen auf Corigani
in den Monden von Eule und Jaguar im Jahr des Narren 420 n.P.



DhunBheran, letzte Bastion von **Chaz Ashdaira**. Khurrath, als Nachfolger Orrghunas der Herrscher über das Reich, besuchte seine Heere an den Mauern der Stadt. Seit Wochen schon standen die Truppen **Ashdairas** und der Verbündeten aus **Anakreon** bereits vor der Stadt, doch es gab keinen Angriff. Moral und Kampfbereitschaft der Männer und Frauen waren damit nicht gerade gestiegen, um so wichtiger war, daß ihr Herrscher zugegen war und ihnen Mut zusprach. Gerade sprach er mit einer Gruppe am Haupttor, als plötzlich seine magischen Sinne ansprachen. Er spürte den Angriff und stemmte sich mit Kraft dagegen, doch der andere war stärker. Vor ihm sackten seine Krieger schlafend in sich zusammen, nur einige wenige konnten sich auf den Beinen halten, aber auch diese gähnten ausgiebig und rieben sich die Augen. Genau in diesen Augenblick gab auf der Gegenseite Shaverhan ay Dhrundyr den Befehl zum Angriff. Zur Zufriedenheit des Ash'Thaern nutzten seine Krieger die Chance, die der magischen Attacke entsprang und drangen in die Stadt ein. In einer kurzen Schlacht wurden die Feinde besiegt und Dhun Bheran befreit. Chaz Ashdaira existiert nicht mehr.

Die **Rote Flotte** hat ihre Basis im dairischen Thandir'ancaer geräumt und ist mit unbekanntem Ziel in den Sonnenaufgang gesegelt. Gerüchte über eine Zusammenarbeit mit dem alten Erzfeind aus **Ossoriar** scheinen sich zu verhärteten. Die Frage ist, wer legt diesmal wen rein? Die Encebolis die Ossoren, die Piraten die Anguris oder der Gerüchtverfasser ganz Corigani?

Actys erhält eine wichtige Lieferung, die die Fortsetzung eines wichtigen Projekts ermöglicht, in einer Mine wird ein interessantes Mineral abgebaut und der Herrscher genießt den Frieden und zeigt sich dem Volke.

Die große Schlacht gegen die **ANTI** ist endlich geschlagen und endete zur Überraschung vieler mit einer nahezu völligen Vernichtung der Chaoten. An zwei entfernten Orten wurden insgesamt die Insel ANTIA, drei Burgschiffe und mehrere hundert Kriegsschiffe von der anti-ANTI-Allianz besiegt. Ein genauerer Bericht findet sich in gesonderten Chronik. Zwischen den Siegern ergaben sich sogleich einige Streitpunkte, insbesondere die Beute und der Umgang mit den wenigen Gefangenen sind Thema, aber auch alter Zwist, der durch den gemeinsamen Gegner überdeckt wurde, droht wieder aufzubrechen.

Der Sumpf von Ciakan dürfte demnächst weiter in den Mittelpunkt des Geschehens rücken. Mancheiner übersieht dabei womöglich, daß die Bezeichnung "reichsfrei" nicht unbedingt bedeutet, daß man den erstbesten Eroberer willkommen heißt, sondern auch einen alternativen Lebensstil bezeichnen kann. Im Moment sieht es jedoch so aus, als werden sich die Eindringlinge bevorzugt untereinander prügeln.

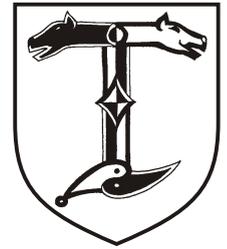
Zwischen **Aldaron** und seinen in der **KAS** organisierten ehemaligen Schutzgebieten kam es streng geheimen Gesprächen über eine mögliche Wiedervereinigung. Hauptproblem ist dabei die Außenpolitik, denn während Aldaron in der LIFE verbleiben möchte, will die KAS ihren neutralen Status bewahren.

In **Taphanac** macht man sich sorgen um das Geschehen beim befreundeten Nachbarn **Lonador**. Warum wurde Geowynn für tot erklärt, wer hat ihn getötet?

gesehen und berichtet von
Than A'Gwui, Hoherpriester Artans und Zweidrittelhüter von Corigani

Tebreh

Überblick über das Geschehen auf Tebreh im
Mond des Drachens im Jahre 107



Das Ziel unserer Politik ist eine Wiedervereinigung Zelestrias unter unserer Führung - Die Rede der Marlilithhohepriesterin Mazarhath, berichtet von Isambart Eisenstein aus Zetoria

Mazarhath stellte sehr richtig fest, daß Zelestria, vor allem wegen der Tatenlosigkeit von Marliz do Arden unter den Schlägen äußerer Feinde und durch das Aueinanderbrechen der Provinzen unterzugehen droht. Marliz do Arden scheint von der dunklen Göttin verlassen zu sein. Aber das Reich hat neue Gesichter erhalten, Shoradanos vor allem, Heerführer in der glorreichen Vergangenheit Zelestrias, der nun mit größerer Macht zurückgekehrt ist.

Anschließend fragte sie, ob man der von Marlilith verlassenen Priesterin weiter dienen solle. Ihre Antwort war eindeutig. Sie sprach den Marlilithtempel Zetorias frei vom Tempel in Zelestria. Aber alle verlorenen Kinder des zelestriischen Kultes würden in die eigene Gemeinde heimgeholt und die dekadenten Vertreter des verlorenen Kultes würden ausgemerzt.

Der Ankündigung folgten Taten. Shoradanos zog mit den Truppen nach Machairas und eroberte Eiswüste von den Elfen zurück, dabei ein Heer der lichten Verwandten vernichtend, die ob dieser Folge des von ihnen begonnenen Krieges entsetzt waren. Ein Heer Therhypatons wurde von gräßlichen Spinnen heimgesucht, die ihre Eier unter die Haut der Krieger legten, aus denen bald Larven schlüpften, die sich vom Fleisch der Opfer ernährten und sie unter schrecklichen Qualen sterben ließen. Eine Geschenk der Spinnengöttin an die Feinde ihrer Kinder. Schließlich traten in den verlorenen Gebieten Missionare der Marlilith auf, die versuchten, die Gläubigen zum Widerstand gegen die Besatzer aufzuwiegeln und gleichzeitig den Kult aus Zelestria zu diffamieren. Allein in dem kleinen Landesteil, den der Knochenthron gewonnen hatte, reisten keine Missionare.

Der Krieg des Rates der Heerführer verlagert sich auf das Feld der Diplomatie - Edirel Thanduwyn aus Cariathyr

Im Uhrzeigersinn, rings um den Ozean der Klabauter betrachtet, ist der Rat der Heerführer erfolgreich. Die Eislande sind, bis auf eine Gemarkung an Marvir gefallen. Nach dem Verrat der Vlissingen und nachdem diese von Zakopane verlassen wurden, nach ihrer Niederlage in Naramdoroz und dem Sieg der Zwerge scheint der Rückzug der Menschen aus dem Krieg festzustehen, genauer geregelt durch einen Vertrag zwischen Hohepriester Kubax und dem Obersten Hetmann Thurske Fjorn. Im Mittelland Zakopanes konnten wir, durch die gigantischen Wölfe von Mazur Telmandir gemeinsam mit den Marviranern ein vielfach verzaubertes Krötenheer vernichten. Den Tempel der Verankerung konnte der Orkanpriester Halgen, Sohn des Helfrecht mit der Gnade Tardims gegen die Übergriffe von Kan Kumar Tulmak verteidigen, der seine Voodoo- Magie vergebens bemühte. An der Peristerafront jedoch verlor Therhypaton ein komplettes Heer gegen die Magie des Kan- Kumar Tulmak. Die Stadt Machairasstern der Baledonen erlebte einen Steinhagel, sicher auch magischer Natur und ganz bestimmt von zakopanensischen Weisen beschworen, der Zerstörungen anrichtete, die Siedlung aber nicht vernichtete.

Derweil verhandelt Zakopane an allen Fronten und nach Möglichkeit mit allen beteiligten getrennt. Doch Naramdoroz hat bereits festgelegt, keinen Separatfrieden zu schließen, Marvir will sich am Verhalten von Cariathyr orientieren. Mehr und mehr lehnen sich die Marviraner an ihre Eledhelbrüder an, Mazur scheint ein möglicher Kandidat für einen Hochkönigsposten im vielleicht bald vereinigten Elfenreich zu sein. Dwyn Mor hat bisher allen Offerten Zakopanes widerstanden und ist, trotz seiner eher bescheidenen Größe, so etwas wie der Verhandlungsführer des Rates. Von Therhypaton hieß es, es sei bereits aus der Koalition ausgeschieden. Ob aber nach den aggressiven Aktionen der vergangenen Monde die Baledonen Frieden mit den Kobolden schließen, scheint auch wenig wahrscheinlich.

Die Herausforderung auf der Insel Marlos - Farro von Kungsholm, Borgonpriester in Starvang

Die diplomatisch verklausulierte Antwort des Geisterfürsten ließ uns sicher sein, daß er selber, an der Spitze seiner Zombies, auf Marlos einfallen würde, um den Heerbann unseres Königs zu vernichten. Deshalb hatte Kasom unsere

Verbündeten zusammengerufen. Ihre Macht sollte die Zauberkraft des Knochenthrones kompensieren. Unsere Heere, Mann gegen Untoter würden die seinen schlagen, daran bestand kein Zweifel. Doch der Geisterfürst kam nicht. Wir sahen Manöver seiner fast unzählbaren Schiffe, doch keines kam in die Nähe des ausgemachten Kampfplatzes. Manch ein Kämpfer vermutete Feigheit des Feindes vor unserer Macht. Doch war bisher nicht eher Vorsicht die Politik des Knochenthrones?

