

WELTBOTE 59



Dein Tor zur Welt der Phantasie

Organ des Vereins der Freunde Myras VFM e.V.

Vorwort

Saluton!

Nachdem der letzte Weltbote im Winter erschien, hier vor dem kleinen Tübinger MYRA-Treffen vom 31.03. bis 02.04.2006 gibt es jetzt den neuen Weltboten, der vielleicht diesmal nicht der grosse Wurf, aber jedenfalls überfällig ist. Alte Weltboten gibt es soweit sie digital vorliegen in der kostenlosen Bibliothek der Downloads:

<http://projektmyra.de/botendownloads.html>

Wie steht es diesmal auf den Segmenten? Das "Jahr der Stille 424 nP" zu Ehren Paranas ist weitestgehend vorbei, ohne dass allzuviel weltbewegendes geschehen wäre – daher ja auch die Rede vom Ssakat-Jahr. **Zhaketia** war derjenige Kontinent mit am meisten Bewegung, bei **Karnicon** bewegen sich auch und vor allem die verschiedenen Hüter und Co-Spielleiter, die entsprechend ihrer zeitlichen und emotionalen Möglichkeiten die Auswertbereiche und Verantwortlichkeiten tauschen, doch auch hier kann man wohl von der „Ruhe vor dem Sturm“ sprechen – wenn, ja wenn es uns gelingt, 425 nP stürmischer werden zu lassen. An einzelnen Stellen wurde auch 425 abgeschlossen – aber zu einer einheitlichen Zeitrechnung werden wir erst mit dem Anfang 427 nP kommen, den wir mit allen Segmenten auf den 17.03.2007 legen wollen.

Kiombael, wo Christian dem Rollenspiel gegenüber dem PBM den Vorzug geben wollte, hat mit einem demnächst dezidierten Promy-Rechner vielleicht wieder eine Chance, nachdem er sich zuvor, mit verschiedenen Schreibprojekten beschäftigt, in die Stille seiner Schreibstube zurückgezogen hatte. Wir bedauern und verstehen das; ich persönlich wünsche ihm dabei viel Erfolg und uns dass auch für Myra wieder etwas herauskommt beim Schreiben. Auch **Cyrianor** liegt auf Eis derzeit, da Thomas Willemsen den Bezug zum Spielgeschehen verloren zu haben scheint. Haben wir Nachfolger für einen Spielleiter der ausfällt? – Auch darüber werden wir beim Myra-Treffen reden, vielleicht reden müssen.

Was habe ich selbst in diesem halben Jahr getan, in dem auf **Karcanon** das Spiel endlich voran kam, auch das Rollenspiel auf Karcanon in der Tübinger Runde jetzt weitere Fortschritte gemacht hat? Zum einen Auswertungen an einige, wenn auch nicht alle, verschickt mit Franz Roll als Co-SL aus der Region **Kezunsea**, deren dienstältester Spieler er war und ist. in monatlichen Treffen, was wir fortsetzen wollen. Gemeinsam auswerten macht einfach ungleich mehr Spass, und das gilt auch für's gemeinsame Spielen und Schreiben, wie ich jetzt als Spieler auf Karnicon merke. **Treffen** gab es auch zweimal in Dortmund, im März als Vereinstreffen und im August um Karnicon voranzubringen, sowie im September in Tübingen. Kezunsea bringe ich, als ersten Teil von Myra, ins Englische, denn ich bin dabei, eine neue Community aufzubauen für englischsprachige Beiträge zu Myra – <http://www.livejournal.com/community/myraworld/> - vor allem Artists, KünstlerInnen, möchte ich damit gewinnen.

Das <http://MyraForum.de.vu> hatte letztes Jahr Probleme. Umso wichtiger wäre mir, dass alle VFM-Mitglieder auch in der Y!Group bzw zumindest der Mailingliste sind, damit wir das als Kommunikationsform haben um alle zu erreichen (siehe letzte Seite)

Ich bleibe mit dem Grusse Myras: Agape n'Or - n'Or Denar,

Euer Wolfgang G.W., Vereinsvorsitzender VFM e.V., Webmaster <http://projektmyra.de>
Und durchaus auch Spielleiter von Karcanon :-)

Inhaltsverzeichnis und Impressum

Was bringt dieser Weltbote? Einen Überblick über das Geschehen auf Myra. Im Wesentlichen umfassen die Überblicke dieses Weltboten das Weltgeschehen im Jahr der Stille 424 n.P. Und im Jahr 425 n.P. stellenweise, auf den Segmenten Karnicon, Gwynddor, und Zhaketia.

Wie im Vorwort des letzten Weltboten schon angekündigt, gibt es diesmal mehr, auch Myra-Quiz, auch Myra-Stories, und ich hoffe dass der nächste Weltbote sich noch mehr zur allgemeinen Lesbarkeit hin entwickelt.

Bilder enthält dieser Weltbote schon mehr, auch das soll künftig immer besser werden, und dafür habe ich bereits mit einzelnen Personen gesprochen. Möglicherweise ändert sich demnächst auch das Titelbild wieder zurück zum „klassischen“ Erscheinungsbild, wie vereinzelt gewünscht. Gibt es dazu mehr Meinungen? Ich werde eine Umfrage in der Myra-EGroup machen, die am Ende dieses Weltboten auch nochmals vorgestellt wird.

Titelbild: Das Schwert aus dem See – Carol Heyer, used with permission	1
Editorial: ...und Vorwort	Wolfgang G. Wettach *1* 2
Inhaltsverzeichnis und Impressum	3
<i>Überblick über die Segmente</i>	Wolfgang G. Wettach *1* 4
<i>Karcanon – Neues und Statistik</i>	W.G. Wettach *1* 5
<i>Karnicon - Überblick 423/424 nP</i>	Torsten Kohlstedt *6* &Co 7
<i>Story: Handelsfahrt nach Kryll</i>	Myra-Beitrag 17
<i>Bild: Reisender im kalten Eis</i>	Nina Baur 21
<i>Gwynddor – Überblick 424/425 nP</i>	J.Meisse 22
<i>Bild: Pandor das Einhorn</i>	Miriam Schiffer 25
<i>Kiombael – Stand und Planung</i>	Christian Hermann 26
<i>Das Jahr der Schatten auf Kiombael</i>	Wolfgang G. Wettach 28
<i>Geschichte der Reiche von Kiomba</i>	Wolfgang G. Wettach 29
<i>Bild: Soldat aus Hrazz-Dursa</i>	Myra-Beitrag 30
<i>Zhaketia – Überblicke 424 nP</i>	Gerrit Wehmschulte *26* 31
<i>Story: Die Fahrten der AhanaDrast</i>	Myra-Beitrag 36
<i>Myra-Quiz: Personen</i>	Wolfgang G. Wettach 41
<i>Einladung zur Mitgliedsversammlung am 10.09.2006</i>	43
<i>Myra-EGroup - Was kann die Egroup?</i>	44

Impressum:

Der Weltbote ist eine interne Veröffentlichung des Vereins der Freunde Myras VFM e.V. und wird in der Regel nur über die Mitgliedschaft als Abonnement bezogen. Eine PDF-Version ist erhältlich über die Webseite www.myra.de. Der Weltbote ist offizielles Organ des Vereins und veröffentlicht die Protokolle, Beschlüsse und Berichte in Auszügen oder als Volltext. Ein Einzelheft kostet 2,50EUR. Verantwortlicher Herausgeber ist Wolfgang G. Wettach im Namen und Auftrag des VFM eV, Postfach 2747, 72017 Tübingen, Tel. 01212-518383782 (Anrufbeantw.). Email: weltbote@projektmyra.de - Der Verein ist eingetragen unter VR1065 b. Amtsgericht Tübingen. Erschienen: März 2006 / Ende 425 nP

Übersicht der Segmente

Karcanon – Spielleiter: Wolfgang G. Wettach – Letzter Bote: 60 – Letzte Auswertung: Voll-Auswertung Adar 425 nP, März 2006 – Link: <http://www.karcanon.de>

Karnicon – Spielleiter: Torsten Kohlstedt, Michael Ecker, Jochen Gattnar – Letzter Bote: 66 – Letzte Auswertung: Sommer 424 nP, Februar 2006 – Link: Segmente/Karnicon unter <http://myraforum.de.vu>

Ysatinga – Spielleiter: Verwaltet von Utz Kowalewski – Letzter Bote: ? - Letzte Auswertung: ? - Pläne: das kulturell angelegte Lumenia-Projekt – Link: <http://projektmyra.de/ysatinga.html>

Corigani – Spielleiter: Noch verwaltet von Thomas Willemsen – Letzter Bote: 74 – Letzte Auswertung: Erstes Halbjahr 422 nP, Oktober 2002 – Link: <http://projektmyra.de/corigani.html>

Erendyra – Spielleiter: Verwaist. - Letzter Bote: 33 – Letzte Auswertung: 9-10/419 nP, November 1999 – Link: <http://projektmyra.de/erendyra.html>

Gwynddor – Spielleiter: Jonathan Meisse – Letzter Bote: 11 (1) – Letzte Auswertung: Sommer 425 n.P., Juli 2005 - Link: <http://projektmyra.de/gwynddor.html>

Yhllgord – Spielleiter: Verwaltet von Josef Eisele - Letzter Bote: Neu04/29 - Letzte Auswertung: Bis Ende 416 nP / Mai-November 1996 - Link: <http://projektmyra.de/yhllgord.html> – Pläne: Erstellung eines Standes für 426 n.P.

Zhaketia – Spielleiter: Gerrit Wehmschulte - Letzter Bote: ? - Letzte Auswertung: 10/424 nP, 2005 - Link: Segmente/Zhaketia unter <http://myraforum.de.vu>

Cyrianor – Spielleiter: Thomas Willemsen - Letzter Bote: 07 - Letzte Auswertung: 01-02/424, September 2004 - Link: Segmente/Cyrianor unter <http://myraforum.de.vu>

Kiombael – Spielleiter: Christian Hermann - Letzter Bote: 13 - Letzte Auswertung: Neu-Standauswertung 14 bis Anfang 423 nP, Frühjahr 2003 / RSP 3/2004 - Link: Segmente/Kiombael unter <http://myraforum.de.vu> – Pläne: Erstellung eines erneuten Standes / Praemyra-Start auf Kiomba 15 für 426 n.P.

Nykerien – Spielleiter: Tim Poepken - Letzter Bote: 07 - Letzte Auswertung: 02/424, Sommer 2004 - Link: <http://www.nykerien.de>

Neues von Karcanon aus den Jahren 424 und 425 n.P.

Der endgültige Überblick für diese Zeit ist noch nicht fertig, wird aber im neuen Karcanon-Boten 61 und im Weltboten 60 enthalten sein. Was ist aber geschehen? Das grösste gesellschaftliche Ereignis dieser Zeit war die Taufe des kaiserlichen Kindes in der Kaiserstadt Chalkis am Grünen Meer, mit einer Bewahrerin des Grünen Hochlands und einer Fee als Patinnen, und allem was Rang und Namen hat in diesem Teil der Welt als Gästen, an Magiern, Königen und vor allem Priestern. Kein Kobold ist als 13. Fee dazwischengesprungen, kein Dragolreiter ist auf dem Palast gelandet um das Fest zu (zer)stören und selbst die stets auf Selbständigkeit bedachten Antharlaner, für die die Frage noch lange nicht geklärt ist, wem das Land der einstigen Strategie Chalkis rund um die Kaiserstadt gehört, benahmen sich diesmal wie die Freunde und Verbündeten die sie den Gesprächen und Verträgen nach sind.

Auf Kezunsea leidet so mancher noch unter den Nachwirkungen der Zeit unter Lord Magnus, der als Teilhüter dieses Gebiet zum Grossteil unter seine Kontrolle gebracht und so manches bewegt und anderes verhindert hatte. Erstarrt blieb vieles im Lychnos Karcanons, ungewiss ob in der Furcht oder der Hoffnung wer nach ihm kommen könnte. Von den Befreiern des Verbannten Gottes hört und sieht man nichts mehr, auch weil zwischen ihrem Landungsort und dem ihrer Feinde ein Reich liegt das sich wenig kümmert, ausser vielleicht um den Namen seiner Hauptstadt...

Das Grösste Ereignis im Blutigen Band ist noch immer unbekannt für den Rest der Welt und ein neues Jahr des Drachen ist sowenig offensichtlich in Sicht wie ein neues Jahr der Spinne, auch wenn beides gerade ein Dutzend Jahre her war, ein Hexenzyklus der Jahre im Rund.

Militärisch der grösste Einsatz dieser Zeit kam von Borgon Dyl, die in der Grossen Ebene der Wagnervölker immernoch gegen die Dämonen kämpfen, sie befreien wollen weil der geheimnisvolle Mann mit der Goldmaske, ein Verbündeter auf den die nichtfinsternen Stämme noch immer hoffen und über den die unglaublichsten Geschichten kursieren, das wohl nicht alle tut. Sie haben einen hohen Preis gezahlt, Tausende sind gestorben beim Kampf um die bagundische Burg Kalam-Hold, Dutzende oder sterben jede Nacht immer weiter, Hunderte in den dunkelsten Nächten – ein teuer Blutzoll für die Befreiung, die nur von den Naaliten Aerinns eine Besetzung genannt wird, den Borgon Dyl da zahlt.

Wie sind dann jetzt Anfang 426 n.P. die Kräfteverhältnisse auf Karcanon?

Ich habe eine neue Statistik von Karcanon gemacht, bei der anders als bei den früheren handgeführten Statistiken keine Elemente der Infrastruktur (Rüstorte oder Strassen zB) und keine Unterschiede zwischen Krieger, Reitern, Matrosen und Heerführern, sowie keine militärischen Güter wie Schiffe oder Fernwaffen eingegangen sind. Magie und Monster sind ebenfalls nicht mitgerechnet. Absolute Werte werden natürlich nicht angegeben, sondern nur die Rangliste/Reihenfolge.

Mit diesen Einschränkungen, die See- und Finstermächte benachteiligen, ist die folgende Rangliste der Bündnisse vielleicht doch trotzdem interessant:

Statistik der Bündnisse auf Karcanon

Gesamtstärke:

- 1) BdB
- 2) LIFE
- 3) Kaiserreich Karcanon
- 4) DU
- 5) BdS
- 6) BURG

Das Kaiserreich Karcanon umfasst die Reiche die den Kaiser Bofri von Karcanon als Oberherrn anerkennen. Zum Beispiel dadurch sind Doppelmitgliedschaften möglich, so dass einige Reiche an mehr als einer Stelle eingerechnet wurden.

Kontrolliertes Reichsgebiet

- 1) BdB
- 2) LIFE
- 3) DU
- 4) Kaiserreich
- 5) BdS
- 6) BURG

Zur Klarstellung noch: In das Gebiet der DU sind Gemarken des Segmentsrandes nicht mit eingerechnet. In das Kaiserreich sind beim Gebiet (wie in den anderen Kategorien auch) den Kaiser unterstützende Reiche, die ihn bisher nicht offiziell als Oberherrn anerkannt haben (etwa Karalo-Floran und Bagunda) nicht mit eingerechnet.

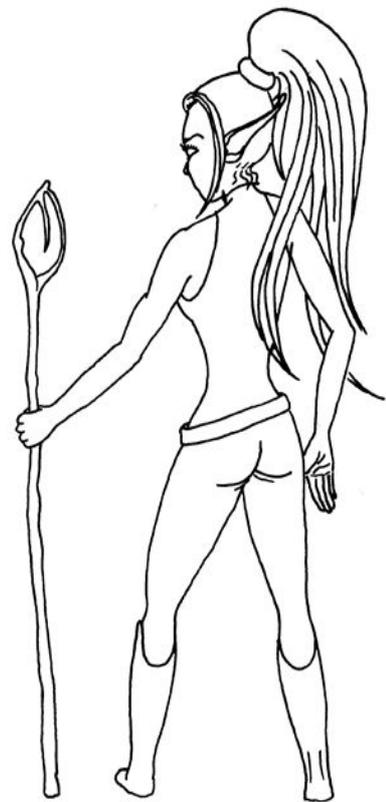
Einwohner

- 1) BdB
 - 2) LIFE
 - 3) Kaiserreich
 - 4) BURG
 - 5) DU
 - 6) BdS
- (nur Menschen und Humanoide)

Militär

- 1) LIFE
- 2) BdB
- 3) BdS
- 4) DU
- 5) BURG
- 6) Kaiserreich

Das gibt *nicht* die Kampfkraft wieder, sondern nur die Anzahl menschlicher und humanoider Krieger/Reiter/Matrosen. Elitestärke ist sowenig berücksichtigt wie nichthumanoide Kampfeinheiten.



Mondai aus Mannar (Bild: Atabei)

Das Geschehen im Herbst und Winter des Jahres der Gestirne (Asyilia und Machairas von Karnicon)

Der Herbst kam mit Nebel und Regenschürmen; er kündigte einen harten und langen Winter an. Vielerorts eilten Schiffe in ihre Heimathäfen oder doch zumindest in den nächsten freundlichen Hafen, um dort Schutz zu suchen. Straßen und Wege verwandelten sich zuerst in Matsch und mit den ersten Frösten dann in Miniaturlandschaften mit tiefen Kratern, felsenharten Klippen und scharfen Berggraten, die das Vorankommen ebenso hinderten wie zuvor der Matsch.

Ausgenommen waren davon natürlich die Länder des Ewigen Eises, in denen die Straßen auch im Sommer aus geglättetem Permafrost und Eis bestehen. Auch dort aber gab es ungewöhnlich viele Niederschläge, und die Schneewolken machten die rapide kürzer werdenden Tage noch dunkler und trüber. Das Jahr der Gestirne wurde seinem Namen immer weniger gerecht, denn nur noch in wenigen Nächten wurden die Sterne am Nachthimmel sichtbar. Diese Nächte waren dafür um so frostiger.

Asyilia im Herbst 423 n.P.: Stürmische Zeiten

Der Herbst war golden auf Alorr, doch alle Zeichen standen auf einen harten und langen Winter: Die Bären waren eifrig wie selten beim Fischen nach Lachsen, die Nüsse und Eicheln ungewöhnlich groß und die Schweinsigel auch tagsüber unterwegs, um verfaulte und angegorene Früchte einzusammeln.

Und auch bei den Bewohnern, die sich für intelligenter hielten, weil sie Städte bauten und Kriege führten (und ich meine damit nicht die dem Insektenreich angehörenden), gab es viele, die noch schnell ihre Ernte einzufahren versuchten, bevor der Winter herein brach. Langurische Truppen beispielsweise hatten sich in den letzten Wochen an strategischen Punkten versammelt. Gerüchte von einem Gefangenenlager hatten die Kommandeure erreicht. Nun kam der Befehl zum Sturm.

Auf unterschiedlichen Wegen und in Eilmärschen zogen Krieger und auch einige Reiter auf wendigen Hochlandponys durch die Berge in das versteckt gelegene Hochtal. Das letzte Wegstück wird im Dunkeln zurückgelegt, und im ersten Morgengrauen steht das Hauptheer in Angriffsposition oberhalb der langen Sklavenbaracken, gedungenen Garnisonsgebäude und hohen Hebekonstruktionen. Der Angriff beginnt ohne Trommelklang und Hörnerschall, bis im Prismatorenlager Alarm gegeben wird. Kaum haben sich aber die Verteidiger formiert, passiert Seltsames in den langurischen Reihen: Ein Teil der Soldaten geht plötzlich auf die eigenen Kameraden los.

Doch da greift das zweite langurische Heer von der anderen Seite an. Seinen Reitern gelingt es, ins Lager einzudringen und die Sklavengatter zu öffnen. Als die ersten Sklaven fliehen – einige greifen auch nach Knüppeln, um auf ihre ehemaligen Bewacher los zu gehen – schütteln die meisten der abtrünnigen langurischen Krieger verwirrt die Köpfe und nehmen wieder ihre Plätze in den angreifenden Reihen ein.

Als die Kämpfer beider Seiten aufeinander treffen, erweist sich bald, dass die Krieger der Prismatoren hervorragend ausgebildet und ausgerüstet sind. Die Langurier haben hohe Verluste, doch sie lassen sich dadurch nicht aufhalten: Die Krieger marschieren kämpfend durch das feindliche Lager hindurch und vereinigen sich auf der anderen Seite, während die Reiter den Feind immer wieder in schnellen Attacken von verschiedenen Seiten angreifen, um danach sofort wieder zu verschwinden. Wer die Stallungen angezündet hatte und deren Tore geöffnet hatte, ließ sich im Nachhinein nicht mehr feststellen, jedenfalls lösen einige hundert in Panik geratene Bergponys Verwirrung in beiden Reihen aus, doch schadet dies den Verteidigern weit mehr als den Languriern.

Am anderen Ende des feindlichen Lagers wenden sich die Langurier um. Hinter ihnen herrscht immer noch Verwirrung, die befreiten Sklaven kämpfen teils untereinander, teils gegen ihre früheren Herren; einige haben auch herrenlose Pferde gefangen und fliehen nun in alle Richtungen vom Schlachtfeld. Beide Seiten haben in diesem ersten Treffen bereits große Verluste gehabt, doch keine Seite ist schon zur Aufgabe bereit.

Als die Langurier erneut zum Angriff blasen, stellen sie überrascht fest, dass sich einige der Sklaven offenbar auf die Seite ihrer Peiniger gestellt haben. Obwohl sie keinen ernst zunehmenden Gegner für einen gut gerüsteten und gesunden Krieger darstellen, stört diese unerwartete Entwicklung die langurischen Schlachtpläne doch erheblich. Die almeronischen Truppen nutzen Schild und Deckung durch den Sklavenmob, um die Stellung zu wechseln und überraschend einen Gegenangriff vorzutragen. Doch nun greifen weitere Sklaven ein, dieses Mal auf der Seite Langurias – waren doch einige von ihnen selbst einst stolze Söhne Langurias gewesen. Langurier gegen almeronische Bergkrieger, Sklaven gegen Sklaven und gegen jedes der beteiligten Heere – bei dieser Ausgangssituation ist es kein Wunder, dass das Treffen bald in Chaos ausartet. Der Blutzoll ist gewaltig, doch am größten für die Sklaven auf beiden Seiten.

Beide Seiten ziehen sich zunächst zurück, um sich neu zu ordnen. Noch sind weder Langurier noch Prismatoren zum Nachgeben bereit. Die meisten Sklaven allerdings sind mittlerweile entsetzt vom blutigen Feld geflohen. Fast alle Gebäude des Lagers stehen in Flammen; eine weithin sichtbare Rauchsäule steht über dem engen Bergtal.

Wieder erklingen Hörner und Trommeln. Die Sonne steht nun schon hoch und heiß am Himmel des klaren Herbsttags. Allen ist klar, dass dies der letzte und alles entscheidende Waffengang ist. Zwar ist das langurische Heer jetzt zahlenmäßig dem Feind um ein Mehrfaches überlegen, doch angesichts der Kampfkraft, die dieser bisher gezeigt hat, ist der Ausgang keineswegs beschlossen.

Zunächst scheint es so, als sei die Taktik der Prismatoren überlegen. Durch einen überraschenden Vorstoß über die Flanke zwingen sie den langurischen Kommandanten zu hektischen Umgruppierungen. Als jedoch nach einem langen, blutigen Scharmützel das Signal zum Rückzug erklingt, tut es dies auf der Seite Almerons!

Tausende waren auf dem Feld geblieben, im Tode vereint. Und unter den Toten war auch ein gutes Drittel der Sklaven, zu deren Befreiung die Langurier eigentlich aufgebrochen waren.

Andernorts ist auch Almeron selbst darauf aus, die Früchte des Krieges einzutreiben. Von der Burg im etrorischen Tiefland, die die Prismatoren vor Monaten genommen hatten, strömen nun in verschiedene Richtungen Heere aus, um die Eroberungen zu arrondieren.

Doch Kartiena scheint nun endlich aufgewacht zu sein. Ein etrorisches Heer verlässt die Hauptstadt auf verborgenen Wegen und macht sich querfeldein an die Rückeroberung der benachbarten Gebiete – bis es auf ein deutlich überlegenes almeronisches Heer trifft und einer sicher verheerenden Schlacht ausweicht. Zum Glück sind die schützenden Mauern der Hauptstadt nicht weit. Und wieder steht der Feind vor den Toren des Herzen des Reiches – ohne aber Anstalten zu machen, dies in einen Angriff umzumünzen. Scheinen die Wälle vielleicht doch zu unüberwindlich? Oder hat Almeron einfach andere, raffiniertere Pläne?

Nicht weit davon entfernt im Machairas geschieht inzwischen Seltsames. Vor der etrorischen Küste ziehen dunkle Wolken auf. Ein Gewittersturm rast auf die vor der Küste liegende etrorische Wachflotte zu, jedoch von eigenartigem Aussehen – seitlich eng begrenzt, doch zugleich hoch. Wie von einem Sturmwind getrieben braust sie auf die Küste zu. Schließlich werden Segel vor ihr sichtbar. Seltsame Geräusche erklingen aus der Wolke, Schatten lösen sich aus ihr, doch bevor sie richtig zu erkennen sind, werden sie von der Wolke wieder eingeholt und geschluckt. Fast scheint diese Wolke selbst ein lebendes, wenn auch irgendwie körperloses Wesen zu sein. Auf mehreren Schiffen der etrorischen Flotte bricht Panik aus. Einige Navigatoren ändern den Kurs, um den fremden Schiffen auszuweichen, andere, um ihnen auf der Flucht zur Küste voraus zu eilen. Mehrere der sonst als ungewöhnlich ruhig und nervenstark bekannten etrorischen Seeleute springen ins Wasser und versuchen ihr Glück schwimmend. Befehle werden nicht mehr richtig ausgeführt. Es kommt zu Kollisionen und Rempelen zwischen den Schiffen. Das Chaos und die Panik nehmen zu, als sich nun deutlichere Formen aus der Wolke lösen – fliegende, drachenähnliche Wesen. Gegen den Hintergrund der Wolke bleiben die genauen Proportionen verschwommen. Eine der Figuren nähert sich dem vordersten der fremden Schiffe, da blitzt auf dessen Vorderdeck plötzlich ein Licht auf, breitet sich pilzförmig nach oben aus und verschluckt das Geschöpf der Wolke.

Immer mehr Schiffe werden von der sich ausbreitenden Panikwelle erfasst, nehmen erratische Kurse auf. Dem etrorischen Kommandanten gelingt es, auf seinem eigenen Schiff die Ordnung zu bewahren und sie auf einigen benachbarten wieder herzustellen, doch einige Schiffe haben nun den gleichen Kurs wie die Fremden eingeschlagen – mit vollen Segeln auf die Küste zu. Vom fremden Führungsschiff schießt ein regenbogenfarbener Blitz in die Wolke. Diese beginnt zu wabern.

Währenddessen sind die ersten etrorischen Schiffe auf die doch eigentlich wohlbekanntes Sandbänke vor der Küste aufgelaufen, ihre immer noch voll bespannten Masten brechen. Die Fremden dagegen schaffen eine fast saubere Landung. Drei der überladenen wirkenden Schiffe laufen zwar vor dem Ufer auf Grund, aber mit gerafften Segeln und langsamer Fahrt so sanft, dass nur wenig Schaden entsteht. Die drei anderen ankern dicht am Ufer und lassen Beiboote zu Wasser.

Aus der sich langsam auflösenden Wolke schießen währenddessen nun deutlichere Gestalten hervor: ein halbes Dutzend drachenartiger Wesen, groß genug, dass jedes einen Reiter tragen kann. Letztere sind immer noch schwer zu erkennen, scheinen aber mehr als menschengroß zu sein.

Diese Schattenwesen fliegen nun im Sturzflug auf die am weitesten von der Küste entfernten Schiffe der etrorischen Flotte zu. Die auch dort ohnehin schon ausgebrochene Panik verschärft sich, Männer springen über Bord, Navigatoren halten kopflos auf die bereits gestrandeten Schiffe zu.

Da steht plötzlich ein weiß gekleideter Fremder auf einer Düne am Strand und schwingt einen leuchtend weißen Stab. Regenbogenbunte Funken sprühen auf, eine Welle aus Helligkeit fährt auf die fliegenden Angreifer zu und zerstreut sie. Eine Handvoll zieht sich in die Wolke zurück, der Rest scheint verschwunden. Und auch die Wolke löst sich nun endgültig in sprühende Funken auf.

Der Fremde offenbart sich jetzt als Priester des Lichtbringers und fordert die Einheimischen auf, hier dem Lichtbringer einen Tempel zu erbauen. Nur so seien sie geschützt vor Angriffen der Heerscharen der Finsternis, von denen die berühmten Wergols nur die ersten seien, die die etrorischen Küsten bedrohen. Viele der sonst so nüchternen Fischer und Küstenbauern beginnen daraufhin eilendst alles zusammenzutragen, was zum Bau eines solchen Tempels geeignet erscheint – auch die Balken der gestrandeten Schiffe. Nur mit Mühe gelingt es den Bewaffneten, die der Fremde als Tempelwache mitgebracht hat, die begeisterten Einheimischen daran zu hindern, auch die Schiffe der Fremden selbst zu zerlegen.

Währenddessen dringen aus den zentralalorrischen Bergen, wo Etrorien und Languria aneinander grenzen, weiterhin Gerüchte von einem weiß gekleideten Reiter, der von seinem silbernen Zossen zum Heiligen Krieg aufrufe. Doch noch hat kein Amtsträger weder der etrorischen noch der langurischen Seite dies in irgendeiner Form bestätigt, und auch keiner der ausgesandten Suchtrupps war bislang erfolgreich.

Gerüchte gibt es auch aus Malkuth. Im Ophis der Hauptstadt sollen geheimnisvolle Ruinen gefunden worden sein. Ungeachtet dessen konzentriert sich Magnus Njalson aber weiter auf seinen Feldzug gegen Schetola, der zur Zeit leicht ins Stocken geraten zu sein – oder ist das nur die Ruhe vor dem Sturm? Denn die malkuthische Admiralität verlegt immer noch weitere Flotten in das Kampfgebiet. In der Heimat jedenfalls, vor allem in dem am nächsten zur Front gelegenen Hafen, gibt es regelrechte Heiratsorgien, wo hunderte noch schnell ihr Mädchen formell zur Frau nehmen, bevor auch sie die Schiffe besteigen müssen.

In Schetola dagegen herrscht nach dem verkündeten Regierungswechsel und der Absetzung Dra Abu Costs Unruhe. Nach außen hin macht sich dies allerdings in tiefer Ruhe bemerkbar – es scheint, als ob die Truppen noch unsicher seien, wem sie folgen sollten. Mittlerweile scheinen sich mehr und mehr auch dritte Parteien und Reiche für die Vorgänge zu interessieren – schließlich müssen eventuell die Grenzlinien auf den Karten neu gezeichnet werden.

Auch auf der anderen Seite Alorrs geschieht jedoch Interessantes, sind dort doch weit mehr Flotten unterschiedlicher Herkunft unterwegs. Einige verfolgen einander, andere weichen sich geflissentlich gegenseitig aus. Doch hier nun ins Detail zu gehen, würde sicher zu weit führen.

Manatao – Geschehnisse im Herbst des Jahres 423 n.P., geheißen das Jahr der Gestirne

Ruhe liegt über dem Eis und das Leben der Gars, Gers, Gors und Gurs in den Weiten der Eiswüste nimmt seinen gewohnten, beschaulichen Gang. Einzig in den anthischen Provinzen geschieht Sonderbares. Die örtlichen Verwalter berichten wiederholt vom Verschwinden einzelner oder gar ganzer Gruppen von Kindern. Die Bevölkerung zeigt sich zutiefst beunruhigt und erhofft sich sehnlichst Hilfe seitens Borohrs von Manatao.

Die Bewohner Romataos und Scho-Scholans werden derweil Zeuge von allerlei merkwürdigen Ereignissen. In Romatao legten die Arbeiter der hiesigen Salzminen geschlossen die Arbeit nieder, um, wie die Gerüchte sagen, ausführlich Bajohr, dem Gott der Bierbrauer zu huldigen. Diesem Gottesdienst schloss sich (aus Solidarität zu den Betenden) alsbald die gesamte Arbeiterschaft Romataos an.

In Scho-Scholan, der Hauptstadt Manataos, begrüßt man einige, weit gereiste Würdenträger des Reiches. Diese hätten sich in Scho-Scholan versammelt, um sich mit dem Borohr zu beraten. In den kommenden Wintertagen solle, so weiß man in den Gassen Scho-Scholans zu berichten, die künftige Politik des Eisreiches neu geordnet werden. Weiter trifft in den ersten Tagen des Herbstes eine kleine Gruppe von Wanderern in Scho-Scholan ein, deren Wirken und Erlebnisse alsbald in allen Gasthäusern und Trinkhallen Tagesgespräch sind. Diese Wanderer, so erzählt man sich, sollen die ersten sein, die die gesamte Länge der Schlittenbahn bereist hätten. Unterwegs hätten diese allerlei abenteuerliches erlebt; unter anderem hätten sie einen mächtigen Eysdrachen aus Manatao vertrieben, seltene Pflanzen gefunden und gar eine der alten Städte der Eysriesen entdeckt.

Sollten die Gerüchte, welche fremde Händler und Seefahrer gen Manatao getragen hatten, stimmen? Waren auch hier, in der Eiswüste, die Lichtboten unterwegs?

Die Fremden selbst äußerten sich zu diesen Gerüchten nur vage, entfalteten dafür rege Aktivitäten, welche von den Herrschenden Manataos unterstützt zu werden scheinen.

Das Geschehen bis zum Frühjahr des Jahres der Stille

Der Winter hatte dieses Jahr gar nicht gehen wollen, und viele fürchteten schon, eine neue Zeit des Eises und der Nebel sei hereingebrochen. Lang dauerte es, bevor im Machairas Chelodarns die ersten Blüten durch den Schnee brachen und bevor im Ophis die Frühlingssonne die Winternebel vertrieb, und so manchem erschien die Zeit noch viel länger als sonst. Die Tage schienen doppelt so lang wie sonst, obwohl sie – der Jahreszeit angemessen – deutlich kürzer als die Nächte waren, und die Wochen schienen mehr Tage als früher zu haben, obwohl die Kalender anderes sagten, und die Monde mehr Wochen, obwohl eine genaue Zählung ergab, dass dies alles gleich geblieben war. Aber vielleicht waren ja auch daran die Nebel schuld, die alles in ein ewig graues Einerlei hüllten, die Tage trübe und die Nächte undurchsichtig machten, ein klamme Feuchtigkeit verbreiteten, die alles Leben lähmte und nur einigen Pilzen behagte.

So rief der erste Sonnenstrahl des Frühjahrs allenthalben helle Freude hervor, und die Chronisten, die sich von der Trübsal des Wetters hatten anstecken lassen, ihre Federn weg- und sich selbst als krank ins Bett gelegt hatten, erwachten nun wieder mit neuer Energie und begannen zu notieren...

Asyilia im Frühjahr 424 n.P.: Gar nicht so still

Es heißt ja, dass nach einem langen Winter die Pferde im Frühjahr besonders übermütig sind. Diesen Eindruck konnte man auch auf Alorr gewinnen, allerdings nicht nur auf Pferde bezogen.

Etrorien versuchte im Abwehrkampf gegen Almeron endlich wieder die Initiative zu übernehmen, erlitt dabei aber große Verluste. Ein etrorisches Reiterheer traf nahe der Hauptstadt bei der Verfolgung feindlicher Banditen auf einen Hinterhalt durch ein almeronisches Heer; seither fehlt jede Nachricht von den Etroriern.

Eine größere Anzahl anderer etrorischer Reiter versuchte etwa zur selben Zeit, im Sturmangriff die durch Almeron vor wenigen Jahren eroberte Burg an der peristerischen Küste zurück zu holen. Damit überraschten sie zwar die almeronischen Verteidiger, die aber hatten in der Zwischenzeit die Befestigungsanlagen ausgebaut und ihre Garnison erheblich verstärkt, was wiederum die Angreifer überraschte. Sobald die Verteidiger den ersten Schock überwunden hatten, rafften Pfeilschleudern und Katapulte viele der Etrorier nieder. Und die Mauern sind gut mit Kämpfern besetzt; die etrorischen Reiter kommen dagegen nicht an. Bald ist klar: Der Sturmangriff ist gescheitert.

Der etrorische Feldkommandant entschließt sich daher, wie zuvor im Stab für den Fall der Fälle besprochen, den Sturmangriff abubrechen und stattdessen einen Belagerungsring aufzubauen, um auf weitere Verstärkung und Mineure zu warten. Doch kaum sind die ersten Gräben ausgehoben und die ersten Zelte aufgestellt, da kommt es in den Außenbereichen des etrorischen Feldlagers zu einer sich ausweitenden Meuterei.

Im Gegensatz zu den Etroriern scheinen die Almeroner darauf vorbereitet gewesen zu sein und nutzen die einsetzende Verwirrung zu einem Ausfall ihrer Schweren Kavallerie, gedeckt durch Katapulte auf den Burgmauern. Schnell durchbrechen sie den noch nicht fertig aufgebauten Belagerungsring, und nun strömen die Fußkämpfer aus der Burg nach, um eine halbfertige Erdbastion der Belagerer nach der anderen zu stürmen und zu besetzen. Bald verwandelt Blut das Erdreich in trügerischen Schlamm, in dem die Kämpfer beider Seiten immer wieder ausgleiten – mal hinein in einen gegnerischen Axt- oder Schwertstreich, mal unter ihm hindurch.

Doch den Etroriern gelingt es nicht mehr, ihre Reihen zu schliessen. Bald bleibt nur noch das Signal zum Rückzug, und viele Etrorier hören es schon nicht mehr: Gut vier von fünf etrorischen Reitern bleiben auf dem Schlachtfeld zurück.

Anderswo allerdings, weiter weg von der eigenen Hauptstadt und näher an der des Feindes, waren etrorische Reiter erfolgreicher. Sie sorgen dafür, dass die almeronische Exklave eine solche bleibt (und die anderen, neueren almeronischen Exklaven selbstverständlich auch).

Die durch das etrorische Oberkommando neu ausgesandten Patrouillen werden von der einheimischen Bevölkerung freudig begrüßt, die schon lange keine Nachricht mehr aus der etrorischen Hauptstadt erhalten hatten; manche hatten gar schon zu zweifeln begonnen, ob diese überhaupt noch existiere. Und diese loyalen, überaus gesetzestreu Etrorier vom Lande bringen nun den Reitern viele kleine Schätze, die in den letzten Jahren geheimnisvollerweise überall aufgetaucht waren.

Aber mehr noch: Durch die Hochlande von Almeron laufen Gerüchte, dass nun nicht nur im Machairas langurische Heere festgesetzt haben, nein, auch an den ophischen Wegsteigen wurden fremde Soldaten gesichtet, offensichtlich auf dem Weg ins Herz Almerons.

Die im Herbst so blutig erfolgreichen langurischen Truppen allerdings haben das eroberte almeronische Lager nach dessen Brandschatzung wieder verlassen und sind in Richtung ihrer gut befestigten eigenen Stellungen am Rande der almeronischen Berge abgezogen.

Die malkuthischen und schetolanischen Invasionsarmeen auf der teilweise von Malkuth eroberten und teilweise von Schetola wieder zurückeroberten schetolanischen Insel stehen sich immer noch unentschlossen gegenüber. Verhandlungen sind anberaumt, die Verhandlungspartner aber bisher noch nicht aufeinander getroffen. Ist vielleicht die Situation in der schetolanischen Hauptstadt doch noch ungeklärt und zögert der schetolanische Truppenkommandant deshalb, sich zu erklären? Weiß er nicht, gegenüber wem er sich dann verantworten muß? Mittlerweile warten vor mehreren schetolanischen Küsten weitere malkuthische Flotten auf neue Befehle.

Ebenso warten anderswo malkuthische Patrouillen auf Feinde oder Händler, die die von ihnen so gut bewachten Meerengen passieren wollen, bisher haben sie aber nur ein paar Fischerboote aufgebracht. ein paar Fischerboote aufgebracht.

Aus der Nähe der malkuthischen Hauptstadt Mjallten hört man übrigens weiter merkwürdige Berichte...

Chelodarn von Herbst 423 bis Frühjahr 424 n.P.:

Dandairia

Neun Monate, neun verdammte Monate wartete Georg mittlerweile in Dreistatt auf den großen X'Al X'Alvos. Jeden Morgen das gleiche Ritual, aufstehen, die königlichen Gewänder und Insignien anlegen, dann in den Kaisersaal aufbrechen, um vor den drei Thronen zu stehen, um auf den Herrscher der Garonen zu warten und auf die Anerkennung als Mitkaiser Gareldas. Und nun kündeten Botschaften von schrecklichen Ereignissen im tiefen Ophis Dandairias. Wo blieb nur der X'Al? Warum hatte er nicht zumindest sein Fernbleiben verkündigt? Nur Harold, der Schanjarl Elcets, war anwesend, reagierte aber zurückhaltend auf den Wunsch Georgs, als Kaiser anerkannt zu werden. Das ganze mit dem Verweis darauf, daß die Zukunft des Dreikaiserreiches ungewiß sei. Droht hier das Dreikaiserreich zu zerbrechen, ausgerechnet während im Ophis die Werz über die Flüsse dringen?

Kriegoria

Aros ging bereits langsam über den schroffen Spitzen der Finsterberge unter, aber Eth stand noch ein wenig höher und zusammen tauchten die beiden untergehenden Sonnen die Finsterberge in einen Blutroten Mantel. Es war Zeit für die Werz! Die Marschkolonen waren schon formiert, langsam setzten sich die kriegorischen Heerscharen in Marsch. Über ihnen flog Cormelangh, der schwarze Drache, und spornte Werz wie Mensch zu Höchstleistungen an, nur die Skelette marschierten ungerührt von dem Schauspiel in die Schlacht. Zur Blutmünde!