Ein Konkurrent, doch mit welchen Gütern? - Habi Brotverzehr, Gnom aus Starvang

Zu meiner Überraschung begegnete meinem Handelskarren auf der großen Machairasstraße eine riesige Karawane mir unbekannter Nationalität. Ich versuchte, mit einem der Begleiter ins Gespräch zu kommen, doch die eisern maskierten und gerüsteten Reiter sprachen kein Wort. Meiner Wege ziehend, zog ich Erkundigungen ein. Heraus fand ich dabei folgendes: Die Reiter kamen aus Rauma, der Stadt, die mein König Kasom Anfang des Jahres verlor, an einen Dämonen, wie es heißt. Ihre Traglast soll schwer und kostbar sein, ihr Ziel unbekannt.

Später hörte ich noch, von dem Neffen eines Bekannten einer Tante meiner Frau, um genau zu sein, daß auch eine Handelsflotte von Rauma aufbrach und der Küste Starvangs nach Lychnos folgt. Was, bei Norto, kann ein Dämon handeln wollen?

Elfische Spione in Errigal verhaftet - Luscina von Ardin aus Zakopane

Ich kann mir nicht recht erklären, was die große Anzahl elfischer Spione in Errigal sucht. Mit magischer Unterstützung wurden 10 Einwohner von Roslawsk von der örtlichen Spionageabwehr im Chnumtempel festgesetzt. Dabei kam ein seltsamer Zauber zum Einsatz, der einen schnell erstarrenen Schleim erzeugte, in dem sich die Opfer verfangen sollten. Vollständig erfolgreich war der Effekt nicht, die Hälfte der so Gefangenen konnte sich rechtzeitig befreien, die herbeigerufenen Halbblingswächter überwinden und entkommen. Bei den anderen fünf erstarb der Schleim und fesselte sie. Hilflos wurden sie abtransportiert. Später hörte ich, sie seien quer durch das Reich, bis in die Bytonzinnen gebracht worden, zu welchem üblen Zweck auch immer.



1. Myranisches Stellenvermittlungsbureau

Frühjahr 420 n.P.

Der MSI (Myranischer Stellen Index) ist derzeit noch unter der unten stehenden Adresse im Netz zu finden, was sich aber bis Ende des Jahres ändern soll.

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



Zhaketia

Überblick über das Geschehen auf Zhaketia, auftauchend aus den Nebeln der Vergessenheit im Jahre 420 n.P.

Hallo Zhaketiaspieler

(alte Hasen und junge Hunde :-)

Nachdem lange Jahre die Nebel des Vergessens Zhaketia bedeckten, wird der Dunst jetzt dünner. Ein frischer Wind weckt Herrscher und Wanderer, die Menschen und andere Völker beginnen sich zu regen, in Metropolen, Tempeln und Magiertürmen.

Hallo Myraner,

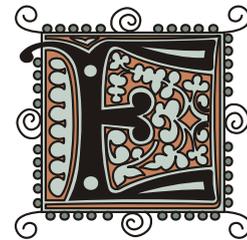
ich möchte Zhaketia auswerten. Ich strebe einen zweimonatlichen Auswertrhythmus an und zehn bis zwölf Funktionen für das Segment. Spieler, die schon unter Nico aktiv waren, sind hochwillkommen und können ihre alte Funktion zurückerhalten. Weitere Spieler kommen mit mir von Tebreh, mit ihrer vorhandenen Spielfigur, als Herrscher eines vorhandenen Reiches oder in einer neuen Rolle. Gerne nehme ich auch neue Spieler auf.

Kontakt:

Gerrit Wehmschulte
G.- Heinemann- Str. 81
48429 Rheine
05971/85613
wehmschulte@t-online.de

Erendyra

Die Geschehnisse & Geschicke von Schewat 419 bis Jijar 420
nach Pondaron



Es ist tiefster Winter auf Erendyra. Zumindest sollte es das sein, nur das Wetter spielt nicht richtig mit. Es wird nicht so richtig kalt, dieses Jahr. Die Waldländer ertrinken fast im Regen, aber es gibt immer noch keinen Schnee. Nur im Machairas von Drakon, in den Eislanden, dort schneit es ein wenig. Die Utinak-Laoc wundern sich, denn für sie ist es immer noch Sommer.

Drakons Heerlager vor Machaviik hat sich auf das Wetter eingestellt. Regenmäntel sind normale Kleidung, die Zelte mit tiefen Wassergräben umgeben, die Stimmung ist gelockert. Bis zu jenem Tag, als der Bote von Ælfwine erscheint, mit einer neuen Nachricht des Odenenkönigs. Er ist guter Laune, dieser Bote, er kennt das Lager, die Wachen kennen ihn; der Frieden zwischen den Völkern gibt keinen Grund für schlechte Laune, Regen hin oder her. Bis dann der Schrei Yar-al-mars über das Lager gellt: "Wie bitte? Ist er jetzt von allen guten Geistern verlassen?"

Der Bote verläßt das Lager Drakons kurze Zeit später, um einiges eiliger als auf dem Hinweg, und mit einem hochroten Kopf. Angst ist in seiner Mine. Und tatsächlich, kurze Zeit später wird das Lager in Alarmbereitschaft versetzt. Die Offiziere kommen kopfschüttelnd aus der Stabsbesprechung, verstehen offensichtlich die Welt nicht mehr, aber der Drill wird wieder erhöht, eine Spannung liegt in der Luft. Die Ingenieure beginnen, Belagerungsgerät zu bauen. Und auf die Frage, wohin es denn nun gehe, lautet die Antwort: "Machaviik".

Zwei Wochen vergehen, in denen nichts geschieht. Dann taucht der Bote wieder auf, ebenso hektisch, wie er weggeritten ist. Yar-al-mar steht selbst am Lagereingang, kaum wird die Sichtung verkündet. Sobald der Bote auf Rufweite heran ist, brüllt er los: "Hogrviiik, nicht Krimisterhiim! Hogrviiik!". Die Offiziere blicken sich ratlos an, und dann beginnt Yar-al-mar aus vollem Bauch zu lachen. "Hogrviiik. Warum sagt er das denn nicht?". Immer noch lachend, nimmt er die Alarmbereitschaft wieder zurück. Die Offiziere zucken die Schultern. Sie verstehen es zwar nicht, aber die Odenen scheinen nicht mehr die Feinde zu sein.

Der Frieden kehrt zurück in das verregnete Feldlager Drakons...

Ælfwine selbst ist in der Zwischenzeit bei seinen Truppen vor Hogrviiik. An der Spitze seines Heeres, das hauptsächlich aus Krimisten besteht, belagert er die Stadt, die seit Monaten in der Hand Haarkons ist, bewacht von Elfen und Mörderbienen.

Aber obwohl alle Truppen versammelt sind, gibt es keinen Befehl zum Angriff. Der Stadt wird ein Kapitulationsangebot überbracht, das mit einem höhnischen Lachen der Verteidiger quittiert wird. Und immer noch greift Ælfwine nicht an. Er scheint auf etwas zu warten...

Währenddessen schiebt sich eine schwarze Flotte immer näher an Hogrviiik. An Bord befindet sich der Nachschub, auf den die belagerte Stadt wartet. Mit jedem Tag, der ohne Angriff vergeht, kommen die dunklen Truppen ein Stück näher. Schließlich hat sie ihr erstes Ziel erreicht, und im Schutze einer Bucht werden außerhalb der Stadt Mörderbienen ausgeschifft.

Und während dies geschieht, erscheint der Grund für Ælfwines Zögern: Eine Odenenflotte kommt in Sicht, ebenfalls Machaviik als Ziel. Der Befehlshaber Haarkons fackelt nicht lange: Angriff! Ein unheilvolles Surren läßt die Luft erzittern, und die erste Hoffnung der Odenen ist gescheitert.

Einige Tage später. Eine Gruppe Krimisten ist gerade auf dem Weg zur Küste, wo sie sich auf einer geheimen Flotte einschiffen sollen, um die Stadt zu infiltrieren. Nur knapp gelingt es ihnen, sich in die Büsche zu schlagen, als sie das Summen des Bienenschwarms vernehmen. Im Blätterwerk des Waldes getarnt, sehen sie den großen Schwarm vorüberfliegen in Richtung von Ælfwines Heer, und schneller, als sie laufen könnten. Nichtsdestotrotz versuchen sie, ihrem Heer noch eine Warnung zukommen zu lassen.

Gleichzeitig macht sich eine Gruppe Widerstandskämpfer in der Stadt bereit, eines der Tore zu sabotieren und zu öffnen. Die Reiterei der Krimisten wartet schon, das sich öffnende Tor zu stürmen und zu halten, damit die Infanterie so schnell wie möglich ins Innere der Stadt gelangen kann.

Aber noch bevor das Tor sich öffnet, erreicht der Schwarm das Heer, und greift sofort an. Eine leichte Panik wird von den gut verteilten Leibwachen Ælfwines erstickt, die sich von den Bienen keine Angst mehr machen lassen. Naja, etwa das letzte Mal waren sie irgendwie kleiner! Aber sie sterben trotzdem, wenn man draufhaut!