Schon ergossen sich die finsternen Heerscharen die Hänge hinab in die Blutmünde. Behelfsmäßige Flöße wurden zu Wasser gelassen, Stämme genutzt, während andere einfach schwimmend, wieder andere über den Flußgrund watend versuchten, das andere Ufer zu erreichen. Dort lag Dandairia, hinter dem hohem Wall, auf dem die bleichen Streiter des Lichtes vermutet wurden. Schnell übersetzen, nur hier keine Zeit verlieren! Doch schwimmend und paddelnd erreichten die ersten Kriegoren das feindliche Ufer, ohne daß auch nur ein Pfeil auf sie gefallen wäre.

Schon drängten sich die Krieger über den Wall, um einer ersten Verteidigung gegenüber zu stehen. Aus den umliegenden Dörfern waren Bauern und Handwerker herbei geeilt, bewaffnet mit Mistgabeln und Hämmern, um den Wall zu halten und ihre Familien zu schützen. Ein Grollen, fast ein Lachen hallte über die Ebenen, als Werz sich in die vorderste Reihe schoben, um unter dem Flügelschlag Cormelanghs das erste Blut für sich zu gewinnen. Schon wurden die Bürgerwehren von den über sie hinweg flutenden Heerscharen verschluckt und nur noch einige Köpfe auf Spießen zeugten von ihrem Widerstand. Schon brannten die ersten Dörfer, Todes- und Schmerzensschreie hallten in die beginnende Nacht, und wieder zogen Flüchtlingstrecks in Richtung Dandairia. War das die Sicherheit, die Georg und die Chnumiten verkündet hatten?

Pirim Salu

In Pirim Salu staunte man in diesen Monaten nicht schlecht, als man Besuch von einer irrwitzig großen garonischen Flotte bekam, und zugleich schon weitere Flotten sich vor der Meerenge zur Blumenbucht sammelten, um Pirim Salu zu besichtigen. Der Hafenmeister soll in den letzten Wochen hektisch durch den Hafen eilend gesehen worden sein, um noch irgendwie zusätzlichen Platz zu schaffen. Er sieht gar nicht gut aus.

Bouraghard

Alles ging seinen gewohnten Gang, die verschiedenen Parteien konnten sich nicht einig werden. Irgendwo waren versprengte dandairische Truppen unterwegs; Gerüchte sahen sie mal hier, mal

dort auftauchen. Zwar glaubten die meisten Bouraghardis dem Versprechen eines Rückzugs in gareldisches Gebiet, andere aber fürchteten eine erneute Landnahme und riefen zur Bildung von Bürgerwehren auf.

Auf See gab es Begegnungen mit Flotten der Nachbarn aus Elcet und Kriegoria. Gemeinsam mit den Piratenjägern aus Qassim verfolgte man eine Piratenflotte bis an die Grenzen der bekannten Gewässer, wobei man aber etwas den Anschluß verlor, als man vergeblich versuchte, ein von den Piraten aufgegebenes Schiff zu bergen. Brennend versank es in den Fluten.

Dann aber geschah etwas, das ganz Bouraghard erschüttern sollte: Eines Abends zitterte die Erde. Dann rollte von Ophis ein gewaltiges Donnern heran, wie eines der schweren Sommergewitter, aber länger anhaltend. Der Ophis färbte sich rot, als ob die gerade untergegangenen Sonnen nun dort wieder aufsteigen wollten. Überall, wo die dichte Blätterkrone des nach dem langen Winter eben wieder ergrünenden Waldes durch Lichtungen unterbrochen war und der Himmel im Ophis sichtbar wurde, blieben viele die ganze Nacht wach und starrten voller Schrecken auf den roten Himmel, über dem sich nun dunkle Wolken abzeichneten. Im Tempel der Parana stiegen die ganze Nacht heiße Gebete zur Göttin empor, sie möge die Menschen und Bäume Bouraghard vor dem Verderben des Feuers schützen. Denn hier, weit im Ophis des Reichs, war es noch deutlicher zu erkennen: Dort, im Oklis, stand eine Feuersäule über dem Wald, und von dort kam auch das nicht enden wollende Grollen, nur gelegentlich von einem Schlag wie das Klatschen zweier gewaltiger Hände oder wie dem Einschlag einer gewaltigen Axt in einen noch gewaltigeren Stamm unterbrochen.

Am anderen Morgen traf eine Serie gewaltiger Wogen die Küste zwischen Sykarem und Torc, ungewöhnlich hoch und stark für diese Jahreszeit. Die tatsächlichen Schäden hielten sich zwar in Grenzen, vor allem da nur leichte Ausläufer die Bucht von Sykarem erreichten, doch nachdem man selbst hier noch den roten Schimmer jenseits des Horizonts hatte erkennen können, war der Schrecken doch groß. Kurz darauf lief eine elcetinische Flotte in die Bucht ein, deren Besatzungen ebenfalls sehr verstört waren – die Wogen hatten sie von achtern überrascht und in arge Bedrängnis gebracht.

Die Eisreiche im Winter 423 und Frühjahr 424 n.P.:

– Zu *Ssakat* –

In Romantao beendet die Arbeiterschaft ihren ausgedehnten Streik; und zwar gerüchteweise an genau zu der Stunde, an denen besagten Streikenden das Bier ausging. Gewöhnlich gut unterrichtete Kreise meinen aber zu wissen, dass das Ende des Streikes wohl eher auf gewisse Zugeständnis Borohrs und des Rats von Manatao zurückzuführen sind. So sei es im Zuge der letzten Ratssitzungen zu einer umfassende Neuordnung der Handels -u. Bergbauwesens gekommen.

Doch ist dies nur eine von vielen Entscheidungen, die im Ratssaal der Eispyramide Scho-Scholans gefällt wurden. So solle im kommenden Jahr Dondra zu Ehren ein Schrein errichtet werden. Im Zuge dieser Planungen reisten hochrangige Diener des Donnergottes kurz nach dem Ende der Ssakat-Feiern in Richtung des Tiollen-Sunds.

Weiter wurde nun offiziell bekannt, dass die sich seit den Herbsttagen in Scho-Scholan befindenden Fremden tatsächlich eine der alten Städte der Eysriesen entdeckt haben. Der Name der Stadt – Buta Samui – ist auf den Gassen Scho-Scholans in aller Munde, und scheint die Phantasie der Gars, Gers, Gors und Gurs zu beflügeln. So meldete sich schon kurz nach dem Bekanntwerden der Entdeckung eine große Zahl von Freiwilligen, welche bei der Neubesiedelung Buta Samuis tatkräftige Hilfe leisten wollen. Den Befehl über die Neusiedler wurde durch Borohr von Manatao in die Hände der fremden Entdecker gelegt, denen man, so scheint es, großes Vertrauen entgegenbringt. Eine gute Wahl, so ist sich das Volk einig, welches in großer Zahl die Fremden für

die einzigen und wahren Lichtboten hält. Welche Gründe letztlich Borohr zu dieser Entscheidung bewegten, ist pure Spekulation, jedoch munkelt man, dass das Versprechen der mächtigen Fremden, die Neubesiedelung Buta Samuis finanziell massiv zu unterstützen, wohl den Ausschlag gab.

So hätte man denn allen Grund zur Freude in Manatao, wenn, ja, wenn nicht weiter düstere Nachrichten aus den kladischen Provinzen für Unruhe sorgten.

Dort haben sich die bislang bloßen Gerüchte bestätigt – einzelne Jäger und Fallensteller, ganze Familien, gar alle Bewohner eines kleinen Weilers gelten als vermisst. Eine Vielzahl an Spuren deuten in eine ganz bestimmte Richtung. Näheres hält Borohr von Manatao allerdings geheim – wohl vor allem um das einfache Volk nicht zu beunruhigen. Doch es muss wahrlich eine große, schreckliche Bedrohung sein, die sich in den Weiten des Eises verborgen hält – wie sonst wäre es zu erklären, dass eine starke Truppe der berühmten kallianischen Garde in Eilmärschen gen Klados zieht?

– *Nach Ssakat* –

Kaum sind die fröhlichen und ausgelassenen Feierlichkeiten der Ssakat-Tage zu Ende gegangen, sieht der aufmerksame Beobachter höchst unterschiedliche Gruppen die Hauptstadt Manataos verlassen.

Mit der zahlenmäßig kleinsten dieser Gruppen eilen mehrere hochrangige Priester des Donnerers gen Peristera. Gewitter und Sturm folgen ihnen auf dem Fuß, ja scheinen die Gruppe zu begleiten. Rasch kommt die Gruppe voran, um schließlich in Mimoria, einer der Grenzfesten Manataos Rast zu machen. Wenige Tage hernach zieht dort ein mächtiger Sturm auf, welcher alsbald in den Grenzregionen des Seth-gläubigen Ranoths tobt.

Direkt in die andere Richtung bewegt sich langsam eine etwa 100 Mann starke Gruppe von Arbeitern und Jägern, begleitet von einigen Händlern und Priestern, geschützt durch eine Handvoll Wächtern. Entlang der großen Kufengeleite suchen diese ihren Weg, welcher sie wohl zu den (teils wohl erhaltenen) Ruinen Buta Samuis führen wird.

Der Machairas, genauer die Region Keteyma, dagegen ist das Ziel der größten der drei Gruppen. Fast zwei ganze Tausendschaften der Garde von Kalli marschieren eilends in die öden Lande, fernab der Küsten. Erkundertrupps spurten voraus, der Haupttrupp folgt doch einiges langsamer. Mit der Führung der „Expedition“ beauftragte Borohr von Manatao die weitgereisten Lichtboten, die offensichtlich das Vertrauen der Herrschenden und der Bevölkerung Manataos besitzen.

Weiter steuert, von Romatao aus kommend, eine kleine manataosche Flotte zielsicher gen Lubor, wo man eine besondere Ware zu kaufen gedenkt.



Bild: Blick auf die Chorim-Wacht, die in der Nähe des D'zero-Passes liegt.

Geschehnisse im Sommer 424 n.P.; Jahr der Stürme im Asyilia-Archipel von Karnicon

Danamere: Wohlverborgen und geschützt durch die immerwährenden Nebel geht das Leben hier seinen Gang. Die verschiedenen, teil selbsternannten Führer des Volkes sind auch weiterhin uneins, jedoch fest entschlossen ihre Differenzen in einem friedlichen Disput zu lösen. Jedoch, wer jemals das Missvergnügen hatte einer der, durch die zahllosen danamerischen Rituale und Tabus ins scheinbar endlose verlängerte, Ratsversammlungen beizuwohnen, weiß- in diesem Jahr ist wahrscheinlich mit keiner Entscheidung mehr zu rechnen.

Hobano : „Keine Nachrichten aus Danamere – das sind gute Nachrichten !“ findet zumindest Zyxt, der Meister der Gilden von Hobano. Doch auch er bleibt von zumindest zwiespältigen Nachrichten nicht ganz verschont, mussten ihm doch die Kämmerer Ragon beichten, dass auf der jüngsten Eroberung Hobanos allmählich die Vorräte zur Neige gingen. Was wiederum die in den ersten Sommertagen im Hafen Ragon einlaufenden hobanischen Händler erfreute- erzielten die geladenen Dras-Vorräte doch Höchstpreise auf den Märkten Ragon.

Zyxt selbst erscheint seinen Untergebenen in jüngster Zeit etwas zerstreut- all seine Gedanken scheinen bei jenen, fremdartigen Gegenständen zu schweben, welche aus dem Schatzkammern Ragon geraubt wurden.

Den Schiffe der Machairas-Expedition gelang es endlich einen Hafen in den Eislanden anzulaufen. Die tollkühnen Seefahrer priesen sich glücklich wieder festes Land oder genauer Eis unter den Füßen zu haben. Die Bewohner des Hafentädtchen Fischina jedenfalls empfingen die Fremden mit großer Herzlichkeit und Begeisterung – sind die Hobanis doch die ersten Besucher seit einigen Jahren. Beide Seiten hoffen nun auf gute Geschäfte.

Salkerusura: Betrübliches berichten die Grenzwachen. Sämtliche machairischen Inseln scheinen der Kontrolle des Worbands entglitten, was diesen aber nicht weiter zu stören scheint. „ Wer sonst, so scheint er bei sich zu denken, wenn nicht Wergols könnten diese Inseln besiedeln !“ Ob er recht behält ?

Ärgerlicher sind da schon die Nachrichten von der „Wergols Rast“ genannten, dicht bewaldeten Insel. Diese nahe der Küste Alorrs gelegene Insel scheint wohl mit einem besonders widerspenstigen Brodschlag bevölkert zu sein – wie wäre es sonst zu erklären, dass diese sich, nun zum wiederholten Male, für frei und unabhängig erklären. Doch es gibt auch erfreulicheres aus den Landen Salkerusuras zu berichten. So war die Frühlingsjagd auf die Bergmenschen des ehemaligen Grünlandes ein voller Erfolg – hier wird es in den kommenden Sonnenläufen wahrscheinlich keine Opposition gegen die Herrschaft der Wergols geben. In Dhul Ar Khrod stehen die Bauarbeiten kurz vor dem Abschluss. Die dort versammelten Söldner Salkerusuras horten schon jetzt große Mengen an berauschenden Getränken, um das Richtfest gebührend zu begießen. Unter die Banner Salkerusuras auf den neubauten Mauern jedoch mischen sich vereinzelt Flaggen des berühmten Söldnerführers Argal Fin. Was dies wohl zu bedeuten hat ?

In Weragh selbst entwickelt der Samath große Aktivität. So legt dieser unter anderem ein besonderes Lavabecken an.

Ranoth: Wenige, fast gar keine Nachrichten dringen aus den Weiten des Eises gen Eira, der Stadt der heißen Quellen. Die dortigen Fallensteller und Jäger gehen ihren üblichen Tätigkeiten nach und erfreuen sich ihrer neugewonnenen Freiheiten, sind doch nach den frühjährlichen Steuereintreibern bislang keine Offiziellen Ranoths mehr in der Eiswüste erschienen. Ob man sie vergessen hat ? Auch in den fernen Provinzen erhielt man schon lange keine Anweisungen der Führungsspitze Ranoths mehr. Was, bei O-Seth, fragt man sich treibt eigentlich Yaron vom Stamme der Sel ? Was hält diesen von den Regierungsgeschäften ab, nachdem dieser doch so vehement an die Spitze des

Staates drängte ? Die Grafen der Grenzfesten jedenfalls fühlen sich von Eira doch etwas im Stich gelassen.

Trotzdem hält man zumindest in Ferib Ranoth weiterhin die Treue. In Kalmar dagegen ist die Lage undurchsichtiger. Zwar konnten neu angelandete Truppen die Mauern der hiesigen Burg verstärken, doch ein Gefühl von Sicherheit will sich einfach nicht einstellen. Dies aber ist auch nicht verwunderlich, bedenkt man die, nun fast täglichen Besuche der Dragolstaffeln Salkerusuras. In Fischina, dem größten Hafen des Reiches dagegen ist die Welt noch in Ordnung. Seit langer Zeit beehren sogar wieder einmal fremde Händler das Städtchen am Rande der Eiskante.

In Eira selbst werden die Neugierigen Zeugen eines ungewöhnlichen Schauspiels. So tobt in den letzten Frühlingstagen ein für diese Jahreszeit ungewöhnlich heftiger Sturm vor den Toren der Hauptstadt. Am Morgen darauf, nach dem Abflauen der tobenden Winde, entdecken die morgendliche Jäger eine sonderbare Reisegruppe, welche unweit Eiras hektische Ausgrabungen vornimmt. Neugierige Besucher werden von den Fremden freundlich empfangen und reichlich bewirtet. Neben dem leiblichen Wohl sorgen die Fremden auch für den Seelenfrieden ihrer Besucher und predigen offen vom Ruhm und Glorie des Herren der Stürme. Die Aktivitäten der augenscheinlich aus dem feindlichen Manatao stammenden Fremden bleiben den Oberen Ranoths denn auch nicht lange verborgen. Kurzerhand entschließt sich Teok-Nog, der örtliche Vertreter des Seth-Kultes das frevlerischere Treiben mit Hilfe einer Hundertschaft der berüchtigten Wolfsreiter Eiras zu beenden und die Sündhaften gefangen zu nehmen. Vom Eifer des Seth-Priesters angesteckt macht der Offizier der Truppe keine Kompromisse und sucht das feindliche Lager zu stürmen. Das Ergebnis dieser Vorgehensweise ist allerdings nicht ganz das Erwartete. Von den 120 ausgesandten Kriegern kehrt nur ein einziger zurück, um von Tode seiner Kameraden zu berichten, welche allesamt durch erschreckende Magieanwendungen zerschmettert wurden. Eilends entsendet Ranoth daraufhin starke Truppenverbände um die feindlichen Magier zu stellen, jedoch findet man deren Lager nur noch verlassen. Auch die Ausgrabungsstätte liegt still und einsam- ein großes Loch inmitten des ewigen Eises. Welch unersetzliches ranothsches Kulturgut wurde hier wohl geraubt ? Zwecks Rückgewinnung der ausgegrabenen Stücke und Bestrafung der frechen Diebe entsendet man zwei große Reiterheere, welche die Manataoi noch vor der Grenze abfangen sollen. Eines dieser Heere kann keine Spur der Gesuchten entdecken und beschließt vorläufig die Umgebung Mimorias zu überwachen. Das zweite Heer aber hat mehr „Glück“. Nahe der Grenztempel Manataos gelingt es diesem die Fliehenden zu stellen. Schnell und kühn stürmen die ranothschen Wolfsreiter vor – und vergehen unter den Wogen der feindliche Magie. Tödliche Kälte legt sich um Reiter und Wolf, durchscheinende Gestalten, erschaffen aus Wind und Eis stellen sich den Angreifern entgegen. Fast, fast gelingt es den Recken Ranoths dennoch die Abwehrlinie zu durchbrechen, doch auch die wenigen Manataois wehren sich tapfer. Nach nur 600 Herzsschlägen bricht der Angriff in sich zusammen- und lediglich 108 zerschlagenen Gestalten gelingt die Flucht heim nach Eira.

Manatao: Hier herrscht eitel Sonnenschein; Volk und Borohr sind frohen Mutes was die kommenden Tage anbelangt. Die, zu den Ssaskat-Tagen vorgenommene Neuordnung der Handelsgilden trägt langsam erste Früchte. So pendeln nunmehr seit dem Frühling regelmäßig die Wagen zwischen Romantao und der nahen Salzmine und bescheren den Eignern erste Gewinne. Davon angespornt, versucht man nun die Handelsaktivitäten weiter auszubauen. Verhandlungen mit den Gesandten des berühmten elcetischen Handelshauses Fjetten scheinen erfolgversprechend zu laufen. Selbst im fernen Lubor zeigt sich der große Xal den Vorschlägen manatoischer Händler gegenüber sehr angetan.

Nahe der Kufengeleite treffen sich mehrere Gruppen von Handwerkern, Arbeitern, Jägern und Wachleuten vor dem verborgenen Eingang nach Buta Samui, der wiederentdeckten Stadt der Eysriesen. Dort gehen diese eifrig an die Arbeit- soll doch im kommenden Frühjahr die Stadt für die ersten Neusiedler vorbereitet sein.

Eine kleine Gruppe hochrangiger Priester kehrt wohlbehalten und schwer beladen von einem Ausflug in Ranoth zurück. Ob die entdeckten Gegenstände die Provokation Ranoths wert sind wird wohl erst die Zukunft zeigen.

In den Tiefen des Eises der Region Keteyma treffen die Gardisten von Kalli endlich auf ihre Gegner. Unter der weisen Führung der mittlerweile vielbesungenen Lichtboten dringen die Manataoi entschlossen und zielstrebig in den Hort der dämonischen Umtriebe. Mit Schwert und Magie geht man wider das unter dem Eis verborgene Böse vor. Das Blut beider Seiten fließt in Strömen, Chaos regiert in den Höhlen des verderbten Volkes. Stark sind die Kräfte der Finsternis – und sie wachsen weiter. Mit jedem vergossenen Blut, mit jedem Sterben wächst die finstere Macht, reckt und streckt sich in neugewonnener Stärke, erhebt sich von ihrem uralten Lager, lässt seine blasphemischen Sinne schweifen, entfesselt schließlich fast spielerisch seine lebensfeindliche Magie – und trifft auf erbitterten Widerstand ! Serkes, der älteste und erfahrenste der „Lichtboten“ stellt sich der widernatürlichen Bestie. Goldene Flammen umlodern den Lichtmagier. Ein Strahl funkelnden Feuers trifft auf die rötliche, noch nebelhafte Substanz des Daymonen. Geist gegen Geist, Magie wider Magie ! Finsternis streitet gegen das Licht ! Die Kräfte des Lebens wider das verödende, todbringende Böse. Herzschläge/Äonen lang messen sich die widerstreitenden Kräfte – und schließlich trägt das Gute, das Licht den Sieg davon.