Aber die Bienen sind gar nicht das Hauptproblem. Unvermittelt steht ER inmitten des Waldvölkerheeres. Er, Haarkon, Sohn der Schlange. Über drei Meter erhebt sich der Dämon, die Flügel noch höher, und um ihn herum entzündet sich die Luft. Plötzlich ist überall Feuer. Die Pferde der Reiter scheuen, Menschen schreien, die Luft riecht nach verbranntem

Fleisch. Chaos regiert, das die Bienen gerne ausnützen. Und dann öffnet sich das Tor – aber nicht durch die Saboteure, sondern durch den Ausfall der Verteidiger. Im Hafen liegt eine schwarze Flotte, die frische Truppen auslädt. Und irgendwo dazwischen ertönt der Schrei: "Ælfwine ist tot! Der König ist tot!"

Für einige der hitzigeren Krieger ist dies der Auslöser, in Raserei zu verfallen. Ein ganzes Dutzend stürzt sich auf den Dämon in ihrer Mitte, um wenigstens den gegnerischen Heerführer auch noch mitzunehmen. Aber zu ihrem Entsetzen müssen sie feststellen, daß ihre Waffen keine Wirkung haben. Krieger verbrennen im Feuer, Äxte finden kein Ziel, Pfeile fliegen einfach durch die Kreatur hindurch, ohne Schaden anzurichten. Und wer sich die Zeit nimmt, sich darüber zu wundern, den finden die Flammen.

Die Reiterei nützt die Gunst der Stunde, und versucht das Tor zu nehmen. Ihnen kommt eine kleine Gruppe Ritter entgegen, Elfen. Und diese sind eine weitere böse Überraschung. Wie der fleischgewordene Tod halten sie ihre blutige Ernte unter den Krimisten, ohne selbst nennenswerte Verluste zu erleiden. Zehn Krimisten schaffen es einmal, einen der Elfen zu fällen; keiner der zehn entkommt der Rache der anderen. Wenn die Erzritterschaft von Miktonos je einen gleichwertigen Gegner sucht, hier wird sie ihn finden.

Die folgende Stunde hat nur wenig Struktur. Es gibt keine Aufstellungen, keine Formationen oder gar Strategie – es ist ein einfaches Gemetzel. Immer wieder gibt es Zweifel ob des Schicksals des Odenenkönigs. Mal heißt es, er sei gefallen, dann behauptet wieder jemand, ihn gesehen zu haben. Die Waldvölker, die eigentlich die Stadt angreifen wollten, kommen immer mehr in die Defensive, eingeklemmt zwischen zwei Heeren. Bis dann schließlich das Banner Ælfwines wieder erscheint, getragen von der treuen Leibwache. Die Fahne reicht zum Sammeln, und mit übermenschlichen Anstrengungen kann sich das Waldvölkerheer aus der tödlichen Zange freikämpfen und zurückziehen.

Hogrviiik jedoch bleibt in den Händen Haarkons.

Gar nicht so weit weg von dieser Schlacht liegt das Hochgebirge über Lychai, in dem die Tektolonen nun schon länger versuchen, den befestigten Tempel Genrals zu zerstören, den Haarkon dort gebaut hat. Noch immer ist nur ein Fürst anwesend, nämlich Argoselion Thasos von Ronnerian.

Die starken Regenfälle des Winters machen es den Belagerern nicht gerade einfacher. Die ohnehin schon steilen Hänge werden glitschig, kalte Finger kämpfen nicht gut. Der einzige Vorteil: Auch die Mörderbienen scheinen das Klima nicht so zu mögen, denn die Ausfälle werden weniger und scheinen leichter abzuwehren zu sein.

Daher fällt der Beschluß, unter diese Schlacht einen Schlußstrich zu ziehen, und einen weiteren Sturmangriff zu wagen. Hinein geht es in die Gänge und Räume, von denen manche Plätzen gleich gewaltige Ausmaße haben. Schaurig sind die Wandbemalungen anzusehen, die Siege Genrals und Haarkons illustrieren. Je tiefer im Berg, um so aktueller die Schlachten; mancher wundert sich, ob in diesem Moment irgendwo schon das Bild dieses Gemetzels gemalt wird.

Der Vorstoß läuft gut; kaum Gegenwehr in den frühen Bereichen, mäßig in den bekannten Kampfzonen. Doch dann bricht das Chaos aus, im wörtliche Sinn: Die Sinne der Tektolonen vernebeln, Freund und Feind verschmelzen. Einige Krieger laufen plötzlich von dannen, andere greifen ihre Freunde an, dritte stehen nur passiv und rühren sich nicht. Jegliche Ordnung ist verloren. Und die wenigen, die sich noch orientieren können, hören das Sirren, das die Gegenoffensive der Mörderbienen ankündigt.

Doch Magie gibt es auf beiden Seiten. Kaum erreichen die Bienen das Heer, da hat der Spuk ein Ende. Ein Triumphschrei der Zirkelmagier verkündet die erfolgreiche Bannung der Illusion. Wieder mit einem klarem Kopf ausgestattet, begegnen die Krieger den Insekten, und in den engen Gängen haben sie ein leichtes Spiel.

Die Zirkelmagier gehen in die Offensive, rufen Feuer und Wind gegen die Bienen. Aber der Spieß wird erneut umgedreht; wo ein Feuersturm entfacht werden soll, kommt nur ein Funke; aus Windböhen werden laue Lüftchen. Auch die Priester Genrals können Magie neutralisieren...

So ist es doch wieder Muskelkraft, die den Tag entscheidet. Mit grimmigem Mut gewinnen die Tektolonen Meter um Meter, bis keine Feinde mehr zu sehen sind. Plötzlich ist es vorbei. Keine Bienen mehr! Dann erschallt ein Poltern in den tieferen Gängen, laut und kurz. Späher berichten, daß die Gänge eingestürzt sind. Haarkons verbliebene Truppen haben sich erst einmal eingemauert.

Der nächste Mond vergeht mit Graben und ausruhen. Es kommen keine Ausfälle mehr; tatsächlich scheinen alle Mörderbienen erschlagen zu sein. Doch die Verluste waren groß, auch ein eigenes Heer ist komplett aufgerieben worden. Wanya verlegt die Truppen in die vorderen Räume des Tempels, die von den Erainn-Priestern rituell gereinigt und von zahllosen Kriegern geschrubbt werden; so gibt es wenigstens keine Tote mehr durch Abstürze und Kälte. Dafür macht sich langsam eine Depression breit, denn Menschen sind nicht daran gewöhnt, tage- und wochenlang die Sonne nicht zu sehen. Die Wachsichten am Eingang werden zu einem beliebten Handelsobjekt zwischen den Kriegern.

Und nach und nach werden die verschütteten Gänge freigeräumt, damit man endlich ins Heiligtum dieses Tempels kommen kann.

Anfang Nisan stößt dann der erste Herzog zu den Truppen: Andreana D'Aleph hat als erste den Aufstieg bewältigt. Mit ihr kommt der zweite Teil der Erzritterschaft, sowie ein neues allennoisches Heer, dringend benötigter Nachschub. Die Stimmung steigt sofort spürbar. Eine Unterredung zwischen Wanya, Andreana und Argoselion findet statt, doch niemand erfährt, worüber. Die einzige klare Konsequenz ist, daß die Kommandostruktur sich nicht

ändert. Wanya behält den Oberbefehl.

Dann erfolgt der lange herbeigesehnte Durchbruch durch die verschütteten Tunnel, und endlich stößt man in den inneren Bereich vor, das Heiligtum des Tempels. Zum ersten Mal sieht man Zwerge, die sich aber sofort wieder aus allen Kampfzonen verziehen; das beantwortet die Frage, wer diesen Tempel geschaffen hat. Die letzten Verteidiger stellen sich in den Weg, müde, aber entschlossen, nicht aufzugeben.

Da Gemetzel beginnt. Magie trifft erneut auf Magie und hebt sich gegenseitig auf; weder die Zirkelmagier, noch die Priester Genrals vermögen den Kriegern zu helfen. Dann kommt der Bote vom Eingang gerannt, sucht nach Wanya: Ein neuer Schwarm Mörderbienen hat den Tempel erreicht. Es sind mehr als je zuvor. Der Sieg, der schon fast greifbar war, wird wieder ungewiß, denn die frischen allennoischen Truppen haben noch keine Erfahrung mit diesem Gegner!

Aber dafür haben die Allenosen ihren Herzog, und das wiegt die fehlende Erfahrung mehr als auf. Andreana stürzt sich wie eine wütende Löwin auf die Bienen, und die Krieger folgen ihr. Der Sieg Tektolois ist unabwendbar; dieser Nachschub kam zu spät. Allerdings sind die eigenen Verluste wieder einmal fürchterlich; Ronnians Ritterschaft wird ausgeradiert, die treuen kaiserlichen Truppen unter Rhossos Turdian ebenfalls.

Und während Andreana sich der Insekten annimmt, stoßen Wanya, Argoselion, einige Erzritter sowie die Zirkelmagier ins Heiligtum vor, wo sie die Genral-Priester schon erwarten. Die Tempelhalle ist riesig, gut 30 Meter hoch. Zum Glück sind keine Bienen hier, denn sie hätten alle nötige Beweglichkeit. Man sieht den Priestern die Müdigkeit an, doch dies ist ihr Boden, das Zentrum ihrer Macht. Drei sind es, geschützt von einer kleinen Elite an Tempelwachen, die sich sogleich mit den Rittern in die Schlacht begeben. Nur, was sollen zwei Zirkelmagier gegen drei Genral-Priester machen? Ein Zauberduell beginnt, doch man sieht es den beiden Magiern an, daß sie sich wenig Chancen ausrechnen. Feuer und Wind zerreißen die Luft, fliegen in hohem Bogen über die kämpfenden Krieger, und die Erde erzittert.

Wanya läßt sich aus dem Kampf zurückfallen, sucht eine Möglichkeit, an die Priester heranzukommen. Schon geht der unerfahrenere der Magier in die Knie, ebenso einer der Priester. Da fällt Wanyas Blick auf Rowanda, die Bardin, die völlig unbeeindruckt in den Tempel hinein läuft. Sie trägt noch nicht einmal eine richtige Rüstung! Eine der Tempelwachen sieht das leichte Ziel, läuft los; Wanya startet ebenfalls, versucht, die Wache abzufangen.

Doch die Bardin braucht keine Hilfe. Sie läßt einen Schrei, der gar nicht nach Mensch klingt, viel zu laut für einen so kleinen Körper. Sie beginnt zu wachsen, Schuppen erscheinen, Hände und Beine verlängern sich, Klauen wachsen. Aus Rowanda wird Rhotharal, aus der Bardin ein mattweiß schimmernder Drache. Ihre Schwingen heben sie in die Luft, auf die Priester zu. Die Temperatur im Raum wird unerträglich, Stein birst vor Hitze, als sie die Priester in ihre Flammen einhüllt. Und ab diesem Moment gibt es nur noch Flucht für die Truppen Haarkons. Die Schlacht ist beendet.

Als der Kaiser einen Mond später am Tempel ankommt, ist alles vorbei. Einige Truppen Haarkons konnten entkommen, durch die Gänge, aus denen auch die Ausfälle kamen. Aber der Tempel ist erobert, und man diskutiert nun, ob man ihn besser zerstört, oder ob man versuchen soll, ihn umzuweihen.

Das Kaiserreich selbst hat zunehmende Korruptionsprobleme, beziehungsweise hatte sie schon immer, aber nun kommen sie zutage. Einnahmen sind verschwunden, niemand hat einen Überblick, wieviel der Unterhalt der Bauwerke nun wirklich verschlingt, und die Soldhöhen können auch nur geraten werden, da niemand die genaue Truppenstärke der kaiserlichen Armee kennt. Ob Dracrob Namol es schafft, bis Tischri Ordnung zu schaffen, ist fraglich.

Im Ophis wird weiter gehandelt. Gleichzeitig sind in Ikatzint Truppenverschiebungen zu beobachten, die die armen Admiräle vor große Herausforderungen stellen: "Wohin soll das Heer? Die sind doch schon da? Oder?" Korruption und Planlosigkeit im Armeehauptquartier scheint kein rein tektolonisches Problem zu sein.

Einladung

zum

LIFE- Konvent

anlässlich des Myra- Septembertreffens in Tübingen, am zweiten
Septemberwoche des Jahres 2000

Die LIFE Corigani lädt alle Mitglieder und die LIFE- Reiche aller Segmente
Myras zu einem Treffen ein.

Wir wollen die Gelegenheit zum Knüpfen persönlicher Kontakte nutzen, zur
Koordination von militärischen und politischen Vorhaben, zur Absprache über
grenz-überschreitende Bauwerke und für den diplomatischen Austausch über
Segmentsgrenzen hinweg.

Wir freuen uns auf Euer kommen.

Für das Licht

*Tarkin y Roban, Tansum von Sartakis
und
Sprecher der LIFE Corigani*

Karnicon

Überblick über das Geschehen auf Karnicon in den vergangenen Monden bis in den Frühling 420 n.P.



Im Keller von Schabana

Das merkwürdige Wesen stand mitten im Raum und durchwühlte einen Berg Kleidung. Die Luft war kalt und stickig. Wasser tropfte von der Decke. Die Gestalt schaute auf und murmelte mit kratziger Stimme. „Die Schneeschmelze hat eingesetzt - der Frühling ist auf das Segment zurückgekehrt!“

Dann wandte sich der Blick des Wesens zur gegenüberliegenden Wand. Dort hing in in der Wand eingelassenen Handfesseln ein nackter Olbinem in Menschengestalt. Blaue Blitze gingen von den Fesseln aus und schienen den Olbinem in seiner jetzigen Form gefangen zu halten. „Was ist das Geheimnis?“ kreischte das Wesen den erschöpften Olbinem an. „Los, sag es mir - Du kannst Dich nicht widersetzen, denn ich habe jetzt die Kontrolle über diesen Teil von Karnicon übernommen. Los, verrate mir die Geheimnisse des Segmentes!“ Teilnahmslos wirkte der Olbinem. Keine Regung ging von ihm aus, doch dann sagte er doch ein paar Worte, die jedoch nur schwer zu verstehen waren. Unzufrieden wirkte das merkwürdige Wesen. Mit einer Handbewegung ließ es die Kleidungsreste in Flammen aufgehen. Dann bildete es aus der Asche einen Kreis, murmelte mit quälendem Unterton ein paar Formeln in denen auch der Name Perrak vorkam - der Sand auf dem Boden schien zu flimmern und Bilder erschienen, klar und deutlich waren Menschen zu erkennen, die tief unter der Erde mit Spitzhacken und Schaufeln arbeiteten. „Sindral!“ kreischte das Wesen und etwas gieriges erschien in seinem Blick. Dann verschwamm das Bild und glitt ab. Unschärf waren Fische zu sehen, doch dann erschienen Lichter und die Bilder gewannen wieder an Schärfe. „Was ist das? So tief unter dem Meer!“ kreischte das Wesen zu dem Olbinem herüber, doch dieser schwieg beharrlich.

Die Bilder hatten sich inzwischen erneut verändert. Ein dichter Wald war zu sehen. Und Schiffe die davor kreuzten und dann doch an die Küste heranfuhrten. Merkwürdige Wesen lenkten die Schiffe, die nicht minder merkwürdig erschienen. „Edoren! Hier?! Vor diesem Wald?“ Dann geschah das, was von dem Wesen wohl erwartet worden war. Die Schiffe schwenkten ein und ankerten in einem natürlichen Hafen. Doch niemand ließ sich sehen und eine unglaubliche Müdigkeit senkte sich über die Edoren und so schliefen sie einfach alle ein.

Eine andere Stelle erschien im Kreis. Auch hier waren Edoren auf ihren Schiffen zu sehen. Doch mehr waren es diesmal. Ihr Kurs führte sie auf eine Meeresenge zu, doch diese wurde versperrt von Schiffen aus Artakakima. Doch noch kam es nicht zur Schlacht! Beide Admiräle warten offenbar Befehle von höheren Stellen ab.

Dann erschien ein Hafen im magischen Kreis und das Wesen kicherte ein schräges Kichern: „So allmählich beginnen sich Schaulustige in Quassim zu sammeln.“

Erneut wechselten die Bilder und eine gewaltige Stadt war zu sehen. „Die Dreikaiserstadt!“ krächste das Wesen. „Ein Wettkampf wird ausgeschrieben - sie suchen den stärksten Krieger und den größten Meister der arkanen Künste des Segmentes. Moment mal! Die suchen mich? Mit Preisgeld?“ Das Wesen begann schallend zu lachen. Doch dann zeigte das Bild einen Mann auf einer Liege vor der Kränze niedergelegt wurden: „Wolfram, König von Dandairia!“

Das Wesen schielte etwas schräg in den magischen Kreis: „In Waldhausen ist die Belagerung zuende, nachdem die Dandairis aufgegeben haben und die Tore öffneten. Kurz danach wurde Herzog Torin zum König von Dandairia augerufen und ein Fest zu Ehren Jaffnas zusammen mit den Garunen gefeiert. Weiter im Ophis von Dandairia wurde auch gefeiert, allerdings ein Fest zu Ehren Chnums unter König Ulfgar von Dandairia. Die Dandairis sind entsprechend verwirrt und so haben die Zwerge auch erst mal sicherheitshalber die dandairische Flagge eingeholt und eine eigene gehißt.

Ein neues Bild: „Untote, Orks und Menschen marschieren auf einer Länge von 300 km über alte Grenzen. Hm, kein Widerstand! Nicht mal Opfer! Nichts für die Orks zum Plündern!“ Das Wesen wunderte sich. Genauso erstaunlich war, daß ungeachtet der Ereignisse die Straßenbauinnung Gareldas zu einer neuen Blüte emporstieg.

Unruhig ging das Wesen zu einer Holzkiste und begann sie eifrig unter murrenden Tönen zu durchwühlen. Dann ein Ton des Triumphes: „Die Karte! Das ist die Karte des Segmentes (siehe weiter hinten)! Endlich eine glaubwürdige Karte! Okellos! Ein Name dem man trauen kann! Nicht so simpel wie die Karte dieser Händlerin (Bote 42/MBM K2) und auch genauer als die Karte der Universität von Mairuvili (MBM 17) auf dem Segment Yhllgord! Das hier ist die richtige Karte!“ Zufrieden mit sich und der Welt zog das Wesen von dannen und ließ den Olbinem bewußtlos im Keller hängen ...