Handelsfahrt nach Kryll im Machairas von Karnicon

Dies sind einige Auszüge aus dem Reisebericht von Pirtin, einem Magiergesellen aus Garunia, der zum Kauf von Komponenten in die Eiswüste Manataos geschickt wurde

Die Ankunft steht bevor

Nach langer Reise kommen wir heute in Sho-Sholan an. Endlich. Das Handelsschiff, auf dem ich reiste, hatte zwei Tage zuvor einem Eisberg erst im letzten Augenblick ausweichen können und einige Schrammen am Bug davongetragen. Der Kapitän, der mich mitgenommen hatte, ist vertrauenswürdig und fähig, aber die Wasser an der Küste der Eiswüste sind dennoch sehr gefährlich. Der Wind hier ist so kalt und eisig! Wenn mein Meister mich nicht hierher befohlen hätte... aber er hatte ja recht, eine Reise in die Ferne, zum Kauf magischer Komponenten ist ein wichtiger Teil einer Magierausbildung. Wer weiß, welchen Zauber er mich als Belohnung lehren wird. Nun auf, in die große Stadt im Eis.

Erster Tag im Eis

Ein erster Rundgang durch die Straßen ist beeindruckend. Es gibt hier Menschen, Eisbären und Mischformen davon. Die Bärenartigen sehen sehr grimmig aus, aber scheinen soweit friedlich zu sein. Die Menschen tragen sehr dicke Pelzkleidung, und auch mein erster Weg führt in ein Kleidungsgeschäft, wo ich mir einen weiteren Umhang und Fellkleidung kaufe. Ein Schneesturm fegt durch die Stadt, vereist mein Gesicht. Es ist so bitterkalt, wie halten es die Menschen hier nur aus? Ich denke sehnsüchtig an den Sommer in Garunia und flüchte in ein Wirtshaus. Viele Gebäude sind ganz oder teilweise aus Eis, ich nehme natürlich eins, das aus Stein gebaut ist, wie es sich gehört. Es ist nicht billig hier, aber wenigstens gibt es zur Übernachtung eine kräftige warme

Suppe dazu. Mein Gepäck (insbesondere die vielen Edelsteine, die darin versteckt sind) steht in einem Schrank, den man abschließen kann. Beruhigt schlafe ich ein.

Zweiter Tag im Eis

Die Kleidung, die ich mir hier gekauft habe, schützt tatsächlich deutlich besser, vor allem vor diesem schrecklichen Eiswüstenwind. Warm ist mir nicht, aber es ist immerhin erträglich. Also wage ich mich wieder hinaus in die Stadt, um endlich den Auftrag meines Meisters zu erfüllen: Magische Komponenten kaufen.

Doch ich werde gleich abgelenkt, denn heute ist der Himmel klar und mein Blick fällt auf die große Eispyramide, ein prachtvoller Bau aus grell funkelndem Eis. Ich halte darauf zu, will das prachtvolle Gebäude von innen sehen, doch die Wache am Eingang (übrigens die erste Wache, der ich in der Stadt begegne) lässt mich nicht ein. Der Bohror, so nennen sie den König hier, will nicht gestört werden. So schlendere ich weiter, entdecke einen kleinen Tempel Chnums, der hier als Gott der Bierbrauer verehrt wird. Ich gebe eine kleine Spende als Dank dafür, die Überfahrt überstanden zu haben. Mehr gibt es, wenn ich auch die Rückfahrt überstehe, denke ich bei mir und grinse unbewusst. Da schaut mich der Priester misstrauisch an, schnell lenke ich meine Schritte weiter.

Bald finde ich auch den Marktplatz. Mir fallen als erstes die vielen Kohlehändler auf, vermutlich das wichtigste Handelsgut bei diesen Temperaturen. Getreide gibt es reichlich, an den Säcken erkenne ich, dass es aus Garelda stammt, süße Heimat. Ich gehe vorbei an den Fischhändlern und sehe schon, wonach ich gesucht habe: Eine alte Frau, eher auf der bärigen Seite, mit weiß-grauem Fell und nur noch einem dieser spitzen Eckzähne, die auf einem kleinen Marktstand Kräuter anpreist. Ihre Auslage enthält nur die üblichen Heilkräuter, ich frage sie also direkt, ob sie Kryll-Wurzeln besorgen kann. Die Alte mustert mich, lächelt mich seltsam an, zieht mich zur Seite und flüstert mir zu, für 10000 Goldstücke könnte sie mir welche besorgen, und auf dem Markt könnte das sonst niemand außer ihr.

Ich bin schockiert, mein Meister will vier dieser Wurzeln, und soviel Geld hat er mir nicht mitgegeben. Hier sollten sie günstig zu bekommen sein, sagte er. Was tun? Ich verabschiede mich von der Alten, sage, ich müsste es mir noch mal überlegen. Tatsächlich gibt es am Markt keinen anderen Kräuterstand. Getrieben von der Furcht, einen Auftrag meines Meisters nicht erfüllen zu können, laufe ich durch die Gassen. Panik erfüllt mich, eine Träne rinnt aus meinem Auge und erstarrt noch am Auge sofort zu Eis, ein stechender Schmerz! Ich entferne das Eisbröckchen hektisch. Was für ein verfluchter Ort ist diese Eiswüste! Einer dieser so-gut-wie-Eisbären kommt zu mir, brummend. Hält er mich für verwundete Beute und will mich fressen? Wohl nicht, er sieht mich nur an. Er röhrt und knurrt etwas wie „In Eis nur harter Gur, weil harter Gur nicht Wasserauge!“ Er schiebt mich in eine Seitengasse, wo der Wind etwas weniger pfeift, brummt kurz, geht und lässt mich stehen.

„Bist du verletzt? Laßt mich mal nachsehen“, sagt nun eine andere Stimme neben mir. Ich sehe mich um, und erkenne sofort den Priester aus dem Chnum-Tempel. „Du bist der fröhliche Fremde von vorhin, richtig? Nein, deinem Auge ist nicht passiert, aber lauf nicht mit so weit aufgerissenen Augen herum, sonst wird das Eis sie sich nehmen. Fremden wird meist empfohlen, die Augen ein wenig zusammenzukneifen, das schützt, auch vor dem grellen Leuchten des Eises bei Sonne.“ Ich danke ihm und frage nach dem Eisbären. Der Priester, übrigens ganz normaler Mensch, lacht und sagt „Nein, niemand wird dich hier verletzen. Die Gurs sind sehr freundlich, aber nicht gesprächig. Ein Sprichwort bei denen heißt: Offener Mund ist verlorene Wärme. Mach dir nichts draus. Doch nun sprich, was führt dich nach Manatao? Kann ich dir helfen?“ Ich erzähle ihm, dass ich magische Komponenten suche und von der Alten am Markt. Wieder lacht der Priester: „Von der Summe

würde sie selbst die Wurzel im Geschäft kaufen, die Strafe wegen Wuchers und unlizenzierter Handels bezahlen und es bliebe noch genug übrig, um ihre Enkel in Luxus leben zu lassen. Nein, es gibt in Sho-Sholan ein Geschäft für magische Waren, dort wirst du mehr Glück haben. Geh diese Gasse entlang, dann links und weiter, bis du ein Haus mit einem kleineren Turm aus Eis siehst. Viel Erfolg!“. Zuhause nerven die Chnum-Priester manchmal, mit ihren Aufrufen zum Krieg gegen das Böse und ihrem Fanatismus, aber der hier ist wirklich nett. Vielleicht sollten die Chnum-Priester in Garelda mehr Bier trinken? Ich danke dem Gott mit einem kurzen Gebet dafür, ihn geschickt zu haben, und verspreche Buße für meine frechen Gedanken. Dann eile ich die Gasse entlang.

Es gibt mehrere Häuser aus Eis, die 2 Stockwerke haben, aber nach kurzer Suche entdecke ich am Rand der Stadt den Eisturm, leicht höher als die umgebenden Häuser und oben mit seltsamen Schlitzfenstern. Davor steht ein kleiner Bau mit Grundmauern aus Stein und darauf Klötzen aus Eis. Neben der Tür hängt an einer Stange ein kleiner Kristall – oder ist es Eis? – der sanft grünlich leuchtet. Ganz klar, ein einfacher Lichtzauber, ein eher schwacher, den könnte ich auch schon. Andererseits, permanent auf einen Gegenstand gesprochen ist es vielleicht doch nicht so leicht... jedenfalls, hier bin ich richtig. Auf der Tür steht von oben bis unten in verschiedenen Schriften etwas geschrieben, die oberste Zeile kann ich lesen, die dritte ebenfalls, aber die anderen kenne ich nicht, man könnte einige auch für Kratzer halten. „Magiebedarf Totoro“ lautet die Inschrift. Erleichtert öffne ich die Tür und trete ein.

Draußen sieht man Regale, teilweise aus Holz, teilweise aus Eisbalken geschnitten. Darauf liegen eine große Menge quaderförmig geschnittene Eisziegel, einige Flaschen und Behälter aus gebranntem Ton. Auf einem anderen Regal sind verschiedene Federn, und Fläschchen mit unbekanntem Inhalt. Auf einem Regal entdecke ich eine Drachenschuppe, ganz weiß, in einem Holzkästchen mit Holzwole gefüllt. Ich gehe sofort hin und betrachte die Schuppe, sie ist fast wappenförmig, vollständig und glitzert trotz dem dämmerigen Licht im Raum. „Vom Eisdrachen“ erklärt ein Mann neben mir plötzlich. „Ein schönes Stück, noch ganz frisch. Mein Name ist Darge, was es für einen Magier in der Eiswüste zu wünschen gibt, hier könnt ihr es erwerben.“ „Kryll-Wurzeln“ fährt es aus mir heraus.

Der Mann nickt, sagt „Natürlich haben wir Kryll-Wurzeln. Laßt mich Euch zeigen, welche Qualitätsware wir hier verkaufen, kommt!“ und führt mich eine Treppe aus Eis hinauf in den Turm. Je höher wir kommen, desto lauter pfeift der Wind, schon der Ton läßt mich frieren unter meinen vielen Hemden und Mänteln. Am oberen Rand der Treppe angekommen, will ich in den Raum treten, doch Darge hält mich zurück. Das Pfeifen des Windes ist sehr laut geworden, und er muß schreien, damit ich ihn verstehe. Er erklärt mir, dass hier oben die frischen Wurzeln in den Wind gehängt werden.

Die Mauern dieses Raumes haben viele seltsame Schlitzfenster, wie Schießscharten in Festungen, nur viel länger. An anderen Stellen sind die Mauern leicht nach vorne in das Zimmer versetzt und verschrägt. Durch sie kann der Wind fast ungehindert ziehen, aber der Schnee wird draußen gehalten, und hier, schon in wenigen Schritt Höhe über den anderen Häusern, zieht der Wind der Eiswüste mit enormer Kraft. Die Wurzeln sind nicht etwa zum Trocknen aufgehängt, sondern um eben diesen Wind in sich aufzusaugen. Die Wurzeln, die frisch dazugekommen sind, wehen im Wind und wackeln leicht, aber die schon reiferen vibrieren und zittern gewaltig. Darge läßt mich eine berühren, ich kann die konzentrierte Kraft des Eiswüstenwindes in dieser Wurzel spüren! Gleichzeitig fühlt sie sich aber trocken an, eine seltsame Kombination. Mein Meister hatte mich angewiesen, mir keine labbrige Wurzel andrehen zu lassen, diese hier ist voller Energie, genau was ich brauche.

Nach dieser Demonstration gehen wir schnell wieder nach unten und eine Frau bringt einen heißen Tee, bei dem wir beide uns wieder von der Kälte dort oben erholen. Dabei fällt mein Blick wieder auf die Eisbarren. Auf meine Frage, was darin sei, antwortet er: „Nichts! Eis an sich ist eine magische Komponente. Also kann man hier welches erwerben“. „Warum sollte ich hier Eis kaufen, es liegt genug herum!“ entgegnete ich abweisend. „Nicht so schönes wie dieses hier. Sehen sie sich das mal an. Fühlen sie die Qualität. Das ist Handwerkskunst!“ sagt er und drückt mir ein Stück in die Hand. „Das ist echtes Schlurkeis, wie es die Gurs nennen, dreiviertelhart, und mit ganz kleinen Luftbläschen durchsetzt, so dass der Eindruck entsteht, in dem Eis sei Nebel enthalten. Gleichzeitig aber klar. Dieses Eis ist gebrochen in den Gletschern von Kernora, in portionsgerechter Größe, erlesen von Eismeister Grh-Bar!“. „Das ist Händlergeschwätz. Dieses Eis ist so gut als Komponente zu gebrauchen wie jedes andere.“ Darge machte ein beleidigtes Gesicht. „Ich muß doch schon sehr bitten, ich kenne mich in der Materie aus und weiß, was ich anbiete. Aber vielleicht überzeugt es sie ja, wenn ich dazu sage, dass unsere Kunden dieses besonders wertvolle Eis kostenlos erhalten können.“

Von einem Händler so etwas zu hören, überrascht mich doch. „Gut, ich werde meinem Meister 5 dieser Barren mitbringen. Das Eiswüsteneis für die Magie geeignet ist, daran besteht ja kein Zweifel.“ Darge holt lächelnd 5 Barren aus einem Regal und legt sie auf einen Tisch aus Eis. „Ach übrigens, darf ich fragen, wie ihr heißt und wo ihr herkommt?“ Ich habe kaum geantwortet, da fährt er fort. „Ah, von jenseits des großen Meeres. Es soll dort sehr warm sein, habe ich gehört, im Sommer soll es nicht mal Feuchtschnee geben. Habt Ihr Euch schon Gedanken gemacht, wie ihr das Eis nach Hause transportieren könnt? Es darf ja nicht schmelzen unterwegs. Nein? Dafür bietet unser Haus diese Spezialverpackung an. Es ist ein Holzkasten, außen lederbespannt und silberbeschlagen, innen verstärkt mit Schneehasenfellen, in die Rigatarhaar eingewebt ist. Damit das Eis auch Zauberern zur Verfügung steht, die sich zu Experimenten auf Vulkanen aufhalten, ist die Kiste zudem von einem Eiselementar mit einem Kältesegen belegt worden. So lange diese Kiste geschlossen ist, bleibt das Eis frisch und verwendbar für jeden Zauberer, immer und überall.“ Sein Grinsen ist jetzt so breit geworden, dass ich erkenne, dass auch seine Eckzähne etwas zu lang sind. Ein wenig Eisbär steckt wohl auch in ihm. Ich sehe mir noch seine anderen Angebote an, ehe wir beginnen, über den Preis zu verhandeln.

Die Rückfahrt

Ich habe Glück, der gleiche Händler nimmt mich wieder mit nach Garunia, von wo aus ich zum Labor meines Meisters weiterreisen werde. Auch die Mannschaft hat es eilig, den Hafen wieder zu verlassen, man weiß nie, ob die See nicht doch zufriert. Der Schaden am Bug ist zwar nicht repariert, weil das Holz hier so teuer ist, aber das Schiff wird schon noch den Weg zurück schaffen. In meinem Gepäck habe ich die Kryll-Wurzeln, die mein Meister bestellt hatte. Darge hat sie in spezielle Flaschen verpackt, damit die gespeicherte Essenz des Windes nicht entweicht, wie er sagte. Der Preis war angemessen, scheint wohl von der Händlergilde festgelegt zu sein. Der Meister wird sich auch sicher über das Eis freuen, fünf Blöcke in diesen Spezialkisten liegen in meinem Gepäck. Oder? Genaugenommen bin ich mir nicht mehr so sicher, ob es wirklich eine gute Idee war, soo viele Goldstücke zu bezahlen. Und was habe ich damit gekauft? Eis. In der Eiswüste. Dieser Darge ist doch ein verdammt guter Händler.

Von
Nina Baur



Reisender im kalten Eis – Zeichnung von Nina Baur

Ereignisse auf Gwynddor bis zum Adlermond 424 nP

zusammengefasst von Nerevan von Gwynddor, dunkler Hüter über Gwynddor.

Tiefe Trauer und Bestürzung hat mich in den letzten Monden nur allzu heftig heimgesucht: Sotiva, der gerade am genesen schien, erlitt einen herben Rückfall, verlor an Stärke, Konstitution, und schließlich an Essenz. Vor etwa zwei Wochen, wie ich allen Bewohnern Gwynddors traurig verkünden muss, entwich seinem Körper die Macht des Hüters, und damit verschwand seine Gestalt aus unserer Zitadelle.

Unter anderem deswegen, und weil ich noch dabei war und bin, die magischen Kraftlinien des Kontinentes wieder für alle Weisen Gwynddors nutzbar zu machen, kam es zum zwischenzeitlichen Aufkeimen vereinzelter Nebelfelder, die nur zu stark an die vergangenen Jahre erinnerten. Doch sobald wie möglich habe ich sie vertrieben, und kann Euch, Bewohner von Gwynddor, daher nun auch entwarnen: Fürchtet Euch nicht, ich bleibe Euch trotz Sotivas Ende erhalten, und werde auch weiterhin die Nebel von diesem Kontinent fernhalten!

Nun aber zum zweiten Teil – die Ereignisse:

In Alizas heiligem Tempel scheint man etwas lange gesuchtes endlich gefunden zu haben – aber viel Zeit dafür bleibt nicht, krachen doch die eigenen Grenzen mit denen Kitoras deftig, wenn auch wie durch ein Wunder ohne kämpferische Übergriffe, zusammen.

In Kitora war man gerade dabei, vor dem Dachmond noch mal viele Gemarkungen zu erobern, doch auch auf dieser Seite kam der Zusammenstoß der Grenzen ein wenig ungenehm.

Arunthog und Melianor lieferten sich diesen Mond weitere Blutige Gefechte – es steht weiterhin weder Verlierer noch Gewinner fest: Melianor ist ein Etappensieg in der Stadt gelungen, aus der sie die gegnerischen Truppen in die Flucht schlagen konnten – dafür ist die Stadt mittlerweile von Feindlichen Truppen eingekesselt. Und dieser Zustand scheint sich ganz erheblich auf die Reisesicherheit der Steuereintreiber ausgewirkt zu haben, die in weitaus geringerer Zahl in der Hauptstadt ankamen, als erhofft.

Hoch oben im Ophis konnte ich beobachten, wie ein alter Stamm, mittlerweile zu einem ganzen Volk herangewachsen, sich zu neuer Stärke zu erheben versucht...Früher nannte man sie die „Bluttrinker aus dem Ophis“, wie meine Bibliothek mir sagte, was sie allerdings mittlerweile für Bräuche pflegen, gilt es noch herauszufinden.

Ganz in der Nähe eines der bereits genannten Reiche setzten diesen Mond verummte Wüstenkrieger Ihren Fuß aufs Land – und eroberten einige Gebiete. Sie behaupten von sich, in göttlicher Mission unterwegs zu sein.

Und dann gibt es da ja noch ganz in der Nähe diese Inseln, auf denen Achar großen Stellenwert genießen soll, und sich mindestens dreimal die Woche manifestiert, jaja...hübsche Märchen....Oder?

Geradezu benachbart zu mir erhebt sich ein weiteres altes Reich zu neuer Macht – es handelt sich um das ehemalige Aisenatha. Es will nach wenig Engagement in den letzten Monden nun endlich größere Schritte zur alten Stärke machen.

Die Alptraumritter, ebenso wie die Krieger Dyvenloons, widmeten sich in der letzten Zeit hingegen dem Waffenputz und dem exerzieren – dieweil der Herrscher nicht einmal seine höchsten Berater zu sich ließ.

Die Aktivitäten im Dschungel gingen munter weiter, und in lichterem Randgebieten

desselbigen konnte ich erstmals erkennen, dass tatsächlich fast nackte, bedrohlich bemalte Eingeborene zwischen den Bäumen umherschwingen – was immer die da machen. Meine Bücher enthielten nur wenig Aufzeichnungen über das Dschungelvolk – Der Name: Cry-Las-Sin.

Weit davon entfernt bekommt der Herrscher Caladors Nachricht, dass einige Krieger ertrunken seien, und macht sich, neuesten Gerüchten zufolge, ernsthafte Gedanken über einen monumentalen Sakralbau.

Das Nomadenvolk, mit seiner imposanten Stadt, die kontinuierlich ihren Standort wechselt, verprasst lieber ein Paar Taler für ein großes Gelage – die Plünderungen der letzten Wochen müssen schließlich gefeiert werden!

Und tief im Machairas mehren sich die Gerüchte über auffallend Große Delphinschwärme, viele Schiffe und noch mehr Krieger, die diese an Land speien...Doch nur in Aisenatha hat man mit diesen bisher scheinbar enger zu tun. Wie viele dieser Seevölker gibt es wohl noch, die aufs Festland wollen...?

Gwynddor bis zum Rabenmond 425 n.P., Zusammengefasst von Nerevan von Gwynddor, dunkler Hüter über Gwynddor

Viel ist auf Gwynddor passiert im letzten Mond. Ich weiß gar nicht wo ich anfangen soll. Ich denke es ist das Beste, wenn ich meinen Blick wie zuletzt von Ophis gen Machairas schweifen lasse.

Die Heere des Helionicon haben diesen Mond weitere Gebiete annektiert. Dabei hat man unabsichtlich eine zwar kurze, dafür aber kammförmige Grenze zu den Gebieten von Alizas heiligem Tempel geschaffen. Ob es dort friedlich bleibt?

Die Heere Uro-Lianis haben sich im vergangenen Mond ersteinmal nicht weiter bewegt – man scheint zu überlegen, was die beste Taktik für die nächsten Monde ist.

In Calador ist man eifrig am ausbauen der Tempel gewesen. Kein Wunder, wo sich doch jüngst erst eine zweite, recht in der Nähe liegende Wergolkolonie angekündigt hatte! Ansonsten expandiert man mit mäßigem Tempo.

Hroggania hat hingegen einen regelrechten Eroberungssturm hingelegt – offensichtlich will man keinem der Nachbarn auch nur das kleinste Stückchen Land zuviel übrig lassen. Die Mittel Hroggania's scheinen diese Vorgehensweise zu erlauben.

In Küstennahen Wüsten- und Steppengebieten eroberten weiterhin die letzten Mond schon angelandeten Krieger Shaldurangos – ganz offensichtlich will sich auch der vorherige Inselstaat seinen Teil vom Festland sichern.

Im von den Truppen aus Alizas heiligem Tempel besetzten Gebieten war es hingegen recht ruhig. Gleich an drei Fronten belauert man sich mit potentiellen Feinden – doch zu einer bewaffneten Auseinandersetzung kam es nach wie vor nicht. Es scheint mir jedoch eine Frage der Zeit zu sein, wann es in diesem Teil des Kontinentes zu gewaltigen Konflikten kommt.

Das benachbarte Kitora sieht die Situation hingegen gelassen und reagiert auf die Lage nur mit einigen Bauten.

Die Garrughs sieht man allerorten in kleinen Scharen das ein oder andere Dorf plündern und nicht zuletzt die vielen, vielen, vielen Stacheldrachen, mit denen sie umherziehen, machen mir Sorgen.

Der mysteriöse Wald in der Mitte des Kontinentes öffnet sich nun auch ein wenig seiner Umwelt. Zwischen den Waldbewohnern und den angrenzenden Nachbarn wurden einige Botschaften ausgetauscht.

Das Reich der Traumritter setzt seine Expansionsbemühungen weiter fort und stößt dabei gleich an mehrere Grenzen, mit denen es wohl nicht gerechnet hatte. Nur der Weisheit der militärischen Führung aller Beteiligten ist zu verdanken, dass es hier kein Blutvergießen gab.

Einen dieser Nachbarn stellen die Anhänger des in den Bergen beheimateten Heterkultes dar. Auch sie konsolidierten Grenzen und erweiterten ihr Reichsgebiet.

Vor den Grenzen Aylands haben die Nomaden begonnen, Gebiete für ihre Wanderungen abzustecken. Außerdem haben sie ein großes Heer direkt vor die Wälle von König Andraiuk gestellt. Es ist auch hier noch abzuwarten, ob es wohl bald zu Gefechten kommt oder der Friede bewahrt werden kann.

Ob der instabilen politischen Lage in ganz Gwynddor hat der Regent von Shall-Hammadt besonders tief greifende Konsequenzen gezogen: Er schloss sich im vergangenen Mond dem Reich Melaniors an. Die sonstigen Nachbarn dürften wohl keinen allzu guten Leumund in der Gegend haben, wenn er sich einem im Krieg mit den Wergols befindlichen Reich anschließt...

Selbige Wergols aus Arunthog haben aber ebenso unerwartete Hilfe bekommen: Aus dem Machairas zog ein riesiges Belagerungsheer heran und bot den Wergols ihre Hilfe an. Außerdem schloss sich ein Fürstentum Shall-Hammadts statt Melanior lieber den Wergols an – vermutlich aus geographischen Erwägungen. Ich befürchte, die neu gewonnenen Verbündeten der beiden Parteien werden den Krieg noch weiter anheizen.

In Aisenatha sieht man sich mit allerlei Unbill konfrontiert. Während störrische Piraten nicht von der Küste weichen wollen, munkelt man, dass die Handelsstadt Xandria Aisenatha als seine Schutzmacht gewinnen möchte. Auch in der Bevölkerung läuft nicht alles so, wie sich die Administration das vorstellt – kurzum, nichts ist wirklich schlecht, aber auch kaum etwas funktioniert wirklich gut.

Dyvenloons Regierung bleibt hingegen in seiner Lethargie der letzten Monde. Es scheint, als käme es dort bald zu einer Revolution, wenn die Regierung nicht endlich tätig wird.

In den Meeren wurden merkwürdige, bewegliche Inseln gesichtet, außerdem Flotten aus Nebcazon ar'Pharon und Suom Ky'Irl. Beide Seemächte haben an Einfluss gewonnen.

Xandria sah man hohe Mauern errichten. Die Handelsstadt scheint momentan wesentlich mehr Gewicht auf die eigene Sicherheit zu richten als auf den Handel.

Nicht verwunderlich. Denn im benachbarten Siraidon fiel das Grauen ein. 2.000 Elitereiter aus Siraidon wurden, wie es heißt, von über 10.000 wandelnden Toten überrannt. Wüste Beschreibungen berichten von allem Möglichen – wandelnden toten Fleischbergen, Regimentern von Skeletten und toten Reitern auf toten Pferden. In den sonstigen vom Herrn der Nebelsümpfe eroberten Gebieten wurde die gesamte (!) Bevölkerung gemordet, ja regelrecht abgeschlachtet. Die Dörfer wurden verbrannt, die Tempel und Schreine entweiht. Es scheint als sei das Ziel der Toten die pure Vernichtung allen Lebens. Und es sieht ebenso danach aus als spieen die Sümpfe immer neue und neue Gräueltaten aus, als versiege kein Nachschub.

PANDOR



Einhorn, gezeichnet von Miriam Schiffer

Pandor, das Einhorn, auf dem der Sohn des Kometen einst ritt, war auf dem Gorganischen Kontinent zuhause, zu dem der Ophis mit Gwynddor ebenso gehört wie die Wildländer des Thysias, die zum heutigen Kiombael gehören.

Stand und Geschichte von Kiomba und Kiombael

von Wolfgang G. Wettach

Vorbemerkung: *Ich bin nun nicht Christian Hermann und auch nicht Spielleiter oder Co-SL von Kiombael, aber ich war schon immer an Kiomba interessiert und zitiere hier auch aus Christians Stellungnahmen im Forum, für die, die es nicht regelmässig lesen. WG*

Zum Stand von und der Planung für Kiombael (von Christian Hermann):

Dienstag, November 15, 2005 @ 21:44

Ich wiederhole einfach mal mein Posting aus dem Praemyra-Runden Thread im Bereich FREMDSEGMENTE, weil es auch und gerade KIOMBA(EL) betrifft ... :

"Die Idee, Praemyra auf Kiomba zu spielen, ist heute den Tag über weiter gereift. Was wäre, wenn wir Praemyra auf Kiomba spielen, aber nicht die Vergangenheit simulieren - sondern die ZUKUNFT ... also den aktuellen Verlauf der Geschehnisse ...

Die Idee, mittels Praemyra den weiteren Verlauf der Ereignisse auf Kiomba(el) zu spielen, fasziniert mich noch viel mehr als die PraeKiomba-Variante - und es fühlt sich ziemlich gut an ... ich glaube, ich würde das gerne machen ... wer noch?"

Dienstag, November 15, 2005 @ 22:32

Heyho !

Habe soeben mit Wolfgang (Lichtbote) telefoniert und der begrüsst diese Idee auch. Entsprechend setz ich mich daran, Kiomba als Praemyra-Karte umzusetzen. (...)

Ansonsten : wer macht noch mit? :-)

Donnerstag, November 17, 2005 @ 14:22

>>> -Zu welcher Zeit, es genügt die Jahresangabe, soll gespielt werden?
Gegenwart, also 425 / 426 nP.

>>>-Wer soll was und wie spielen? Herrscher, Reiche oder bessere Wanderer?
Herrscher und Reiche ... :-) ...und auch Wanderer, die ein Reich gründen/gegründet haben...

Donnerstag, November 17, 2005 @ 19:40

quote:

Original von Der Geist Chaireddins

**Inwiefern soll/kann/muss vorhandene Kultur berücksichtigt werden? Oder kann ich meinen HER Orhankel von Falken nennen, der von sich behauptet, der Bruder des berühmtesten Orhan von Falken zu sein? Oder, noch schlimmer, mein HER heisst Xbzzhtl und ist ein insektoider Riesenkäfer von Thraal. 🤪
So heissen, in wie weit (inwieweit) kann man völlig aus dem Neuen schöpfen?**

Ich werde in einem Boten 15 einen Überblick über die Gegenden auf Kiomba zusammenstellen und die grundlegenden Kulturstrukturen vorstellen ... Grundsätzlich könntest Du einen Riesenkäfer als Herrscher spielen, wenn Du eine gute Story hast, wie der Herrscher eines Einflussbereichs auf Kiomba (wo ausser Boka-Boos wohl nur Menschen leben) wurde.

Ein Herstellen zu bereits bestehenden Strukturen wäre natürlich schön. In den Auswertungen werde ich auch immer wieder Hinweise auf kulturelles Erbe usw. geben. (...)

Letztlich soll Kultur bei Praemyra ja auch keine Auswirkungen haben, sondern höchstens zur UNtermalung dienen.

Und ja, der Bote 14 wird dann irgendwann nachgereicht, mit einer Dokumentation "zwischen den Phasen", also mit Mitteilungen aus Spielzug 14 und den Auswertaktivitäten zwischen Segmentsübernahme und dem Praemyra-Ding.

Montag, November 28, 2005 @ 17:56

Gestern (27.11.2005) gab es im Myrachat eine nette kleine Runde diverser Leute. Thema war u.a. auch die kommende Praemyra-Spielrunde auf Kiomba, deren Plotlinie die Simulation der Nachforschungen rund um die kiombaelitische Zeitpest sein wird/soll.

Der Chat erbrachte einige Ergebnisse. So wird die Praemyra-Runde auf Kleinstfelder-Niveau stattfinden. Startgeld, Einnahmen und Heeres-Mindeststärken werden durch 50 geteilt. Die Zugweite der Heer wird verdoppelt. Weitere Details werden im nächsten Kiombael-Boten stehen.

Apropos Kiombael-Bote: die nächste Nummer wird die Ausgabe 15 sein. Ja, da fehlt dann eine, die 14 werde ich nachreichen, denn die wird die "Zwischenzeit" abdecken und etwas umfangreicher werden.

In Kiombael-Bote werden sich dann die modifizierte Praemyra-Regel und eine ausführliche Beschreibung der Ereignisse in den Jahren 424 (Jahr der Stille) und 425 (vermutlich Jahr des Nestes/Hortes) finden.

Die Praemyra-Runde wird vermutlich im Januar mit dem ersten Spielzug (=Kiombael-Spielzug 16) starten, der Bote Nr 15 wird im Dezember erscheinen. Wer also mitspielen möchte, sollte sich JETZT melden bei mir ... :-)

Montag, November 28, 2005 @ 22:12

Hm, also wichtig zu wissen wären folgende Dinge:

- Bei Praemyra hat Kultur keine primäre spieltechnische Auswirkung. Bedeutet: das Kulturschreiben in der Praemyra-Kiomba-Runde wäre schön, ist aber nicht notwendig, um spielen zu können. Zugegeben: es wird kulturelle Elemente bei dieser Runde geben, aber die werden nicht direkt mit Kulturschreiben zusammenhängen! (...) Thomas, Du kannst jederzeit eine Figur aus Squärdrumen als Herrscher eines neuen Reichs auf Kiomba spielen. Das muss kein Squärkin sein.

- Die KiombaRunde ist als Vorbereitung auf eine Wiederaufnahme des normalen Spielbetriebs auf ganz Kiombael gedacht. Ich werde parallel zu, Praemyra-Betrieb Kultur aus allen möglichen Ländern auswerten.

Mittwoch, 30, 2005 @ 17:10

Stand der aktuellen Planung hätte ich also fünf Spieler. Das ist supergut für eine Praemyra-Runde.

Was wichtig zu wissen ist : das ganze spielt auf geschichtsträchtigem Gebiet, dort können daher nicht einfach jede Menge neue Völker hochploppen. Einzelne andersartiuge Figuren können dort aber sicher aufbauchen, gerade durch den "Run" auf Kiomba als letzte Bastion gegen die Zeitpest ...

Mittwoch, 30, 2005 @ 17:56

Die bestehenden Reiche sind letztlich "untergegangen" in den Ereignissen der vergangenen zwei Jahre. Neue Kleinreiche haben sich jetzt gebildet und einige Wanderer aus den Weiten des Segments sind nach Kiomba gekommen. Generell gilt: Kiomba ist von Menschen besiedelt. Kulturell liegen die ungefähr so wie die menschlichen Kulturen, die den Jacksons Herr der Ringe dargestellt wurden (also Gondor und Rohan).Magie wird separat nicht simuliert, was nicht bedeutet, dass es sie nicht gäbe. Dein Herrscher kann daher durchaus magiebegabt sein ...

Dienstag, Dezember 6, 2005 @ 23:43

Ich würde gerne einen Kiombael-Chat-Abend im Myra-Chat machen und bitte um Terminvorschläge ... :-)))

Zur Geschichte von Kiomba und Kiombael (von Wolfgang G. Wettach):

Die Ssakat nach 425 n.P. sind da -jedenfalls auf manchen Segmenten- und damit neigt sich ein Jahr dem Ende zu, das Chronisten vielleicht als Jahr der Ruhe vor dem Sturm, vielleicht als Jahr des Adlers bezeichnen werden...

Diese Tage, die mancherorts auch Traumtage genannt werden, sind für mich ein Anlass, zurückzublicken und zu fragen: **Wie war es denn damals, vor 20 Jahren?**

405 - Das Jahr der Schatten auf Kiombael

Es "war das Jahr als Dunkelmond und Lichtmond zur selben Zeit verschwunden waren und die Düsternis den Schattenmächten aufhalf, und der Hohepriester der Schatten mit der Gunst des Vaters der Schlinger erstmals die verbotene Kunst der Nekromantie praktizierte, die ersten Skelette als Krieger zum Silberfluss sendend."

So schreibt es Aengwyll of Llarn, der Chronist von Dunster, in seiner "Chronik des Jahrhunderts", die er im Jahr der Geister 419 begann. (siehe Bote von Karcanon 58)

Auch Kiomba blickte gebannt nach Chelo-Darn, wo im Velator-Gebirge der Grossherzog der Schatten seine finsternen Zauber wirkte, denn es war Kiomba gewesen, wo im Fürstentum der Lady Hagal von den Sieben Türmen die Berechnung zuerst angestellt wurde, und die Nachricht von der Nacht der Finsternis in die Hauptstadt Arki gebracht. Und hatte nicht der Reichsfürst des Reiches, ArThorn von Aldodwereiya, einst selbst als Traumritter den Dularothomae in seiner Festung Aict-Wellor in den Nebelsümpfen des heutigen Gwynddor besiegt, zusammen mit Veantur tar Aldamellon, dem Fürsten von Aellinan und Gwyddion ter Maer, dem späteren Herrscher von Edor auf Karnicon, der im Jahr der Schatten 405 zum Gefolgsman des neuen wiedergekehrten Schattenpriesters wurde, im Namen des Finstergottes Seth-Gworrn... Wie war das möglich gewesen, das drei Fürsten des fünften Jahrhunderts der Neuzeit diesen Kampf am Ende des Dunklen Zeitalters, vor Pondaron (vgl. MBM10), ausfechten konnten? Nur durch eine Traumreise, zu der Traumritter bisweilen fähig zu sein scheinen, kennt doch der Traum keine Grenzen von Zeit und Raum...

Das Jahr der Schatten sah aber nicht nur die Erstarkung dieses Alten Feindes der Lichtreiche Kiombas, es traten auch die ersten Kämpfe mit den im Hochland aufgetauchten menschenfressenden und einen düsteren, chaotischen Gott verehrenden Buka-Boos auf. Und Veantur tar Aldamellon, einer der Goldenen Sonnendrachen, geriet in ihre Gefangenschaft als sein Heer, von einer magischen Angst vor diesen erstmals gesichteten Ungeheuern ergriffen, selbst die Flucht ergriff. Die Buka-Boos breiteten sich so eine Zeit lang in den Ruinen des einstigen Reiches der Seidenspinner, Kokyo, aus, das wie Shyela-Maka und Mallrowija den Weg in die Schatten vor Morgangor gegangen war.

Während Harpland einen guten Teil Mallrowijas (im Gebiet des heutigen Aldodwereiya nach der Zeit der Nebel und der Wanderungen) sichern konnte, fiel ein erster Teil Shyela-Makas bereits in diesem Jahr unter den Schatten des Hochlords der Finsternis, Zardos.

Und eine kleine Gruppe von dem benachbarten Subkontinent Hecates, in dessen Herzen Kondelf der Befreier nach dem Tod der Sumpfhexe das Reich Dirhael errichtete, landete an den Küsten Kiombas. Waren es Flüchtlinge aus Voodoo? Spione? Priesterinnen der Schwarzen Mutter, die ihrer Religion einen neuen Stützpunkt errichten wollten? Wer kann das heute noch sagen. Gerüchte besagen, sie seien weitergezogen auf ihren nachtschwarzen Schattenschiffen, zum Hauptkontinent Kiombaels, vielleicht mit dem Ziel der dortigen Sümpfe des heutigen Squärdrumen. Doch das mögen nur Gerüchte sein.

Auch das sonnige Lichtreich Harpland jedenfalls spürte in diesem Jahr den Schatten, der über Kiombael zog. Der Barde Berry von Straw drückte das in seiner "Litanei" bildhaft aus, indem er den Schatten als Schatten eines Schwarzen Vogels beschreibt, der auf die Erdbeerfelder fällt, die den Harpländern so heilig sind wie den Jadenern auf Ysatinga, und droht die Ernte zu verschlingen. Er drückt aber auch die Hoffnung aus, dass Harpland die Zeit der Schatten überstehen wird:

*"Verflucht der Schwarze Vogel
der pickt und alles frisst,
denn am Anfang war die Beere." (aus MBM06)*

gez. Iras Cignavojo, Weltchronist

Die Geschichte der Reiche Kiombas (von Wolfgang G. Wettach):

Aldodwereiya – Harpland – Mallrowija. Diese drei Reiche verdienen eine gemeinsame Behandlung ihrer Geschichte, nicht nur weil sie als direkte Verbündete auf dem Subkontinent Kiomba eng miteinander verzahnt sind und/oder in der Vergangenheit waren.

Auch die Reichsgebiete und ihre historischen Grenzen verschwimmen hier: Um das Jahr 400 war, bei einer ungefähr auf Machairas ausgerichteten Kiomba-Karte, **Harpland** im Zeichen des Zweiges, Klados zu finden. **Mallrowija** war im Zeichen des Altars, Thysias, angesiedelt. **Aldodwereiya** lag im Zeichen der Leuchte, Lychnos und im Ophis, im Zeichen des Auges, Oklis, lag **Shyela-Maka** und im Hochland das (*chinesisch-japanisch geprägte*) **Kokyo**.

Kokyo ist fast ganz dem Reich der **Buka-Boos** gewichen, die aus einem Tor bei dem See nahe des Fergensteins kamen und sich einen grossen Teil des Hochlands von Kiomba erkämpft.

Reste des alten Reiches **Shyela-Maka** ist im Reich **Aarghryr** aufgegangen, das geographisch heute an dieser Stelle am Rande Kiombas zu finden ist.

Die Führungsschicht dieser beiden Reiche wie auch des Ritterreichs **Mallrowija** ist vorher den Weg in die **Schatten von Rhim** in ein besseres, friedlicheres **Vangor** gegangen - so dass sie den Gefolgsleuten des ZARDOS sowenig ausgesetzt waren wie den Monstern des Hochlands. Im Jahr der Schatten **405 n.P.** wurden alle drei nur noch als Namen von Landschaften, nicht mehr als Namen von Reichen, gebraucht. Dies war die Zeit des Segmenthüters Aaron, der auch Hüter von Karnicon war.

Nach dem Jahr des Feuers **407 n.P.** verfiel die Bindung Kiombas an Karnicon, es begann die **Zeit der Nebel und der Wanderungen**, in der das Chaos dazu führte, dass führungslose Heere, Sippen und Stämme umherzogen auf der Suche danach, **Inseln im Chaos** zu erreichen oder auch erst aufzubauen, aus denen erneut, in der Zeit eines neuen Hüters, Reiche werden konnten.