Neuigkeiten aus dem Phialae

Langsam kehrt auch der Frühling ein in das Asyila-Archipel, das Eis auf dem Meer fängt fast überall an zu schmelzen und die Schiffe haben wieder freie Fahrt. Und das nutzen die Reiche auch gleich aus. Überall sieht man wie Schiffe mit Handelswaren beladen werden oder die Schiffsrümpfe geleert werden um auf neue "Beute" zu warten. Aber nicht alle Schiffe fahren mit friedlichem Ziel aus den Häfen aus! Gleich an mehreren Orten landeten feindliche Schiffe an den

Küsten. Zu größeren Kämpfen kam es aber noch nicht da die Küstengebiete überall ziemlich ungeschützt waren. In einem Kloster in einem Teil Karnikons, weit ab vom Asyria-Archipel. In einer Kammer, die erleuchtet wird von unzähligen Kerzen steht ein großes, schlank gewachsenes Wesen mit zwei weißen Flügeln. Das Wesen steckt in einer Rüstung aus schimmerndem Silber und einem weißen Gewand. Das Zimmer sieht sehr durcheinander aus, überall liegen Bücher, Karten, Kisten, Kerzen und andere Sachen auf dem Boden und auf den Tischen. Die Frau, denn eine solche war das beflügelte Wesen, hielt eine Runde Kristallkugel in der Hand. Geschulte Augen würden jetzt noch viele kleine Unterscheidungen sehen, die das Wesen von einem Menschen unterschied. Und das waren nicht nur die Flügel. Ihre Blicke sahen tief in die Kugel. Würde jetzt ein andere Betrachter die Kugel sehen würde er feststellen das sie Bilder von verschiedenen Orten auf Karnikon zeigt. Doch die Kugel schien nicht richtig zu funktionieren, oder die Frau war nicht gewandert in der Kunst die Kugel zu kontrollieren. Sie schien sich nur auf das Gebiet im Phialae einstellen zu lassen. Überall war das große Meer zu sehen, immer wieder unterbrochen von großen und weniger großen Inseln. Einmal sah man kurz den Segmentsrand aus dem gerade ein Gruppe Schiffe heraus geflogen (!) kam. Die Kugel hielt den Blick eine Weile auf dieser seltsamen Flotte bevor sich der Blick dann langsam auf die größte der Inseln richtete. Hier schien es drei Reiche zu geben die nicht alle so friedlich waren wie sie nach außen schienen. Schon konnte man ein paar brennende Dörfer und Schiffe an einer der Küsten sehen. An der anderen Küste verschwanden auf seltsame Weise immer wieder Tiere und Menschen. Ob das was mit dem Drachen da zu tun hat ? Oder wohl doch eher mit dem anderen fliegenden Getier ? Um diese große Insel herum lagen eine Menge kleinerer Inseln wo sich verschiedene Völker tummelten. Hier ein paar Inseln die dem Reiche Malkuth gehörten, dort Inseln von Schetola und noch einigen anderen Reichen. Und dazwischen kleine Inseln auf denen sich Handelsstädte niedergelassen haben. Dort eine Insel auf der Anur, der Gott und Hüter des Totenreiches angebetet wird, auf einer anderen folgt das Volk dem Herr der Stürme und auf anderen Inseln stehen Tempel anderer Götter.

Die Frau legte die Kugel wieder in ihre Halterung. "Hmm, dieses Gebiet scheint ja doch ganz interessant zu sein. Mal sehen ob ich noch was in den Büchern darüber finde, oder vielleicht sollte ich mal persönlich da vorbei schauen"

Winter auf Karnikon

Sveynija warf noch einen Scheit Holz ins Feuer. Die alte Frau fror er bärmlich. Ualsuk, der jünger war, machte ihr Mut: "Es wird nicht mehr lange dauern ! In den ophischen Ländern hat das Tauwetter eingesetzt und schon in wenigen Wochen werden auch wir hier wieder den Frühling in all seiner Pracht sehen. Viel zu lange hat dieser Winter schon gedauert."

Das ist wohl wahr, dachte Sveynija. Nachdem das Jahr der Krone mit einem tiefen Winter geendet hatte, blieb der erhoffte Frühling fast vollständig aus.

Selbst im vergangenen Sommer lagen bis hinunter nach Artakakima noch mehrere Meter Schnee ! Und doch, die meisten Völker hatten trotz der eisigen Kälte die sich Karnikons bemächtigt hatte irgendwie überlebt. Not macht halt erfinderisch !

Die ursächliche dichte Wolkendecke die sich im Jahr der Geister über das Segment legte, ließ nur wenig Licht durch und im Velatorgebirge munkelte man die Mehrzahl der Götter würde das Verschwinden des Duls im Jahr der Krone bedauern. Und fast könnte man wirklich den Eindruck bekommen, daß Karnikon unter dessen Schreckensherrschaft besser dran war als jetzt. Das ausgerechnet neben den als finster bekannten Primatoren von Almeron, unbestätigten Gerüchten zu Folge Tronja wegen merkwürdiger Fluginsekten zu den ersten Leidtragenden gehören würde, ist denn auch sicherlich überraschend. Doch ist es das wirklich ? Sveynija schüttelte den Kopf bei diesem Gedanken.

Die Finsternis war immer schon streng hierarchisch geordnet und nachdem der Großmeister der Schatten offenbar wieder einmal besiegt wurde, bleibt der finstere Thron von Karnikon kalt - wie der Rest des Segmentes. Chaos und Krieg könnte die Folge sein. Zardos, der sich selbst inzwischen als Dunkelkaiser Myras bezeichnet, ist sicherlich der Kandidat schlichthin, um die Oberherrschaft über die finsternen Reiche von Karnikon zu übernehmen und seine myranische Macht auszubauen. Doch werden sich die finsternen Herrscher Karnikons dies bieten lassen ? Oder wird einer von ihnen, der bisher dem Dul treu gedient hat, zu neuen Ehren aufrücken ?! Gwyddion von den Edoren vielleicht ? Vielleicht auch der neue Herrscher von Kamenolan ?

Wer weiß, möglicherweise läßt sich ja auch Arus Ur Eklas, der Feuerhund Seths, die Gelegenheit nicht entgehen sich bei seinem finsternen Herren gegenüber dem Herrn der Mörderbienen zu profilieren. Gerüchten zufolge soll er sich ja am grünen Meer, nahe der Segmentsgrenze zu Karnikon aufhalten. Sind denn die Wergols nicht ohnehin das wahre Werkzeug Seths ?! Oder läd die jetzige Unklarheit gar zum Tanz der Dämonen ein ? Gründe genug für die meisten Herrscher des Segmentes sich Sorgen zu machen.

Sveynija hatte Angst vor dieser möglichen Zukunft. Gerüchte über Flotten von fremden Segmenten gab es ja im vergangenen Jahr auch genug. Doch nun wurde zumindestens eine kleine Flotte zur Gewissheit, als diese unvermittelt vor der Handelsstadt Quassim auftauchte. Die Seeleute wirkten allerdings weniger bedrohlich, als vielmehr halb verhungert und an diversen Krankheiten leidend, die man sich auf hoher See zuziehen kann. Und so baten sie denn auch recht kleinlaut um Hilfe, sowohl was Nahrungsmittel, als auch was die Bergung ihres Flaggschiffes angeht.

Sveynija seufste ! Zwischen Garelda und Kamenolan blieben die Differenzen bestehen, die eine Kriegserklärung von

König Wolfram aus Dandaria verursacht hatte. Vielleicht erinnert sich noch der eine oder andere Waldbewohner an eine ähnliche Erklärung seitens eines inzwischen verstorbenen Herrschers aus dem Phialae von Kamenolan, hoffte sie. Wolfram jedenfalls scheint spurlos verschwunden zu sein. Statt dessen hat sich ein gewisser Ulfgar zum König von Dandairia ausgerufen, was wiederum den X'Al von Garunia einen Verrat an seinem Mitkaiser wittern läßt. Und so setzt sich das garunische Heerbann in Bewegung, um die Rebellion in Dandaria niederzuschlagen. Den Orks des Velatorgebirges wird das egal sein - sie haben bereits Beute gemacht !

Runôr und Artakakima scheinen sich am gemeinsamen Grenzfluß festgesetzt zu haben. Der gleicht inzwischen mehr einem Kanal als einem Flußlauf angesichts der kilometerlangen Wälle auf beiden Seiten.

Ganz anders Illyria ! Das Reich liegt immer noch unter einem dichten Nebelschleier - ist es der magische Nebel, von vormals oder nur noch ein gewöhnlicher vom Meer heraufziehender Nebel ? Sveynija wußte es nicht. Sie würde es ja durchaus interessieren welche Wesen dort leben. Die Gerüchte schießen ja wie Pilze aus dem Boden: Von kleinen Feen war genauso die Rede wie von edlen Hochelfen oder einer längst vergessenen Zwergenkultur.

Zwischen Manatao und Ranoth gibt es nicht wirklich etwas neues - man mag sich halt, während sich Shetola nach wie vor recht bedeckt hält.

Weiter optisch kam es zu einer etwas merkwürdigen Begegnung in der Luft, als eine Dragolreiterpatrouille von einer anderen deutlich größeren Flugechse rechts überholt wurde. Glücklicherweise fiel keiner der Reiter dabei ins eiskalte Wasser. In Langurien scheint man dieses Geschöpf allerdings auch so langsam kennenzulernen. Jedenfalls fehlen in diversen Dörfern die Jungfrauen.

Etrorien verhält sich relativ ruhig, sowohl gegenüber Languria, mit dem es noch kleinere Grenzfragen zu klären gilt, als auch gegenüber den Resten von Almeron. Die Prismatoren scheinen allerdings auch nicht mehr die rechte Lust zu haben, eines der beiden größeren Nachbarreiche zu annektieren.

Statt dessen wird verkündet, daß Teile des Heeres künftig zu mieten sein könnten. Na herzlichen Glückwunsch, denkt sich Sveynija.

Danamêre hüllt sich auch weiterhin in Nebel, doch scheint nun auch eine seltsame Handelsflotte den Weg gefunden zu haben. Ob die Inselbewohner sich wohl wirklich darauf einlassen ?