Am Ende des zweiten Jahrzehnts unseres Jahrhunderts kam ein solcher Hüter und ersetzte das Chaos der Unsicherheit zuvor mit einer neuen Ordnung, die KIOMBA, ELorr und die Wildländer des Gorganischen Kontinents als Segment KIOMBAEL zusammenfasste. Damit begann die Zeit des Hüters Yangard von Kiombael und eine neue Zeit für Kiomba.

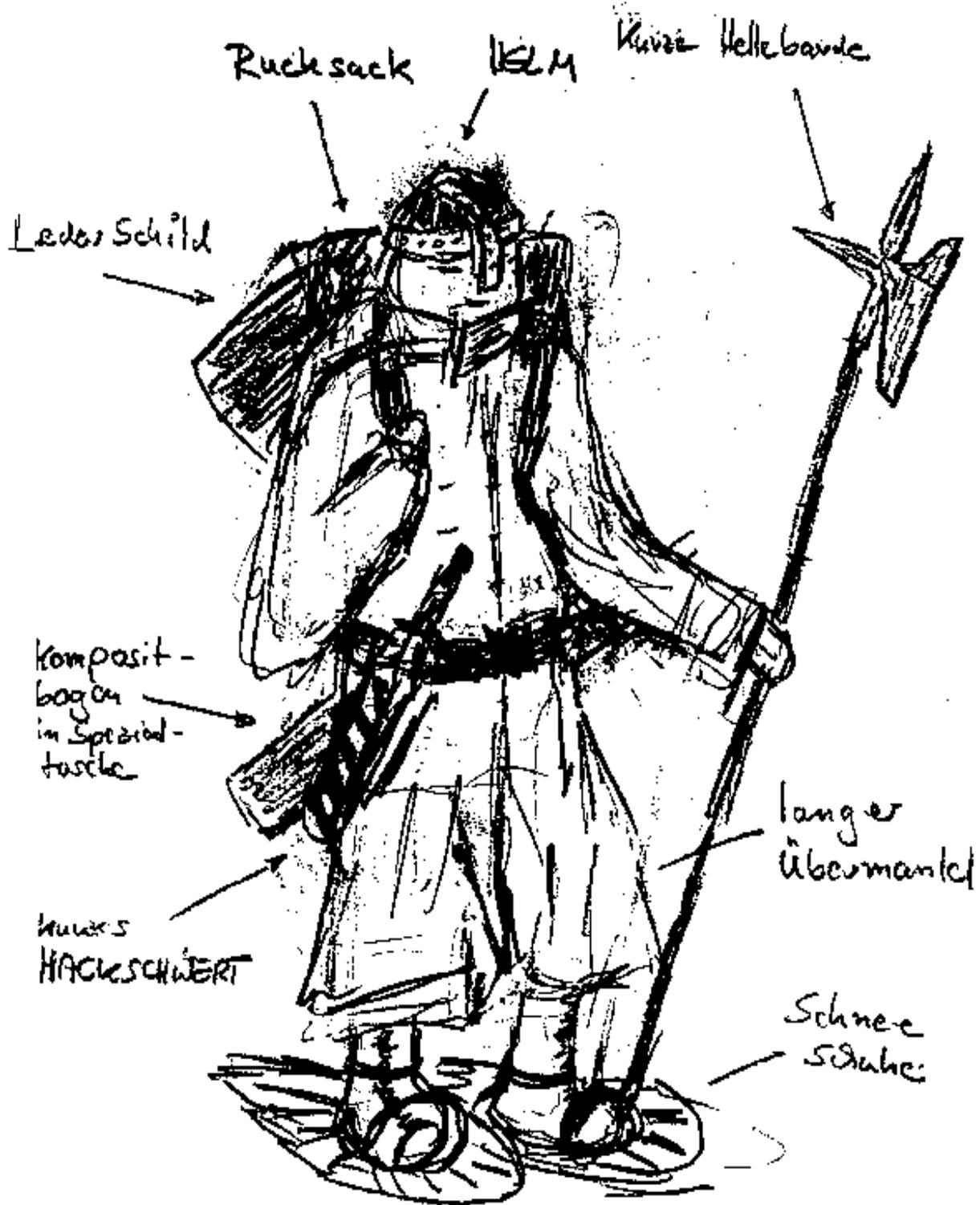
(De facto war es so, dass der SL beim Malen der Segmentskarte und der Reichskarten Harpland und Kiomba vertauscht hatte und, als der Fehler auffiel, ihn nicht mehr korrigieren wollte weil ihm das zuviel Arbeit sei. Er erlaubte mir aber, die Geschichte insoweit zu harmonisieren als die "Zeit der Nebel und der Wanderungen" eingeführt wurde um die Veränderung zu erklären und den Bogen in die Vergangenheit zu schlagen.)

In dieser neuen Zeit lag nun **Aldowereiya** (ohne D vor dem W) im Gebiet des ehemaligen Harpland und Mallrowija. Ein Ritter aus Aldodwereiya war der neue König des Reiches, der die Tradition seiner alten Heimat zur Grundlage des neuen machte. Das neue **Harpland** hingegen, wo Sylvana von Harpiyan die Tradition ihrer Tante Navina fortzusetzen bemüht war, lag im Gebiet des alten Aldodwereiya im Ophis und Lychnos. Die **Gilde des Freien Geistes** war aus einem der Magiertürme des alten Jandama hervorgegangen.

So war der Stand auch noch als mit *Geowynn* 422/423 ein neuer Hüter das Landerbe von Kiombael antrat. Inzwischen regen sich am Rand des alten Mallrowija neue Stimmen, die das alte Reich wieder aufleben lassen wollen, so dass nun wohl die drei Lichtreiche Aldo(d)wereiya, Harpland und Mallrowija wieder ein Dreieck bildeten, wenn auch Aldo(d)wereiya und Harpland dabei die Plätze getauscht haben.

Gez. *Iras Cignavojo*, WeltChronist

Soldat d. Stadt Hrazz Dursa, mit Marschgepäck



Schematische Darstellung eines Soldaten der Handelsstadt Hrazz-Dursa auf Zhaketia

+ Z H A K E T I A +

Ereignisse bis zum Adlermond 424 n.P.

Lyrland, Wahnhall und Hoffnungsinseln

Wieder spürten die Weisen Zhaketias die Wellen der großen Magie auf Wahnhall wirken. Beschwörungen riefen zahlreiche Monstren des Kur- Tulmak- Kultes nach Myra, deren Macht durch weitere Riten der Illusions- und Verwandlungsmagie noch gestärkt wurden. Opfer der Kreaturen sollten die Nebcatlan werden, deren Krieger vor den Bestien ins Hochland flohen.

Oder war die Flucht nur raffinierte Taktik? Ohne eigene Verluste konnten die Nebcatlan einen Fluss zwischen sich und die Kreaturen Kur- Tulumaks bringen und eine leidlich sichere Grenze gewinnen. Zugleich wird die neue Heimat der Nebcatlan auf Zhaketia wieder ein Stück kleiner.

Zugleich brach Chaosmagie in die geordneten Kuppeln von Sirinonocai ein und machte jegliche Rechnungsführung der Staatskasse unmöglich. Ist ein Sieg gegen derartig mächtige Zauberwirker überhaupt möglich? Die Furchtsamen raten schon zur Flucht, während die Tapferen wissen, dass es nur etwas Glück und eines einzigen, aufmerksamen Kriegers bedarf, um einen Zauberer oder Priester zu töten. Diesmal sollen die Wächter den feindlichen Zauberwirker nur um Sekunden verpasst haben, der nächste Zauber mag sein letzter sein.

In Lyrland ist ein aus dem Herrschaftsbereich der Dunkeljäger geflohenen Lichtboten aufgetreten. Ein von ihm angezettelter Sklavenaufstand konnte zwar niedergeschlagen werden, er selber aber entkam und fand Zuflucht in Gxor.

Einhorninsel und Quin

Kwy'yn belastete Krieger und Reiter bei seinen Eroberungszügen auf der Einhorninsel bis an die Grenzen des machbaren und darüber hinaus. Die Gewaltmärsche forderten Todesopfer unter den erschöpften Kriegern, andere Heere und die Flotten stellten am Ende ihrer Reichweite den Vormarsch schlicht ein. Hier droht dem Reich große Gefahr. Dem Herrscher treu ergebene Truppen marschieren bis zur Erschöpfung und darüber hinaus und erleiden erhebliche Verluste. Andere Truppen reagieren vernünftig und mit vorsichtiger Befehlsbeugung, folgten den Anweisungen des Herrschers so weit als möglich und stellten den Vormarsch ein, sobald die Grenze ihrer Marschleistung erreicht war. Meuterei und vollständige Befehlsverweigerung sind noch nicht vorgekommen, sind aber bei weiterer Überforderung der Heere, besonders in diesem Vielvölkerreich mit zahlreichen Bruchstellen zwischen den Volksgruppen nicht auszuschließen.

In Caranar gewinnen die Provinzherrscher mehr und mehr Einfluss. Da ist Irrian von Vanxor, der Provinz im Lychnos, der sich mit den Angriffen Kwy'yns auseinandersetzen muss und dessen Verhältnis zu den Actii und den mit ihnen gekommenen Gogh, vorsichtig ausgedrückt, ungeklärt ist. Da ist Ormas von Samew, dem die Totenkopfinvasoren zusetzen, der aber auch auf die Macht Dondras bauen kann. Da ist Sanballat von Imas, der davon profitiert, dass es dem Imperator und Reichsherrscher S'ndar gelungen ist Frieden zu

schließen mit den Nachbarn, Skadjera und dem Orden der Dunkeljäger. Formal herrscht der Imperator weiter, seine unmittelbare Macht beschränkt sich aber auf die Stadt und den Tempel in Zeno und auf die gebliebenen Teile der Hafenstadt Koras.

Auch unter den Totenkopfinvasoren herrscht Unruhe. Nachdem es Gastan car ann nicht gelungen ist von Caranar die Städte Telan und Rastorhafen einzunehmen ist nun Fürst Horcanus wieder bereit sich stärker zu engagieren. Der Weise Liard scheint derweil andere Orte seiner Aufmerksamkeit für würdiger zu erachten.

Inseln des Anthos

Gewagt und gewandt entwichen die unter Hausarrest stehenden Lichtboten ihren Bewachern, nur um Aiquos, dem Großkaizan des Ordens ihre Aufwartung zu machen. Der eine Lichtbote entschied sich, enttäuscht von der Reaktion der Dunkeljäger, der eingeschworenen Verteidiger des Kultes um den (die??) Lichtboten und von Tradition her Vorkämpfer des Lichtes als Schreiber in die Dienste eines Kaufmanns zu treten, der zweite Lichtbote hingegen floh nach Lyrland.

Wenig ist aus Cradt zu berichten. Der Wohlstand von Zwergen und Menschen wächst, heißt es, dank erfolgreichem Bergbau und einträglichem Handel.

Bitterwolfinsel und benachbarte Inseln

Skadjera erwartet dringend die von Golgoveras zugesagte Rückgabe des unlängst an die Wergols und ihre menschlichen Untertanen verlorenen Territoriums. Denn vertragsgemäß wurde der Rückzug aus Talinje abgeschlossen, der Rückzug aus Berjan ist beschlossene Sache, die Schiffe für die Heimfahrt stehen schon bereit.

In Talinje ist derweil statt der Wergols ein Lichtbote eingezogen, unter dem Jubel der Bevölkerung. Der Anhänglichkeit der Bevölkerung an die geliebten, geflügelten Boten des Seths ist wohl doch nicht so allumfassend wie es die herrschenden Wergols gerne hätten.

Die Weisen Zhaketias berichten von großen Hellsichtzaubern, die in Scarizza und vor der Ophisküste von Golgoveras gewirkt wurden.

Schneefalkeninsel und Eislande

Während in Eisheim ein geheimnisvoller Gast herzlich begrüßt wurde, blieben die Grenzen der Eiselfen seit nun mehr vier Monde seltsam verlassen. Über die Gründe wird geschwiegen. Weiter im Machairas verfolgten die Flotten Manrastors eine Flotte von Naran-Torr vergeblich, oder ließ man sie entkommen?

In Naran-Torr erfüllte der Krentor der Dena-Priesterin ein altes Versprechen. Die Befragung der Besatzung eines aus dem leuchtenden Band zurückgekehrtem Schiff brachte nur neue Fragen zutage, und endete damit, dass sich der Krentor eines Kusses erwehren musste. Neue Erkenntnisse gab es unter anderem bei der Erforschung eines Sees.

+ Z H A K E T I A +

Ereignisse bis zum Drachenmond 424 n.P.

Ganz Zhaketia

Derart häufig wurde in den Monden von Katze und Drache in Ritualen der Großen Magie Mana gebraucht (Druiden würden möglicherweise sagen missbraucht) dass nur die Aufzeichnungen der Akademie Valkor einen leidlich geordneten Überblick ermöglichen:

Katzenmond:

PH-HW3; PH-IL1; TH-IE1; PH-IL1; PH-HW2; MA-IL1; MA-HW2;
 MA-IL1; MA-HW1; MA-IL1; BA-IE1; MA-IL1; BA-IE1; MA-HW2;
 BA-IL2; KL-IW1; BA-HW2; KL-IL1; KL-HW2;

Drachenmond:

PE-IL2; PE-AF3; PE-IL2; PE-HW2; PE-IL1; PE-HW1; PE-IL1;
 PE-HW2;

Zur Erläuterung:

Das erste Buchstabenpaar gibt die Himmelsrichtung an, das zweite Buchstabenpaar bezeichnet eine der magischen Sphären des Effekts, die Zahl beschreibt dessen Größenordnung.

Lyrland, Wahnhall und Hoffnungsinseln

In Wahnhall trieben die Streiche (andere mögen sagen Bosheiten) der Kobolde die Menschen jener Gemarkungen, die Zakopane am Anfang des Katzenmondes freigegeben hatte umgehend in die Arme der Nebcazon. Vielleicht würden die Invasoren aus Gwynddor gegen Chaos und Magie der Kobolde helfen. Zugleich wurden in Zakopane gleich zwei neue Tempel begonnen. Einer der Priester des sich bereits im Bau befindlichen Tempels vermisst ein heiliges Symbol des Bytonkultes, ein Beschwörungskreis aus roter Kreide und ein rohes Hühnerherz konnte die Kobolde indes nicht ernsthaft erschrecken.

Einer der Seen im Bergland von Wahnhall gilt als verwunschen. Da erstaunt es nicht, dass sich aus seinen Wassern ein Ohr erhob um in alle Richtungen zu lauschen.

Auch in Eskalion wurde ein kleiner Bannkreis und ein Hühnerherz gefunden. Doch in einem Reich, in dem der Dämon Trillum ganz unverhohlen verehrt wird kann eine derartige Kleinigkeit kaum Aufmerksamkeit beanspruchen, oder?

In der Handelsstadt Zwarniak wurde der in der Nähe des Noryttontempels gefundene Bannkreis ignoriert. Denn die ganze Stadt ist elektrisiert von der Ankunft der Händlerin Lacrima aus der Stadt Uba aus Cyrianor. Zwarniac erhofft sich von ihr die Stärkung der Werte des Lichtes, nachdem die Stadt die Bindungen an den Bund der Handelsstädte gelockert hat, den man den Weg der Neutralität verlassen sieht und Richtung Finsternis abzugleiten wähnt, während die Stadt selber doch die Fackel des Lichtes hochhält.

Nahebei vermisst ein Wanderpriester des Anur sein heiliges Symbol.

In Valkor wurde der Bytonpriester Kan Kumar Tulmak empfangen.

Das Land Gxor scheint nach einer gigantischen Feuererscheinung verlassen, seit dem Anfang des Drachenmondes wurde kein Gxor mehr gesehen.

Einhorninsel und Quin

In Cawan wurde nahe eines kleinen Tempel ein Bannkreis aus roter Kreide gefunden, darin ein Hühnerherz als Opfer. Eine gleiche Entdeckung machten die Menschen Al'Lavins und die Actii in Zhacetiacanii und auch die Dondrapriester des Tempels in Samew fanden nahe ihres Heiligtums Kreidezeichnung und Hühnerherz. Der Urheber dieser Zeichnungen scheint zusätzlich Heiligtümer zu sammeln, einem der örtlichen Priester des Donnergottes wurde sein heiliges Symbol entwendet.

Die Totenkopfinvasoren haben massiv gerüstet und zusätzlich Verstärkung anlanden können. Ihre Reiter erweiterten massiv das Invasionsgebiet, starke Truppenkontingente verstärken die Belagerer der Stadt Telan. Derweil übt sich in Samew Fürst Ormas, ähnlich wie in Zeno Imperator S'ndar in Passivität.

Doch aus der Stadt Draskon in Vanxor ließ Fürst Irr'an die einstmals gefürchteten Heere des Imperiums ausrücken. Sie machten dem Ruf, den sie vor Jahren noch genossen alle Ehre, vernichteten ein allerdings deutlich unterlegenes Heer Kwy'yns ohne eigene Verluste und schlugen eine Brücke zu einer Exklave, die nach den jüngsten Eroberungszügen Kwy'yns vom Gebiet des Konzils der Freien Völker umschlossen worden war.

In Imas ließ sich Fürst Sanballat mit neuem Ratgeber erstmals in der Öffentlichkeit sehen. Fürst Imas von Sanballat, Fürst Irr'an von Vanxor und Fürst Ormas von Samew, das sind die neuen, starken Männer in Caranar. Welche Rolle kann der Imperator S'ndar in ihrer Gesellschaft spielen?

Inseln des Anthos

Auch in Ptaath und in Kradoon wurden ein Hühnerherzen in Bannkreisen gefunden. Ein äußerst aktiver Dämonist scheint auf schnellen Reisen an vielen Orten seine Zeichen übler Vorbedeutung zu hinterlassen. Während das Volk von Ptaath die Zeichen ignorierte war in Kradoon die Aufregung groß. Die kleinen Tempel von Rakon, Kjara, Laxtus und Thagoth gewannen unverhofften Zulauf und können von Corzal- Caz wohl kaum noch ignoriert werden. Doch wie mächtig können Priester gegen Dämonen auftrumpfen, nachdem ihnen ihre Heiligtümer gestohlen worden sind? Die Kundschafter des Herrschers von Cradt sind aus Nykerien zurückgekehrt. Ihre Berichte sprechen von lohnenden Zielen und von Herausforderungen.

Nahe der Insel Tata und in der Tiefsee hatten die Flotten Cradts herbe Verluste zu verkraften. Ihre vielfältigen Aktivitäten im Archipel der Dunkeljäger wurden dem Großkaizan Aiquos zugetragen. Dieser erinnerte sich zurecht einer Orakelstätte.

Bitterwolfinsel und benachbarte Inseln

In der Stadt Lorpata wurde der Koboldmagier Liard, der mit einem fliegenden Schiff eintraf mit allen Ehren empfangen, der die Möglichkeiten des Hauses für erfolgreiche Forschungen nutzte. Während seines Besuches gab es große Aufregung im Sethtempel der Stadt, dem Markgräfin Hosgine einen hektischen, nächtlichen Besuch abstattete.

Derweil ist der Krieg zwischen Skadjera und Gologveras beendet. Skadjera muss sich von der Bitterwolfinsel zurückziehen und eine der kleineren Inseln zwischen Bitterwolf- und Einhorninsel an das Wergolreich abtreten. Von weiteren, geheimen Vereinbarungen im Friedensvertrag wird gemunkelt. Ganz glücklich ist Gologveras mit der gewonnenen Stadt Talinje nicht. Dem Lichtboten ist es gelungen eine Untergrundbewegung zu etablieren. Als er von den Siegern nicht vorgeführt werden konnte um sich öffentlich mit Magie und

Waffen mit dem Wergolbefehlshaber Orrhu Tracch zu messen wurde das allgemein als eine Niederlage Orrhus gewertet.

Der Worsamath war unterdessen auf Forschungsreise in den Skadjera abgenommenen Gebieten unterwegs. Zur seltsamen Beute seiner Expedition gehört ein Ohr und ein Fisch.

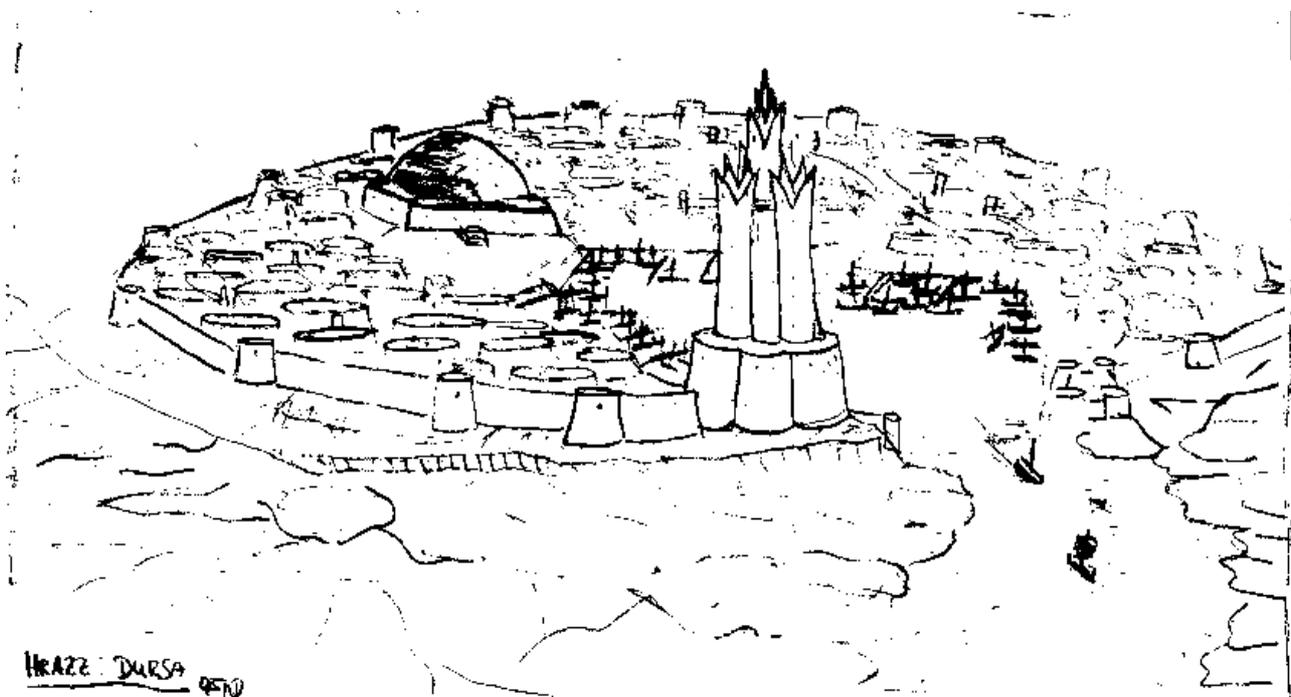
Schneefalkeninsel und Eislande

In Naran-Torr ist man mit der Bewältigung der Ereignisse der letzten beide Monde beschäftigt als eine einberufene Konferenz mit der Besatzung einer Flotte einen gänzlich unerwarteten Verlauf nahm. Die Massnahmen des Krentors stoßen dabei nicht nur auf Zustimmung. In drei Städten kam es zu großen Abwanderungen aus Elendsvierteln. Mehrere zehntausend Menschen werden vom Krentor umgesiedelt. Auf der Insel Flangova erzielt die Dena-Priesterin erste Erfolge bei der Missionierung und der Kontaktaufnahme mit dem sich dort befindenen Lichtboten.

Nach wie vor sind die Grenzen der Eislandelfen verlassen. Aus Eisheim klingen jedoch heitere Töne die wohl mit dem Besuch des Gastes zusammenhängen. Es herrscht eine ausgelassene Stimmung.

In Manrastor sorgt das Erscheinen einer naranischen Erkundungsflotte, die ungehindert entlang des Ascorethtempels und der Hauptstadt Val'Manrastor vorbei segeln konnte, für Aufregung. Untätig mussten die Hrezz'inpass zusehen. Eine weitere Flotte Naran-Torrs lagert aus unbekanntem Gründe seit zwei Monden weiter im Ophis vor der Küste Manrastor - ohne nennenswerte Aktivitäten. Auch hier ist die Bevölkerung beunruhigt.

Aus Hrazz'dursa wird von einem Ascheregen nach einem kurzen Besuch des Anurpriesters Tasrail berichtet.



Schematische Darstellung der Handelsstadt Hrazz-Dursa auf Zhaketia

Die Fahrten der AhanaDraast

Blatt III - von der Insel des Duftenden Waldes zur Freien und Handelsstadt Zwarniac

Am 6. Tage des Kelchmondes im Jahre 2004 der Stadt; gegeben zur Tabel Homeich;

„Das Verhalten der Angehörigen der Jungen Völker versetzt mich (und auch die Mannschaft der AD) immer wieder in Erstaunen. So erwarben die fremden Händler unseren gesamten Warenbestand, ohne auch nur den Versuch zu machen unsere Preise zu drücken (eine Übung welche in Uba schon Halbwüchsige beherrschen).

Es ist also nicht weiter verwunderlich, wenn wir mit diesem einem Handel schon große Gewinne erzielen konnten. Zieht man die Kosten für Einkauf und Transport ab, spülte der so unverhoffte Besuch der Zwarniacis 2400 glänzende Goldstücke (geprägt in den Münzstätten der Zhadradus) in unsere Kisten.

Weiter erwiesen sich die Gesandten der Zhadradus als erstaunlich vertrauensvoll. Sie bestanden keineswegs (wie wir es getan hätten) auf einem Besuch der Homeich, sondern begnügten sich damit unsere Waren auf See an Bord zu nehmen. Einen Umstand der es uns (auch Dank des erhandelten Goldes) erlaubte, den Einfluss Ubas auf der Homeich weiter auszubauen. So kauften wir von der heimischen Bevölkerung eine große Fläche, an der Küste im Lychnos Homeichs gelegenen, Landes an; auf welchem wir denn ein geräumiges Kontor errichten ließen. Dieses umfasst neben der zentralen Wiegestätte (zum Ankauf), mehrere Darren und Werkstätten (zur Trocknung und Weiterverarbeitung der Vanille), sowie zwei gewaltige Lagerhallen (zur Aufbewahrung der Waren). Daneben wurde der Bau eines Hafenbeckens begonnen, welches künftig Händlern einen sicheren Hafen bieten wird. Nachdem also Ubas Einfluss solchermaßen gesichert scheint, werden wir uns auf die Suche nach neuen Märkten begeben. An Waren führen wir 600 Scheffel Vanille von feinsten Qualität mit uns; was mithin der gesamten neuen Ernte der I.Homeich entspricht. Vorräte an Frischwasser

und
Lebensmitteln wurden ergänzt, und sind nunmehr wieder ausreichend für 24 Monde auf offener See.“

Am 21. Tage des Kelchmondes im Jahre 2004

„ Während unsere bisherigen Reise folgten Seekarten der Zhadradus. Die dort sich sicher und gut zu befahren. Mit Schwert hin erreichten wir nach Kelchmondes die Flachwasser Lotungen ergaben, dass die flachsten Stellen nur 8-9/10 Fäden tief sind von einer Vielzahl und Schwämmen bewachsen

ausufernde Bestände der namensgebenden Leuchtenden Koralle. (welche bei Tage golden schimmernd zurückwerfen, und bei Nacht Leuchten ausstrahlen). Die zahllosen Höhlen und Spalten des

werden von allerlei kleinerem und Größerem Getier bevölkert. Wir sichteten drei Arten von Panzerkröten, diverse Schwärme von in allen Farben des Regenbogens schimmernden Kleinfischen, eine Schule von Blauen Mantas, eine etwa 10 manns lange Seeschlange in rotem Schuppenkleid, sowie Hunderte von Haien (neben einer geringeren Zahl von Sandhaien, Tigerhaien und Weißspitzenhaien, vor allem Exemplare der Gattung der Hammerhaie). Alles in allem wohl kein guten Platz, um über Bord zu gehen.“



;gegeben auf hoher See

wir den bislang fehlerlosen ausgewiesene Route erwies den Tiefen Wassern zum 9 Tagen Fahrt am 18. des der Leuchtende Pforte. Fahrinne hier an den . Zur beiden Seiten ragen zerklüftete Korallenbänke bis zu Wasseroberfläche empor. Diese verschiedenen Muscheln, Korallen, den Großteil jedoch bilden die der Passage das Licht der Sonne ein grünlich-goldenes Großen Riffes

Am 9. Tage des Augenmondes im Jahre 2004 der Stadt, gegeben auf hoher See

„ Die Mannschaft der AD bewährt sich gut. Wir nutzen die bisherigen 21 Tage auf offener See zu zahlreichen Übungsmanövern. Mannschaft und Schiff können nunmehr getrost als „hochseetauglich“ bezeichnet werden. Die von Kpt. Acymael handverlesene Besatzung der AD begeistert sich immer mehr über die Schnelligkeit und Anmut, mit welcher „unsere“ AD dem Ruder des Steuermann folgt“.

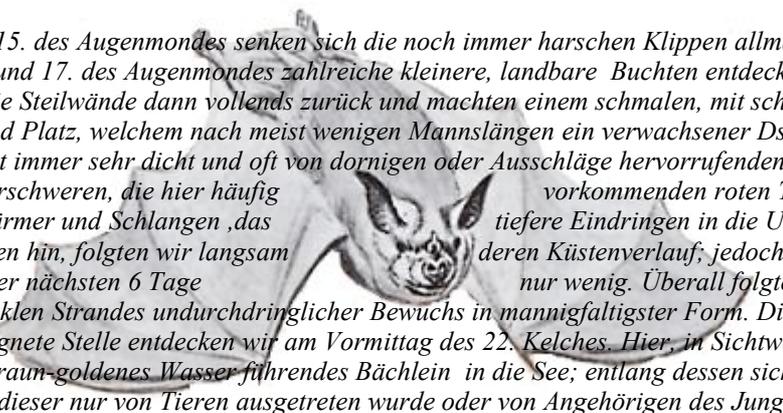
Am 13. Tage des Augenmondes im Jahre 2004 der Stadt, gegeben am Kap Colprim; Thisias-Spitze der Insel der Fliegenden Hunde

„ 3 Recans nach Anbruch des Tages erhoben sich vor uns die hohen Klippen des Kap Colprim, wie es in den alten Kladen ubanischer Händler genannt wird. Die Küste steigt hier in Form einer Steilwand direkt aus der See. Die finster-grauen Wände sind schroff und scheinen aus äußerst brüchigem Gestein zu bestehen. Trotz sonnigen Wetters mit nur mäßigen Winden ist die Brandung hier hoch und von großer Kraft. Die Treibanker der AD vermochten uns kaum an Ort und Stelle zu halten. Eine tückische Strömung suchet uns immerfort an den Felswänden zu zerschmettern. Der Macht der Wellen zum Trotze fanden sich hier reiche Bänke von Schwarzen Entenschnabel-Muscheln. Etwa 30 Mannlängen über uns neigten sich dichte Baumkronen zur See hin. In Anbetracht der gefährlichen Riffe und des stetigen Soges gen Land hin verzichteten wir auf eine nähere Erforschung von Kap Colprim und lichteten alsbald die Anker.“

Am 30. Tage des Augenmondes im Jahre 2004 der Stadt, gegeben auf hoher See

„ Wir folgten der Steilküste der mit dichtem Dschungel bedeckten Insel, welche wir, ob der dort zahlreich vorkommenden, fast hundegroßen Fledermäusen die „ Insel der Fliegenden Hunde“ nannten. Diese äußerst ungewöhnlichen Tiere sind, ganz im Gegensatz zu den die ubanischen Marken bewohnenden Tieren, wie angesprochen, von einer bemerkenswerten Größe. Der Körper dieser Fledermäuse misst nach unseren Schätzungen gute drei Spannen, während die Weite von Flügelspitze zu Flügelspitze knappe 9 Spannen. Auch unterscheiden sich die Atzung dieser riesigen Fledermäuse doch beträchtlich von der, der in den ubanischen Marken heimischen Arten. So machen diese Fliegenden Hunde hier Jagd auf Fische, welche vor der Küste in großen Schwärmen vorkommen.“

Am 15. des Augenmondes senken sich die noch immer harschen Klippen allmählich gen See hin, so dass wir am 16, und 17. des Augenmondes zahlreiche kleinere, landbare Buchten entdecken konnten. Am 18. dann wichen die Steilwände dann vollends zurück und machten einem schmalen, mit schmutzig-grauen Sand bedeckten Strand Platz, welchem nach meist wenigen Mannslängen ein verwachsener Dschungel folgte. Das Unterholz ist fast immer sehr dicht und oft von dornigen oder Ausschläge hervorrufenden Pflanzen bewachsen. Weiterhin erschweren, die hier häufig vorkommenden roten Treiber- Ameisen, sowie giftige Würmer und Schlangen, das tiefere Eindringen in die Urwälder der Insel. Die Insel zum Herzen hin, folgten wir langsam deren Küstenverlauf; jedoch änderte sich der Anblick im Laufe der nächsten 6 Tage nur wenig. Überall folgten auf wenige Mannlängen des dunklen Strandes undurchdringlicher Bewuchs in mannigfaltigster Form. Die einzige wirklich zur Anlandung geeignete Stelle entdecken wir am Vormittag des 22. Kelches. Hier, in Sichtweite des anthischen Kaps mündete ein braun-goldenes Wasser führendes Bächlein in die See; entlang dessen sich ein schmaler Trampelpfad wand. Ob dieser nur von Tieren ausgetreten wurde oder von Angehörigen des Jungen Volkes benutzt wird vermögen wir nicht zu sagen. Zwar konnten wir mehrmals im Landesinneren emporsteigenden Rauch erkennen; bekamen jedoch keinerlei direkten Kontakt mit der heimischen Bevölkerung. Weder entdeckten wir Siedlungen, noch angelegte Felder oder Haine, ja nicht einmal an Land gezogene Fischerboote. Warum sich die Bewohner der Insel der Fliegenden Hunde sich so sorgfältig unseren Blicken entzogen, wissen wir nicht zu sagen. Jedoch sprachen die Zwarniacis von einem kürzlichen Machtwechsel im Reiche Kwynn, was die Zurückhaltung der Insulaner erklären mag. Jedenfalls ließen wir am 24. Kelch die Insel hinter uns zurück, und machten weiterhin rasche Fahrt gen Lychnos.“



Am 6. Tage des Netzmondes im Jahre 2004 der Stadt, gegeben am Kap Verde der Insula Mayar

„Wir erreichten am späten Abend des 5. Netzmondes die okklischen Ausläufer des, bei den Jungen Völkern als Quin bekannten, Landes und ankerten nahe der Küste in ruhigen Gewässern. Die neuesten Seekarten der Zwarniacis zeigen bedauerlicherweise lediglich den philiaeschen Küstenverlauf dieser, alten ubanischen Handelskladen zufolge, größten Inseln des Archipels, nach welcher die hiesige Region wohl ihren derzeitigen Namen erhielt. Drangen schon des Nachts zahllose, oft undeutbare Geräusche aus den finsternen Wäldern zur AD herüber, weckte uns, noch vor Anbruch des Tages, eine wahre Kakaphonie aus Vogelgezwitzcher, lauten Gekreische und weithallenden Rufen, Grunzen, Brüllen und Pfeifen der diversen, hier heimischen Tierarten. Im Laufe des Tages boten sich einige der Dschungelbewohner gänzlich unscheu unseren neugierigen Blicken.

Wir zählten in wenigen Recans über zwei Dutzend verschiedener Tierarten; dies gar ohne die Vertreter der Vogelwelt in diese Rechnung mit einzubeziehen. Neben 6 Äffchen verschiedenen Arten, einem Rudel kleiner (etwa ½ Mannslänge Höhe) Waldantilopen, zahllosen, langschwänzigen Nagern, konnten wir auch einige, für unsere Augen,

trat mit dem
schweineähnlicher
Jungtier) an den
und Kopf der Tiere
wohingegen
besagter Tiere
bekannten
bananenförmig
wir, in Ermangelung



absonderliche Tiere entdecken (so es denn überhaupt Tiere waren). So Morgengrauen eine Sippe, etwa mannshoher, Tiere (2 große, wohl erwachsene Exemplare/ 1 kleines, wohl Strand, um dort Salz zu lecken. Die Vorderläufe „Nacken bedeckte ein kurzes Fell von tiefschwarzer Farbe, der Rumpf weiß gefärbt war. Auch ist die Schnauze länglicher als beim gewöhnlichen Schwein, wie es in den Marken zu finden ist, und darüber hinaus fast zum Boden gebogen. Wahrlich seltsame Tiere, welche eines besseren Namens, schlicht Quin-Schweine nannten.

Erst kurz vor dem Lichten der Anker entdecken wir das bislang ungewöhnlichste Geschöpf unserer bisherigen Reise- einen grünen Affen! Auf die schwarze, nackte Nase des Affen folgt ein runder Kopf in dem zwei große Augen liegen. Ohren scheint diese Art nicht zu besitzen. Der weitere Körper ist vergleichsweise plump, und mit einem dichten, filzähnlichem Fell überzogen. Im Gegensatz zu „normalen“ Affen aber besaß das von uns beobachtete Tier an allen vier Gliedmaßen lange, gebogene Krallen, mit deren Hilfe es sich am Geäst entlang hangelte. Das wundersamste aber ist die Fellfarbe; diese ist von einem dunklen Ocker, jedoch von einem saftigen Grün-Blau durchzogen. Ob dies die natürliche Fellfarbe eines solchen Wesens ist, oder aber dessen Fell von einer Pflanze bewachsen wird mögen Gelehrtere entscheiden. Zweifellos aber stellt diese Farbe, neben seiner Fähigkeit recanslang unbeweglich zu verharren, eine vorzügliche Tarnung in den Urwäldern der Insula Mayar dar; bemerkten wir Tier erst nachdem es sich aus seiner Starre löste, um sich unseren Blicken zu entziehen.

Gen Abend denn kehrten Ximander und sein Trupp (8 Mann/unversehrt) mit vollbepackten Ranzen an Bord der AD zurück. Ihr „Ausflug“ erbrachte neben den Proben verschiedener Früchte, Nüsse und Kräuter, sowie einer Sammlung von Blättern (62 verschiedene) der hiesigen Bäume, auch die von mir ersehnte Bestätigung.

Hier, im Lande Quin, wuchsen (auch nach der Trennung und der Zeit der Nebel) noch immer die einst weithin begehrten K'Ba-Früchte. In einem Bereich von 3000 auf 3000 ubanischen Spannen zählten Ximanders Mannen 17 der unverwechselbaren Bäume. Wenngleich die Unseren befehlsgemäß jeden Kontakt mit dem heimischen Volk vermieden, konnten sie doch einen von diesen angelegten Pfad erkennen. Ebenso scheinen die Einheimischen regelmäßig durch die Küstenwälder zu streifen, entdeckten unsere Kundschafter doch einige Spuren, welche zu obsttragenden Bäume oder nützlichen Kräutern führten.

Wenngleich wir gerne länger an dieser so reichen Küste verweilt wären, trieben uns dringlichere Geschäfte wieder auf See hinaus. Was wir wissen wollten, hatten wir in kürzester Zeit in Erfahrung gebracht. Informationen, die sich bei unserer baldigen Rückkehr hoffentlich als nützlich erweisen würden.“

Am 23. Tage des Netzmondes im Jahre 2004 der Stadt, gegeben in der Passage von Cyngh Ca

„Wir folgten die Küste zum Schwert hin deren weiteren Verlauf. Zunächst 6 Tage gen Anthos, dann der Küste folgend, drei Tage gen Peristera. Am 15. des Netzmondes dann, verschwanden die Wälder der I. Mayar schließlich aus unserer Sicht. Wir hielten unbeirrt Kurs Peristera, und stießen solchermassen am 21. Netzmond direkt auf eine kleine, mit dichtem Wald bedeckte Insel. Nach Studium der zwarniacschen Seekarten ließen wir diese schwertwärts liegen und wandten uns nach Diktyon. Binnen dreier Tage überquerte die AD die Passage von Cyngh Ca, wie diese Wasserstraße von den Jungen Völkern genannt wird und trug uns zügig in die überseeischen Marken der Weißen Stadt.

Am 28. Tage des Netzmondes im Jahre 2004 der Stadt, gegeben auf der Insula Yerba Dulce

„ Wir erreichten am 24. des Netzes die machairischen Ausläufer der zwarniacschen Kolonie. In der Nomenklatur der Weißen Stadt wird diese als „ Grüne Insel“ oder auch „Erstes Grün“ geführt. Häufig wird aber auch der Name der zwarniacschen Befestigung „ Cyngh Ca“ für die ganze Insel gebraucht. Die Mannschaft der AD hingegen hält sich an die althergebrachte, schon in den Analen der Stadt zu findende Bezeichnung Insula Yerba Dulce oder kurz Yerba Dulce, welches in der Sprache der Jungen Völker Insel des Süßen Grasses bedeutet.