Malkuth befährt weiterhin die Meere und scheint den phiallaeschen Ozean fast völlig zu beherrschen.

Sveynija reibt ihre Hände vor dem Feuer und murmelt: " Wo soll das bloß alles hinführen ?" Ualsuk erwidert lächelnd: " Habe Vertrauen in den Plan der Götter !"

Religionenkonve

zu Ranimara auf Corigani im Jahre 420 nach Pondaron

Die Teilnehmer des Konvents, welcher am 2. Widdermond 420 nach Pondaron statt fand.

Quasa - A - Tardim	Actys / Tardim	Corigani
Ein Ilwath	Garian	Erendyra
Gorgunagh	Wergolost	Corigani
Ildana Alyui - Câthan	Ildru	Ysatinga
Keran y' Tandra	Borgon	Karcanon
Aengwyll	Ashdaira / Tagoth	Corigani
Viatlapan Quitlacot	Nebcazon ar 'Pharon / Mannanaun	Gwynddor
Aranac	Wanderer / Nuplit (Nupla)	-
Sentharo op Kyrdon	Ulf - da - Dena / Silur	Karcanon
Araban	Wu Ya Shan	Corigani
Thebiz	Rote Flotte	Corigani
Aduaxim	Elcet	Karnikon
Than A'Gwui	freischaffend / Artan	Corigani
Brunz Veberg	Ossoriar (Donar)	Corigani
Divor	Wodronov	Shiaidonia
Beldas Steinspalter	Zwergenreich	Shiaidonia
Erisana	Allanos	Erendyra
Xrpt	Hobano	Karnikon
Sherileuya	Jani	Corigani

Die druckenden Gnome bitten allfällige Schreibfehler zu entschuldigen, waren die "Sauklauen" diverser religiöser Vertreter einfach nicht einwandfrei zu entziffern und ein entsprechend befähigter Magikus war nicht in passabler Reichweite.

-+-+--+--+

" ... und so beschwöre ich Dich, Wesen aus dem Reich der Toten ... Übermittle sowohl dem Großherzog von Garian als auch der verwirrten Seele, die sich Höchstpriester des Artan nennt folgende Worte:

Ich, ein Ilwath des Kampfes, der ausgeschickt wurde der Einladung nach Ranimara zu folgen, um die Religion Garians der Welt als den wahren Glauben zu erklären, habe in Ranimara folgendes angetroffen, gesagt und gehört:

Zunächst hatte ich leichte Schwierigkeiten von den Wachen eingelassen zu werden, da ich kein Priester im herkömmlichen Sinne bin, sondern eher als Schamane zu verstehen bin. Die Wachen waren wohl der Meinung das alles seine Ordnung haben müsse und Priester zu Priester gehören und Schamanen zu Schamanen. Doch konnte ich diese Verwirrtheit schnell dadurch beseitigen, daß ich erklärte, daß es Sinn sei das die Priester des Treffens fremde Religionen kennenlernen und nicht überall die Priester die höchste religiöse Instanz seien.

In einer eröffnenden Vorstellungsrunde legte ich dar, daß die Prinzipien AEnes einander gleichwertig sind und es deshalb vollkommen gleichgültig sei, ob ich das Prinzip des Kampfes, des Lichtes, des Feuers, des Meeres oder noch anderer Prinzipien verkörperte. Wichtig sei der gemeinsame Glaube Aller an Aene, der die Welt in Ihrem Innersten zusammenhält. Wie ich nach meiner ersten Erfahrung schon vermutet hatte, stieß dies besonders bei den monotheistischen Religionen auf völliges Unverständnis und bei einer anwesenden Ildru(?)priesterin auf gänzliche vorurteilsgeprägte Ablehnung. Gefreut hat sich über meine persönliche Ausrichtung hinsichtlich des Wolfes als Symboltier für Grimh ein Vertreter aus Borgon Dyl, der aber auch nicht verstanden hat, daß Grimh neben anderen auch nur ein Prinzip AEnes darstellt und daher neben und nicht über den anderen Prinzipien steht.

Der Gastgeber war wie erwartet ein Priester des Artan, dessen Glaube mir doch arg selbstbeschränkend vorkam. Ordnung als einziges Prinzip widerspricht doch fast allem was AEne mir gelehrt hat. Die Natur ist chaotisch geordnet, das Meer und das Feuer sind das Chaos selbst und auch die Schlacht ist ein Chaos, welches sich dann entwickelt wenn die Urformationen sich auflösen und ehrvolle Leidenschaft die Krieger überkommt. Und dieses Chaos formt die Welt, der Wind zerfrißt den Fels, der Vulkan erschafft ihn neu in immerwährendem Wechsel. Nein, diese armen Menschen sind vollkommen irregeleitet.

Die Bedeutung des Kampfes als eigenständiges Prinzip wurde im übrigen von den Vertretern Borgon Dyls und Wergolosts ausdrücklich bestätigt, wenn mir auch der Rest der Wergoloreligion zu sehr beschränkt auf dieses Prinzip erschien und in seinen abzulehnenden Auswirkungen wie z.B. Menschenopfer nur noch von einem extrem depressiven Priester des Dämons Xyrt, dessen Hauptaugenmerk darin zu liegen schien die anderen möglichst stark zu verärgern, übertroffen wurde. Der Kampf ist ein Prinzip das auch die dondragläubigen Vertreter aus Ossoriar teilten. Ich wurde von dem Größeren von beiden sogar kurzzeitig angegriffen, so daß ich kurz in die Rolle des Wolfes zwecks Verwirrung dieses Riesen wechseln mußte.

Ein wenig überrascht war ich über die Anwesenheit einer Mannananpriesterin aus Allenos. Da reist man um die halbe Welt, nur um doch wieder auf die unmittelbaren Nachbarn zu treffen, die uns noch nie verstanden haben. Dennoch war sie erstaunlich aufgeschlossen für eine Allenosin und ich denke ich konnte ihr ein wenig garianische Denkungsart vermitteln. Möglicherweise liegt dies auch daran, daß die Mannanangläubigen aus Allenos dem garianischen Denken ohnehin näher stehen, als der Rest des Adels oder der Priesterschaft.

Relativ lustig fand ich, daß sich eigentlich alle Anwesenden einig waren, daß Mannanaun, der Gott des Meeres, eingesperrt sein soll. Wie albern! Warum sollte AEne einen Teil seiner selbst einsperren?! Vermutlich handelt es sich doch nur um einen hohen Priester oder ein mächtiges Wesen der See. Wenn der Großherzog geneigt ist dem nachzugehen wäre ich über eine Information über die wahre Natur dieses Wesens sicher dankbar.

Interessant war auch das ein Großteil der Anwesenden durchaus mindestens eines der Prinzipien AEnes als Anbetungswürdig erkannten und so bin ich guter Hoffnung vielleicht doch den einen oder anderen zu einer erweiterten Sicht der Welt veranlassen zu können. Ich werde daher bis auf weiteres in Ranimara bleiben, sofern mir hier auch weiterhin Gastfreundschaft gewährt wird und stehe für religiöse Diskussionen auch weiterhin zur Verfügung.

-+-+--+--+--

An: Digna Livsandar, Höchstpriester Artans und Priesterkönig von Wu Ya Shan

Von: Araban Kisaya, Priester Artans und Gesandter des Höchstpriesters in Ranimara

Saluton!

Ich möchte an dieser Stelle einen ersten Bericht liefern von dem Treffen der Religionen in Ranimara. Laßt mich zunächst sagen, daß dieses Konzil nach Meinung aller Anwesenden ein voller Erfolg war und wiederholt werden sollte. Es wäre zu empfehlen, beim nächsten Mal mehr Schreiber anzustellen, um die vielen Einzelgespräche und Diskussionen besser dokumentieren zu können.

Es waren Priester aus allen Teilen der bekannten Welt anwesend, teilweise aus Gegenden, deren Name mir bisher nicht geläufig war. An Religionen waren vertreten (ich nenne nur die Hauptströmungen): Manjuan, Aene, Seth, Ildru, Borgon, Tagoth, Mannanaun, Artan, Dondra, Jani, Dena und sogar ein Dämon.

Das Treffen begann mit einer Vorstellungsrunde, bei der jeder anwesende Priester bemüht war, auch kurz die Anliegen und Hauptaugenmerke seiner Glaubensrichtung aufzuzeigen. Es würde zu weit führen, hier alles nocheinmal nachzuerzählen, ich hoffe hier auf Protokolle auch der anderen Teilnehmer. Aus diesen ersten Eindrücken entstanden dann recht schnell angeregte Diskussionen. Ich konnte, so hoffe ich, den Anwesenden vermitteln, daß die Artanreligion das Ziel, dem Chaos Einhalt zu gebieten, zum Wohle der Menschheit verfolgt. Die Diskussion um Ordnung und Chaos nahm einen wichtigen Platz ein. Man versuchte mir zu unterstellen, wir wollten die Welt ärmer und langweiliger machen doch das Argument, daß Friede und Wohlstand nur dort entstehen können, wo ein gewisses Maß an Ordnung herrscht, konnte niemand widerlegen. Und ebensowenig konnte sich die Behauptung halten, wir würden die Menschen einengen und einschränken durch unsere Forderungen nach Ordnung. Ich habe mich redlich bemüht, unser Konzept einer umfassenden Ordnung als ideale Grundlage einer funktionierenden, friedlichen Gesellschaft darzulegen.