Die Einheimischen empfangen uns freundlich und ohne Misstrauen. Das Volk ist hier, wie man uns erzählte, an Besucher aus fremden Landen durchaus gewöhnt; liegt die Insel doch an einer der regelmäßig von Händlern befahrenen Routen. Es ist also nicht ungewöhnlich, dass diese vor Ort noch einmal Frischwasser und Lebensmittel aufzunehmen. Wesentlich seltener aber steuern Kaufleute die Yerba Dulce an, um die örtlichen Güter und Waren zu erwerben. Diesen, für uns durchaus glücklichen Umstand, konnten wir zu unserem Vorteil (und auch dem der Einheimischen, wie ich hinzufügen möchte) nutzen. Als überaus gesprächig , fand ich einen gewissen Abakaan , welchen ich in einer der hafennahen Taverne traf. Dieses, recht betagte Männlein stellte sich zu meiner Überraschung als der Meister der hiesigen Gilde der Kräutersammler heraus. Mir gegenüber beklagte er offen (und lauthals, wohl ob seiner fortgeschrittenen Trunkenheit) die seiner Meinung nach beklagenswerten Zustände. Seit Jahren schon, würde die Kräuteressenzen und getrockneten Heil und Würzkräuter immer seltener nachgefragt. Wobei in jüngerer Zeit überhaupt niemand mehr nach ihren Waren verlangt hätte. Weiter ereiferte er sich über die so “offenkundige Dummheit und Selbstherrlichkeit“ der zwarniacschen „ Salzsieder“ (was aus seinem Munde ehr wie ein Fluch klang). Diese schwärmten immer nur von den fantastischen Gewinnen, welche im Überseehandel lägen, und vergäßen dabei völlig das quasi vor ihrer Haustüre liegende Cyngh Ca. An dieser Stelle seines „Monologes“ angekommen, sank dann Abakaans Haupt auf den schmutzstarrenden Tresen. Selbstverständlich zahlte ich die Zeche des Alten, nebst dessen „Angeschriebenen“, was den Besitzer der Kaschemme ein freudiges Grinsen entlockte (welches merklich kleiner wurde, als ich im Gegenzug die Schuldscheine Abakaans verlangte). Gegen ein großzügiges Trinkgeld erklärte sich der Wirt bereit dem werten Gildenmeister auszurichten, dass er auf der AD am morgigen Tag erwartet werden würde.

Am frühen Abend denn begab ich mich zurück an Bord, wo mich Tante Cia mit Ihrem Gehilfen Korrel inmitten eines wahren Berges von Obst und Gemüse sitzend schon erwarteten. Die beiden hatten, gemäß meinen Wünschen, ein große und breitgefächerte Auswahl der Produkte des hiesigen Gärten erworben. In ihrer Sammlung fanden sich verschiedene Kolben des Großen Gelbkorns (aus dem die Einheimischen bevorzugt ihr Mehl gewinnen, welches üblicherweise in dünnen Fladen ausgebacken wird), mehrere Sorten von (allesamt saftigen und wohlschmeckenden) Tomaten, rote, grüne und gelbe Rikkas (von teilweise verblüffender Schärfe), dazu verschiedene Laucharten, sowie ein große Zahl unterschiedlicher Kürbisfrüchte (milde, wässrige, süße, bittere). Weiter bargen die Körbe unserer Köchin zwei große Bündel Bananen, deren sonnengelbe Schalen ein äußerst zartes und weiches Fruchtfleisch umhüllen. Daneben hatte Cia noch ein Fässchen goldener Butter, eine halbe Gallone Frischmilch, sowie ein Dutzend Krüge K'fir gekauft. Dieses erfrischende und leicht säuerliche Getränk stellen die Einheimischen aus der Milch ihrer Kühe her. Hierzu geben sie der frischen Milch kleine Mengen eines grünlich-grauen Pulvers hinzu, und lassen die so behandelte Milch dann an einem kühlen und dunklen Ort etwa halben Tag lang stehen, im Laufe dessen sich die Milch zu dem K'fir umwandelt. Bedauerlicherweise waren die ansässigen Marktfrauen laut Cia nicht bereit dieses geheimnisvolle Pulver zu veräußern, so dass es uns bis auf weiteres nicht möglich sein wird die besagtem Pulver innewohnende Magie zu ergründen . Jedoch, die in großer Zahl verfügbaren Nahrungsmittel machten diese kleine Enttäuschung mehr als wett. Um es mit den Worten unserer werten Cia zu sagen: „ Man kann hier alles kaufen, was eine Mannschaft auf einem Schiff benötigt !“. Dem gibt es wohl nicht hinzuzufügen.

Die Yerba Dulce ist als Stützpunkt oder Zwischenstation für Handelsreisende bestens geeignet ! Während der Abenddämmerung kehrten denn auch Ximander und seine Jungens zurück. Deren Berichte bestärkten sowohl unsere erste Eindrücke, als auch meine (durch alte Schriften) genährten Hoffnungen. So entdeckten sie im Laufe ihrer Erkundungen, welche sie gute 10 Meilen die Küste entlang führte, neben üppigen und ertragreichen Gärten (mit all den schon oben genannten Feldfrüchten) tatsächlich einige kleinere YerbaDulce –Plantagen ! Entgegen den Gepflogenheiten früherer Tage nutzen die Bauern oder vielmehr Viehzüchter diese heuer zu großen Teilen als nährreiches Futter für ihre Milchkühe. Angeblich steigere die Fütterung mit YerbaDulce den Milchertrag. Von wenigen Familien wird das Yerba Dulce auch heute noch zur Gewinnung eines Zucker- Saftes genutzt, jedoch meist nur zum Gebrauch innerhalb der Hauses. Umso überraschter und erfreuter war denn auch die Großmutter der Urhuala-Familie, dass die für sie Fremden, ihre Zuckersaftvorräte gegen glänzendes Gold tauschen wollten. Ximander selbst lud besagte Dame (nebst Angehörigen und sonstigen Interessierten) für den morgigen Mittag an Bord der AD ein.

Als letzte trudelten (oder soll ich sagen taumelten) Lobol und Gebeka weit nach Mitternacht ein. Die Beiden hatten (von mir mit prall gefüllten Börsen ausgestattet) ausgiebig die örtlichen Tavernen erkundet und dann die „noch junge Nacht“ bei einigen „neuen Freunden“ verbracht. Diese hatten, wie Lobol mit schwerer Zunge berichtete, durchaus ansehnliche Vorräte von Selbstvergorenem oder Selbstgebranntem. Nach den Worten: „ Schmeckt zwar ne sonderlich; des könnt ma viel bessa mache...“ schief der Gute dann am Mast lehnd ein. Worauf Gebeka ,der es sich auf einer Taurolle (un)gemütlich gemacht hatte, ergänzend nuschelte , „ awa 's wirkt !“, um sich darauf mit seligem Lächeln ins Land der Träume zu verabschieden

Ich selbst zweifelte keinen Moment an den Fähigkeiten der , vom Rest der Mannschaft als Trunkenbolde Gescholtenen. Wenn es Möglichkeiten gab, die Wirkung und den Geschmack eines berausenden Getränkes zu verstärken und zu verbessern, dann würden die Beiden sie sicherlich finden und uns so eine weitere Einnahmequelle erschließen.“

Am 6. Tage des Seeschlangenmonds im Jahr 2004 der Stadt, gegeben in der Passage von CynghCa

„ Mit einigen erfolgreichen Geschäftsabschlüssen und Abkommen über die künftigen Tage endete unser kurzer Abstecher zur YerbaDulce. Zunächst verkauften wir 500 Scheffel, der auf der Homeich aufgenommenen Vanille, mit gutem Gewinn. Im Anschluss erwarben wir dieselbe Menge an geläutertem Zucker. Weiter beauftragten wir die neugegründete „Gedyda“ (also die Gemeinschaft der YerbaDulce Anbauenden) mit Anbau und Ernte, sowie der Weiterverarbeitung (Zerkleinerung/Pressung/Läuterung) des Süßen Grases. Den beiden „Vorsitzenden“ der Gesellschaft (d.s. Abakaan, vormals Meister der Kräutersammlergilde, und Eiridid, Oberhaupt der Urhaua-Sippschaft)übergaben wir 300 Goldstücke, um deren Geschäfte in Gang zu bringen, bzw. die vorhandenen massiv auszubauen. Zur weiteren Unterstützung stellten wir Belias von der ubanischen Mark und Santader von Tong als Berater der Gedyda ab, welche nahe des Hafens von Cyngh Ca Quartier bezogen.

Auch unsere „ Tavernenerkunder“ blieben auf der Insel zurück. Die Beiden waren(kaum wieder ausgenüchert) erneut in Cyngh Ca eingefallen, wo sie sich alsbald mit großen Mengen des immer rascher sprudelnden Zuckersaftes eindeckten, um diesen der „ einzig vernünftigen“ Behandlung zu unterziehen. Ausgestattet mir ihrer persönlichen „Apparatur“ gelang es Lobol und Gebeka schon an ihrem dritten Tag auf der Insel ein auch für „normale“ Wesen trinkbares Rauschgetränk herzustellen. Die erste Proben wurden den „Künstlern“ förmlich aus den Händen gerissen. Zur Vergrößerung ihrer Brennerei statteten wir die Beiden mit 60 Goldstücken aus; hoffend das Gebekas Geschäftssinn die Vergnügungssucht Lobols in Schach halten kann. Jedoch bin ich, was dies anbelangt, frohen Mutes; auf Dauer hat das Geräusch von klingenden Gold noch jeden CheyKell vom Rausch abgebracht. Die je 6 Phoren von „Lobols Feinstem“ und „Gebekas Mildem“ welche ich von den Beiden erhielt, gab ich an die Mannschaft der AD aus, was am Abend vor unserem Auslaufen für eine ausgelassenen Stimmung an Bord sorgte (und einige schwere Schädel am Tage danach)“.

Am 22. Tage des Seeschlangenmondes im Jahre 2004 der Stadt, gegeben am Graben von Sukwy

„Nachdem wir die YerbaDulce mit den ersten Tagen des Seeschlangenmondes mit der Gewissheit zuverlässige Geschäftspartner, ja neue Freunde gefunden zu haben, verlassen hatten, segelten wir bei wechselnden Winden gen Lychnos. Bis zum 12. der Seeschlange begleitete uns die liebliche Küste der YerbaDulce zum Herzen hin, um sich dann mit der untergehenden Sonne unseren Augen zu entziehen. Nach weiteren 3 Tagen mit Kurs Lychnos wandten wir uns schließlich gen Peristera, und folgten fortan der untergehenden Sonne mit direktem Kurs auf die Weiße Stadt.

Am gestrigen Tage erreichten wir die ophischen Ausläufer des Sukwy-Grabens, wo wir mehrere Recans über den tiefen Wassern kreuzten. Unsere Lotungen zeichneten ein beeindruckendes Bild des Meeresbodens. Nach einem zunächst sanften Abstieg (von 20 auf 26-27 Fäden) fällt der Grund hier jäh auf 94 Fäden ab. Nur wenige Meilen machairisch erwiesen sich die tiefen Wasser als, mit unseren Mitteln, unlotbar. Seither sind Libeyda und ihr Gehilfe damit beschäftigt die Maßleinen und Lote der AD zu verlängern/bessern.“

Am 12. Tage des Seesternmondes im Jahre 2004 der Stadt, gegeben vor der Weißen Stadt

„ Hielten strikt Kurs gen Peristera und sichteten am 6. des Seesterns erstmals die Küste, des unter den Jungen Völkern als Lyrland bekannten Landes. Die blendend weißen Klippen streben hier, nach unseren Messungen etwa 600-620 Spannen, gen Himmel. Das Gestein erwies sich als äußerst brüchig, die Wand fürderhin als unbesteigbar. Wir folgten gemächlich der sich höher und höher reckenden Steilwände der lyrlandschen Küste ,in welcher ein schier endlose Zahl von Seevögeln ihre Nistplätze finden. Von eben diesen Mowas und Seglern begleitet erreichten wir am heutigen Tage, mit der aufgehenden Sonne hinter uns, endlich das Ziel unserer Fahrt - Zwarniac, die Weiße.“

Myra-Quiz

Manches über eine Welt der Phantasie wie Myra -auch wenn es natürlich keine andere Welt ganz wie Myra gibt- lernt man auch oder am Besten, indem man die richtigen Fragen stellt und zu beantworten versucht.

Alle Fragen sind natürlich mit veröffentlichten Informationen zu beantworten – in manchen Fällen hilft die GEM, die Grosse Enzyklopädie Myras, bei der die Buchstaben A bis D bisher in zwei Bänden erschienen sind, in anderen die KEM, die mit 4000 Stichworten von A-Z schon Anfang der 1990er Jahre verbreitet wurde. Eine Volltextsuche über die als PDF in der Bibliothek der Downloads verfügbaren Kulturtaschenbücher (MBMs), Boten und Weltboten gibt ebenfalls die nötigen Informationen.

Wenn Ihr die Antworten habt – oder neue Fragen für die nächsten Quiz-Ausgaben – schickt mir eine Mail an quiz@projektmyra.de Beim Myratreffen im September bekommen die Person mit den meisten richtigen Antworten und die Person mit den meisten beigetragenen Fragen einen Preis auf Myra oder einen Bücherpreis.

A. Personen

1) Mentat der Gilde des Offenen Geistes auf Kiombael, Herrscher des Goldenhauses auf Mayvar ist

- a) Celadeyr von Afaliah
- b) Casan de Valece
- c) Cawin von Dimurne
- d) Celdijan y'Tairis

2.) Sprecherin der Kauffahrer von Verlhanat in Borgon Dyl auf Karcanon ist

- a) Celadeyr von Afaliah
- b) Casan de Valece
- c) Cawin von Dimurne
- d) Celdijan y'Tairis

3.) Sohn der Stratega, der Provinzgouverneurin von Rhemis im Grünen Meer, seit 413 nP Generalkapitän des Grünen Meeres für das Reich Antharlan im Kaiserreich des Kaisers Bofri ist

- a) Celadeyr von Afaliah
- b) Casan de Valece
- c) Cawin von Dimurne
- d) Celdijan y'Tairis

4.) Paladin des Königs Ator von Ygora auf Ysatinga und Lord von Burg Durenor. Er erforschte weite Teile der verborgenen Zwergenstadt Guana Batz und schlug im Jahr des Drachen einen Aufstand rebellischer Orks nieder. Wer ist es?

- a) Celadeyr von Afaliah
- b) Casan de Valece
- c) Cawin von Dimurne
- d) Celdijan y'Tairis

5) Oberster Wergol ist Wor-Samath Vrugg Oro Exedron 420 nP auf welchem Segment?

- 1) Karnicon
- 2) Ysatinga
- 3) Zhaketia
- 4) Nykerien

6. Die Tochter eines Königs eines anderen Segmentes der Schwertwelt, im Altertum kurz vor Allumeddon, gilt in einem Volksmärchen aus Ysatinga als zumindest damals schönste Frau der Welt. Wer war's?

- a) Allilan y'Arvis, die Frau der Bücher, von Karcanon
- b) Allil, die Schwester Vendres, von Gwynddor
- c) Allirian, welche die 'Tomcrys' durch die Meere steuerte
- d) Alsha, die Mutter der Mitalle, aus Neu-Logghard

7) Seekäpitän Vilyan (rothaarig) befehligt ein Schiff unter welcher Flagge?

- a) Avaraidon, Corigani
- b) Manatao, Karnicon
- c) Thar Scandi, Ysatinga
- d) Thersland, Karcanon

8) Wie heisst die Elfe, die in Gesellschaft des Dondra-Priesters Lukas Selmiones so weit von ihrer Heimat weilte wie keine Frau ihres Volkes zuvor?

- a) Laraia
- b) Medaya
- c) Hathaya
- d) Eremaia

**Zusatzfrage:
Wer ist das?**



Einladung zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V. in Tübingen 10.09.2006

Alle Mitglieder des Vereins der Freunde Myras VFM e.V. sind hiermit eingeladen zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V., die dieses Jahr am Sonntag 10.09.2006 in Tübingen im Schlatterhaus, Österbergstrasse 2, im Rahmen des jährlichen Myra-Treffens stattfinden wird. Der Beginn ist auf 11 Uhr angesetzt.

Vorläufige Tagesordnung:

0. Formalia
1. Jahresbericht des Schatzmeisters
2. Bericht der Kassenprüfer
3. Beschluss über Rückzahlung der Privatdarlehen an den VFM eV
4. Haushalt für das laufende Geschäftsjahr
5. Haushaltsentwurf für das neue Geschäftsjahr
6. Bericht des Vorstandes
7. Entlastung des Vorstandes
8. Mitgliedsbeitrag
9. Wahl der Kassenprüfer für das folgende Jahr
10. Wahlen
11. Berichte der Segmente, der Regionalgruppen und Arbeitskreise
12. Schriftliche Einzelanträge (bis 14 Tage vor der OMV an den Vorstand zu richten)
13. Planung für Myra-Treffen im Jahr 2007
14. Varia

Schriftliche Anträge und Änderungswünsche zur Tagesordnung sind bis 14 Tage vorher per Post, Fax oder Email an den Vorstand (vorstand@myra.de) zu richten.

Stimmübertragungen nicht anwesender Mitglieder müssen schriftlich erfolgen und der Versammlungsleitung mit handschriftlicher Unterschrift zu Beginn der Versammlung vorgelegt werden.

Verschiebungen und Änderungen bezüglich Tagungsort und Tagesordnung werden baldmöglichst in den elektronischen Medien (<http://projektmyra.de> und <http://myraforum.de.vu>), in evtl. vorher noch erscheinenden Boten bekannt gegeben bzw. vor Ort ausgehängt.

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten.

Wolfgang G. Wettach – Vorsitzender des VFM e.V.

Was kann die EGroup ProjektMyra

<http://de.groups.yahoo.com/group/projektmyra/>

Schon einige Zeit gibt es neben der Webseite <http://projektmyra.de> und dem sehr aktiven Myra-Forum <http://myraforum.de.vu> die ProjektMyra EGroup. Nach dem September-Treffen 2001 haben die MYRAWebmaster Daniel Mania und Wolfgang G. Wettach diese EGroup eingerichtet, um den Freunden Myras mehr Interaktivität zu ermöglichen – eine Mailingliste als Anfang, und als Grundlage der kostenlosen Basismitgliedschaft von Myra ...und eine Webseite, um die herum sich ein guter Teil der Aktivität von Myra gruppieren kann. Was aber kann diese EGroup ProjektMyra eigentlich?

Mailingliste

Als erstes und im Kern ist die EGroup ProjektMyra eine Mailingliste – alle Mitglieder des Vereins sollten in dieser Liste eingetragen sein, um nichts zu verpassen. So wie in den letzten Wochen kann hierüber auch eine wirkliche lebendige Diskussion stattfinden, und Spielleiter und Arbeitsgruppen können dort Ankündigungen und Ergebnisse posten. Auch wer seine öffentliche (vom SL genehmigte) Kultur anderen Mitgliedern zukommen lassen will, kann das über die EGroup tun. Mitglieder der EGroup senden ihre Emails einfach an projektmyra@yahoogroups.de

Jeder kann sich dort selbst anmelden, und angemeldete können ihre Email-Adresse dort jederzeit selbst aktualisieren und ändern. Als Schutz dagegen dass Unbefugte und Störer sich anmelden und die Mailingliste mit WerbeSpam und anderem zumüllen, können alle Neuangemeldeten sofort mitlesen, aber erst wenn sie freigeschaltet wurden dort auch schreiben. Angemeldete Mitglieder können unter „**Nachrichten**“ auch das Archiv aller ehemaligen Mails unserer Mailingliste durchsehen und durchsuchen.

Rechts unter „**Mitgliedschaft**“ gibt es die „**Email-Optionen**“ – dort könnt Ihr einstellen, ob ihr (zB in Zeiten wo viel über diese Mailingliste geht) einzelne Emails wollt, oder alle Emails eines Tages als eine zusammengefasste Mail (ein Digest) erhalten möchtet. Wer derzeit keine Mails der Mailingliste beziehen möchte, kann dort auch einstellen, dass sie die Mails die Interessieren einfach online liest.

Chat

Unter diesem Menüpunkt findet Ihr einen eigenen Myra-Chatraum. Meist wird dieser leer sein – aber wir können ihn nutzen um myranische Szenen durchzuspielen wie etwa ein segmentsweites Bardentreffen, Priestertreffen, Magiertreffen, eine königliche Hochzeit oder dergleichen. Auch Sitzungen zum Myra-Verein können dort zwar nicht alleine stattfinden, aber Mitglieder können auf diese Weise online in die Diskussion eines Treffens vor Ort mit einbezogen werden. In der Regel nutzen wir aber <http://myrachat.de.vu>

Fotos

Hier könnt Ihr Fotos von Myra-Treffen finden und auch selber hochladen. Du hast eine Gewandung für deine Myra-Kultur? Lade ein Foto hoch und zeig es allen. Jeder kann hier einfach mitmachen.

Links

Du hast eine eigene Seite zu deinem Reich oder deiner Myra-Figur gemacht? Hier kann jeder selbst die Links dazu eintragen und -bei Änderungen- aktualisieren.

Datenbank

Hier gibt es eine öffentliche Mitgliedsliste, wo ihr eure Daten selber ändern und ergänzen könnt, es gibt eine Liste der Stellenangebote, wo ihr selbst Stellen in Eurem Reich oder Segment posten könnt und mehr...