Ein langes Einzelgespräch hatte ich mit einem Vertreter der Schwarzen Flotte Mannanauns. Beide stellten wir erstaunt fest, daß die Grundwerte der Gesellschaft, das, was ein Staatswesen zusammenhält oder erst ermöglicht, in unseren

Vorstellungen keine allzugroßen Streitpunkte lieferte. Vorurteile wurden abgebaut auch wenn ich dem Priester des Verbannten Gottes natürlich nicht überzeugend vermitteln konnte, warum es die Weltordnung gefährdet, ein göttliches Urteil in Frage zu stellen oder gar selbst aufheben zu wollen.

Etwas schockiert waren die Anwesenden von den Vorstellungen von Weltordnung, wie sie ein Sethpriester aus Wergolost vertrat. Daß man ein Grundmaß an Ordnung auch mit Gewalt durchsetzen können muß, ist unbedingt richtig (auch wenn mir mancher der Anwesenden selbst in diesem Punkt widersprach). Doch Gewalt als grundlegendes Ordnungsprinzip? Stärke als einziges Argument? Kann sich unter solchen Bedingungen eine komplexe Gesellschaft überhaupt entwickeln? Ein Punkt, der sicher weiter diskutiert werden sollte.

Die Veranstaltung endete damit, daß sich ein Teil der anwesenden Priester mit der anwesenden Jani-Priesterin in den nahegelegenen Janitempel abwanderte, um dort besonderen Zeremonien beizuwohnen, die ich in diesem Brief nicht weiter erörtern möchte.

Ich hoffe, nach Erhalt anderer Protokolle und Berichte der Anwesenden einen umfassenderen Report abliefern zu können und schließe

Im Namen des Gerechtesten Gottes

Araban Kisaya

PS: Es gab eine Frage, die mir gestellt wurde, und die ich weder zu meiner eigenen noch zur Zufriedenheit der anderen Anwesenden beantworten konnte. Ich bitte um eine offizielle Stellungnahme des Höchstpriesteramtes. Die Frage lautete, warum, in Wu Ya Shan keine Frauen zum Priesteramt zugelassen sind...

-+-+--+--+--

Dena und Mannanaun

"Hat Mannanaun die Göttin verführt oder hat Dena sich einen Liebhaber genommen?"

Glimmerstrak Fjordahl, Ulf da Dena Silurs

Da ich meine Gemeinde Silur in Sicherheit weiß und alle Angelegenheiten in der Heimat geregelt sind, habe ich eine Reise zum Priesterkonvent in Ramira unternommen, um dort den Denatempel meiner Heimat zu vertreten. Besonders beeindruckt hat mich ein Gespräch mit einem Mannanaupriester der Schwarzen Flotte, der von Mannanaun erzählte.

Mannanaun gehört zu den Göttern, die in Silur nicht als persönlicher Gott verehrt werden und auch im Pantheon bleibt er in den Lehren und Legenden der Silurer im Hintergrund. Also war ich begierig, mehr über ihn zu erfahren.

Mannanaun, so erfuhr ich, erhob sich gegen Chnum, dem er sich überlegen wähnte, er soll Dena als Geliebte genommen haben und empörte sich, was als sein schlimmstes Vergehen gilt, gegen die "Göttliche Weltordnung". Dieser Begriff muß erklärt werden. Besonders die Artanreligion ist überzeugt, daß vor allem eine gottgewollte Ordnung jedem Ding seinen Platz zuweist, um Frieden und Wohlstand zu gewähren. Mannanaun fand finstere Bundesgenossen und zog mit ihnen gegen die Chnumgetreuen. Diese siegten und verurteilten ihn zur Verbannung in die Wüste, wo er noch heute machtlos eingesperrt ist.

Kern der Geschichte ist die Bewertung Mannanauns, den wir, wie die anderen Götter auch, als Person sehen, zu dessen Bewertung uns die Geschichten um seine Person dienen müssen. Ich mache mir deshalb die Lehrmeinung des Tempels zu eigen, die Götter als menschenähnliche Wesen von großer Macht sieht. Konnte also Mannanaun Dena verführen?

Dena ist eine Göttin von überlegener Macht und sie ist gut. Mannanaun war selbst in den Tagen seiner Größe ihr unterlegen, ein reizvoller Geselle, aber leichtsinnig. Die Vorstellung, er könne Dena Offerten machen, auf die sie ernsthaft einginge, erscheint lachhaft. Leicht vorstellbar ist aber eine gelangweilte und vernachlässigte Gattin des Chnum, die sich Mannanaun zum Liebhaber nimmt. Wie wenig ihr an diesem Liebhaber lag kann man aus ihrer Entscheidung für Chnum ablesen. Ihre Affäre mit Mannanaun kann nicht mehr als ein amouröses Abenteuer gewesen sein.

Später stellt sich beim Betrachten der Ereignisse um Mannanaun die Frage, ob das Urteil der Götter von Menschen korrigiert werden darf. Denn dieses Ziel verfolgt die Schwarze Flotte: Den Verbannten aus der Wüste zu befreien. Im Sinne der Freiheit des Individuums muß ich dies bejahen. Das Individuum ist frei, zu tun, was anderen nicht schadet. Ein Schaden ist durch die Befreiung Mannanauns aber nicht zu erwarten.

Außerdem muß die silurische Einstellung zur den Göttern bedacht werden, die wir, wie oben ausgeführt, als menschenähnliche Wesen von großer Macht sehen. Ihr Urteil hat also keinen höheren Wert als das eines mundanen Richters. Doch ihre größere Macht mag die Befreiung unmöglich machen, ihr menschenähnliches Wesen, hier ihr Jähzorn und ihre Gewalttätigkeit könnte für die Befreier tödlich sein. Diese Gefahr aber nehmen sie mit sehenden Augen auf sich.

So empfehle ich, den Mannanaunkult in Silur neutral zu behandeln, ihn weder zu fördern noch zu hindern. Der chaotische Geist des Gottes entspricht in vielem der freiheitliche Gesinnung der Silurer. Eine finstere Einstellung kann ihm nicht nachgewiesen werden, wie viele Gespräche auf dem Religionskonvent zeigten. Ein Aufstand gegen eine göttliche Weltordnung mag dem Artankult arg zu schaffen machen. Wir Silurer aber wissen, daß Gesetze Menschenwerk sind, ohne einen Wert aus sich selber heraus. Sie sind wegen ihres Nutzens zu respektieren, weil sie uns ein friedliches Mit- und Nebeneinander ermöglichen, weil sie vernünftig sind. Mannanauns Anhängern kann man keine Rituale vorwerfen, die den zivilen Gesetzen Silurs widersprechen.

Vor allem muß auch das Urteil Denas bedacht werden, die über dem Wohl Silurs seit Generationen wacht. Sie wird sich keinen schlechten Liebhaber auserwählt haben.

Gegen das Reichsinteresse, die Schwarze Flotte zu empfangen, gibt es keine religiösen Einwände.

Regionalgruppe Rhein-Ruhr & Regionalgruppe Nordwest

Hallöle,

die Regionalgruppen Rhein-Ruhr und Nordwest veranstalten mal wieder ein gemeinsames Treffen. Diesmal wieder in Dortmund und zwar im

Cafe Erdmann
Ritterhausstr. 40
44137 Dortmund Tel. 0231 - 160078
[Nähe Möllerbrücke, direkt im Westpark]

Wann ? Am Samstag den 22.7.00 um 16:00.

Da K2 alleine schon ca. 7 Leute aus dem Gebiet Rhein-Ruhr aufweist, lohnt sich das für diese Spieler natürlich besonders, aber auch die anderen dürften auf ihre Kosten kommen. Und da gerade Zakethia mit vielen Leuten aus dem Gebiet Münster/Rheine neu gestartet wird, lohnt sich das für diese natürlich auch. Auch Gäste sind immer gerne gesehen.

Bis dann

Gerrit Wehmschulte & Utz Kowalewski

Ansprechpartner:

Utz Kowalewski
Spicherner Str. 17
44149 Dortmund
Utz.Kowalewski@ruhr-uni-bochum.de
0231/179340
(Ansprechpartner im Regionalgruppenvorstand Rhein-Ruhr)

Gerrit Wehmschulte
G.- Heinemann- Str. 81
48429 Rheine
wehmschulte@t-online.de
05971/85613
(Regionalgruppe Nordwest und Organisator)



Myra - who is who:

Gerrit Wehmschulte

gewesener SL Tebreh
&
künftiger SL Zhaketia

Da ich in diesem Sommer als Spielleiter vom Fremdsegment Tebreh zum regulären Segment Zhaketia wechsele, möchte ich die Gelegenheit nutzen, mich kurz vorzustellen.

Ich bin 30 Jahre alt und ledig. Geboren wurde ich in Rheine (das im Münsterland liegt und nicht in Ostfriesland). Nach Abitur und Studienversuch (Geographie) habe ich Technischer Zeichner gelernt. Ich arbeite heute als Konstrukteur in einem Ingenieurbüro. In meiner Freizeit höre ich Musik (z.B. Bruce Springsteen, Dire Straits, Paul Simon, Neil Young, ... - dies ist keine Gewichtung), fahre Rad (nicht als Sport) und beschäftige mich mit Fantasy- Romanen, Rollenspielen, Brettspielen, Sammelkartenspielen (Mittelerde- hallo Mittelerdespieler, bitte melden) und natürlich Myra).

Einige andere, nicht wirklich wichtige Dinge über mich: Ich trinke gerne Longdrinks und mag koreanisches Essen nicht besonders. Ich reise lieber in die Berge als ans Meer. Meine Lieblingsfarbe ist rot, meine Lieblingstiere (abgesehen von Drachen) Pferde und Hunde. Ich kann mühsam mit Computern umgehen, mag sie aber nicht besonders. Ich fahre gerne Bahn, lehne Autos aber nicht grundsätzlich ab. Auf Myra gelte ich als "licht", und für neue Spielregeln bin ich aufgeschlossen.

Das Spiel "Welt der Waben" habe ich durch den Artikel von Wolfgang G. Wettach in einem Buch namens "Spiele per Post" kennengelernt, im Jahr 1991. Wolfgang bot mir die Position Silur auf Karcanon an, und hier habe ich auch zu spielen begonnen. Hier habe ich auch alle Eigenheiten Myras kennengelernt, endlose Auswertpausen und Spielleiterwillkür, aber auch begeisternde Auswertungen, vor allem aber nette Freunde (Hallo Irmtraud) und Feinde (Hallo Torsten).

In einer langen Auswertpause Karcanons habe ich als Spielleiter Tebreh begonnen, zusammen mit ein paar Rollenspielfreunden als Spielern. Tebreh ist eine Parallelwelt zu Myra. Ursprünglich als Spiel unter Freunden für einen Sommer geplant, hat sich die Welt als dauerhaft erwiesen. Später wurde sie als Fremdsegment in Myra eingegliedert und sieben Jahre bespielt.

Leider haben in den vergangenen Monaten mehrere Spieler aus beruflichen Gründen Tebreh verlassen, so daß wichtige Positionen unbesetzt sind, andere wünschten sich eine neue Spielposition. Nachgefragt, ob ich lieber mit einer Neuordnung Tebreh's beginnen sollte oder mit ihnen ein Segment Myras wiederbeleben sollte, entschieden sich die meisten Spieler für einen Neubeginn auf Myra.

Karcanon

Überblick über das Geschehen auf Karcanon im Tischri 419 nach Pondaron, dem Jahr der Geister



Im Machairas bereitet man sich auf den Herbst vor, bringt die Ernte ein, erntet auch die Kürbisse und höhlt sie aus, um daraus für die Herbstfeste die beliebten Kürbisgeister zu schnitzen, für das Geisterfest. Etwas weiter ophisch, am Golf von Rhud, freut man sich auch auf die Geisterfeste des Herbstes, zu denen eine Gauklertruppe und der Erzmagier der bagundischen Konföderation erwartet werden.

Im Lychnos erwartet man die Große Flotte, von der alle seit Monaten sprechen. Der Orden der Roten Sonne wartet ebenso wie der Rubinorden, in unterschiedlichen Häfen und vielleicht auch auf unterschiedliche Flotten. Ein Reich zumindest muss die Hoffnung auf weitere Flotten aus der Heimat aufgeben, da sich die Tore hinter ihm nun geschlossen haben...

Im Oklis wandert der Blick schicksalsergeben gen Himmel oder auf das Wasser, da man auch hier Besuch von anderswo erwartet oder befürchtet. Die Geister der Vergangenheit werden wach, wenn sich mancher Darhleare fragt ob es den Preis wert ist, für einen Herrn aus der neuen Heimat wohlmöglich selbst zum Geist zu werden.

Und im Zeichen des Altars denkt Sotagaph von Inshatri in diesem Jahr intensiv über die Geister verstorbener Herrscher nach... eine Überlegung, die auf dem Malard-Friedhof von Carthanc ebenso intensiv verfolgt wurde wie ein grauer Wolf, den manche nächtens da gesehen haben wollen.

ACHTUNG: Anzeige!

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

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

Dann habe ich hier das Richtige für Euch:

Eine Runde Prä-Myra!

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

Es gibt beinahe jeden Monat eine Auswertung!

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

Björn Steinmeyer
Am Krug 12
13591 Berlin
Telefon 030-3677943



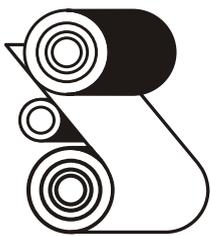
1. Myranisches Stellenvermittlungsbureau

Frühling/Sommer 420 n.P.

Karnikon - aktuelle Stellenangebote

- 1) RRR mächtiges Großreich günstigerweise an 3 Spieler (Spielergruppe) zu vergeben, wobei einer als ReichsSL fungieren sollte.
- 2) SSS Lichtreich mit entwicklungsfähiger Kultur und interessanten Nachbarn
- 3) DDD für einen Spieler mit Interesse am Handel geeignet. Magie spielt keine unmittelbare Rolle.
- 4) MMM für einen Allroundspieler geeignet. Das Militär ist wegen des Nachbarn genauso wichtig, wie die Fortführung einer interessanten Kultur.
- 5) BBB mehrere Positionen für Spieler mit Spaß an Diplomatie und Intrigen. Demnächst Parlamentswahlen.
- 6) AAA Neutrales Seereich für Strategen
- 7) III für Kulturspieler geeignet. Außenpolitik nahezu bedeutungslos.
- 8) EEE für einen Spieler mit Erfahrung. Höchstpriester einer Lichtgottheit, noch mit befristetem Engagement auf Karcanon
- 9) XXX Kleine aber bedeutende Sonderfunktion bevorzugt an eine Frau abzugeben
- 10) Einen **Reichsspielleiter** für das Kaiserreich Garelda:
Reizt es Dich auch mal hinter die Kulissen zu schauen ? Hättest Du genügend Zeit, um ein zweites Myrareich zu führen (Denn mehr Aufwand macht das nicht !) ? Hast Du Ausdauer ? Dann solltest Du Dich bei mir [melden \(utz.kowalewski@ruhr-uni-bochum.de\)](mailto:utz.kowalewski@ruhr-uni-bochum.de) !

Weitere Stellen, auch auf anderen Segmenten sind zu finden auf folgender Seite (wird im Laufe des Sommers aktualisiert):
<http://www.datacomm.ch/thogol/> -> Myra



Nachrichten aus der Druckerei

Glattbrugg; Das langerwartete MBM 25 befindet sich in der Druckvorstufe und wird definitiv noch im Juli dieses Jahres gedruckt werden. Versand soll im September 2000 erfolgen, bzw. an die anwesenden Mitglieder abgegeben werden.

Runenrolle # 6

Soll noch dieses Jahr erscheinen, Problem an der Sache, der Ordner mit den Beiträgen ist auf dem Weg von der Redaktion in die Druckerei verschollen. Ist dieser sagenumwobene Ordner nun Opfer eines gewissen gelben Monsters geworden, verschwand er bereits in der Redaktion oder ging er gar in der Druckerei unter? Drei Fragen, welche man bis zum September 2000 gerne geklärt hätte um die Wartezeit auf die lang ersehnte sechste Ausgabe zu verkürzen. Wir werden unsere geschätzte Leserschaft auf dem Laufenden halten.

Drucksachenausverkauf

Frische Nachdrucke der folgenden MBMs ab Lager lieferbar:

MBM 3	Reichsvorstellungen	2 Stück à DM 10.-
MBM 7	Legenden, Sagen, Märchen	2 Stück à DM 15.-
MBM 9	Reichsvorstellungen	1 Stück à DM 15.-
MBM 10	Die Frauen Myras	1 Stück à DM 15.-

Sowie weitere 1. Auflagen der folgenden MBMs zum reduzierten Preis:

MBM 12	Reichsvorstellungen		à DM 10.-
MBM 15	Reichsvorstellungen		à DM 10.-
MBM 16	Religionen	SONDERPREIS	à DM 5.-
MBM 17	Weltvorstellung		à DM 10.-
MBM 18	Handel und seine Regeln		à DM 10.-
MBM 19	Reichsvorstellungen		à DM 10.-
MBM 20	Kampf&Krieg		à DM 10.-
MBM 22	Geschichte, Zeit, Legenden		à DM 10.-
MBM 23	Reichsvorstellungen		à DM 10.-
MBM 24	Alltag auf Myra		à DM 10.--

Sowie diverse Restexemplare von alten Weltboten, beginnend mit der Nummer 1 bis und mit der vorletzten Ausgabe zum Abstauberpreis von DM 1.- pro Stück.

Lieferung: jeweils nächstmöglicher Samstag, exkl. Porto.

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

Bestelladresse: Thomas Golser
Talackerstr. 35
8152 Glattbrugg
Schweiz
thogol@gmx.net

erei

<http://www.myra.ch>

und man weiss, was auf Myra läuft...



Einladung zur ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V.

Wann: Sonntag, 10. September 2000, Beginn: 10:00 Uhr

Wo: In einem Saale des Schlatterhauses
Oesterbergstr. 2
72074 Tübingen

- Tagesordnung:**
0. Formalia
 1. Satzungsänderung/Satzungsrevision
 2. Jahresbericht des Schatzmeisteramtes
 3. Bericht des Vorstandes
 4. Bericht der Kassenprüfung 98+99
 5. Entlastung des Vorstandes
 6. Wahlen
 7. Nachtragshaushalt 2000 / Haushalt 2001
 8. Berichte der Arbeitskreise und Regionalgruppen
 9. Schriftliche Einzelanträge
 10. Varia

Verschiebungen bezüglich Tagungsort und Tagesordnung werden so rasch als möglich , bzw. vor Ort bekannt gemacht und ausgehängt (siehe auch im Internet unter <http://www.myra.de>).

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten!

Stephan Gögelein
Schriftführer des VFM e.V.

Stephan Gögelein, Schriftführer
Christine Auf dem Berge, 1. Vorsitzende
Wolfgang Wettach, 2. Vorsitzender
Arnulf Breuer, Spielervertreter
Werner Arend, Spielleitervertreter