

Bote von Coriganti



30

Jahr der Spinne 413 n.P.

2002879

...und Licht und Schatten
und immer im Wechsel !

Wie auch schon beim Boten mit der Nummer 20, als es zum ersten Mal einen farbigen Umschlag gab, hält auch die Nummer 30 eine Überraschung parat:

In der Mitte des Boten findet ihr zusammengefaltet als DIN A3 Beilage eine nahezu vollständige und sehr viel genauere Karte von Corigani. Sie ist nach meinen Vorgaben angefertigt vom Haus- und Hofzeichner Ossoriars und eignet sich vorzüglich zum farbigen Anmalen. Natürlich ist nicht alles exakt, das sollte es aber auch garnicht sein.

Ich jedenfalls halte die Karte für ein Meisterwerk, das die Generationen der kommenden Spieler überdauern wird.

Meine Themen diesmal:

- 1.) Verhaltensweisen und Charakterblätter der von Reichen geschickten oder geförderten Barden:

Bitte schreibt etwas entsprechendes zu Euren Barden, und schickt es mir zu. Ihr könnt es natürlich auch gleich an Christel schicken. Lest aber bitte vorher ihre Mitteilung in diesem Boten.

Wenn jemand, der bisher keinen Barden nach Atanimar geschickt hat, z.B. weil er zum damaligen Zeitpunkt noch garkein Spieler war, dennoch mit einer Figur am Bardentreffen teilnehmen will, weil er oder sie eben gerne Gedichte oder Balladen schreibt, dann wende er/sie sich bitte vertrauensvoll an mich. Wir kriegen das dann sicher hin. Denn je mehr Teilnehmer, um so interessanter kann es werden.

Geplant ist, alle Beiträge in einem mehr oder weniger kleinen Heftchen, ähnlich dem Guide d'Oweron oder dem Magiertreffen-MBM zu veröffentlichen.

- 2.) Liste aller Offenspieler mit Adressen und Reichen. Wer aufgenommen werden will, teile es mir mit.

Eigentlich sagt die Überschrift schon alles. Ich möchte die Kommunikation der Spieler untereinander fördern, die nicht geheim spielen. Die meisten stehen sowieso inzwischen in der Mitgliederliste der VFM, aber bisher natürlich ohne Reichsnennung.

Ich will nun eine Liste mit Reichsname und bzw. oder Charaktername erstellen, die dann vervielfältigt denen, die darauf stehen, mit dem nächsten Boten mitgeschickt wird. Bitte vergeßt die Telefonnummern nicht, da es sein kann, daß ich die noch nicht habe, oder meine veraltet ist.

- 3.) Farbcover des Boten 35 noch zu vergeben. 30 hat leider nicht geklappt, obwohl fest zugesagt. Hab ich gespendet.

Ich möchte die Tradition des farbigen Umschlags auf jedem fünften Boten gerne beibehalten. Deshalb habe ich diesen selbst gespendet.

Der Boten von Corigani ist ein Mitteilungsblatt der Pentaverwelt. Man sollte sich besonders auf den Botschaft Corigani. Der Boten von Corigani erscheint ca. alle vier Wochen mit Beilage von dem Corigani- und dem Welt. Er ist Bestandteil der Briefkasten, und kann nur von denjenigen des Briefkastens besprochen werden. Für die Gestaltung des Boten ist der Entwerfer Wolfgang Hülshof, Rotballestr. 4, 72303 Neudorf-Hochdorf verantwortlich.

Das kann ich natürlich nicht jedesmal tun. Also überlegt es Euch. Es muß ja nicht immer ein einzelner sein. Es können ja auch mal Regionalgruppen eine Sammlung veranstalten o.ä. Und ihr könnt dann das Titelbild selber malen/zeichnen oder sonstwie herstellen, sofern es irgendwas mit Fantasy zu tun hat.

4.) Druckergilde aus KK war wieder ungeheuer schnell und aktiv.

Und wie schon bei den beiden letzten Malen gilt mein Dank wieder der Druckergilde aus Khal-Kottoni, die zuverlässig und schnell gearbeitet hat.

5.) Urkunde war von Uli Witt, nicht, daß es zu Verwechslungen gibt.

Da sie keine Unterschrift enthielt will ich hier darauf hinweisen, daß die Urkunde, die letztes Mal auf der Rückseite war, von Uli Witt stammt und nicht von Christian Hermann und auch nicht von mir selber.

6.) Eintreffschluß 1.Ssakat für den Doppelspielzug Schewat/Adar.

Damit wir alle mal wieder etwas Zeit zum Verschnafen bekommen, wird der nächste Spielzug ein Doppelspielzug mit

Eintreffschluß am 1.Ssakat

Ohne Eintreffschluß geht es anscheinend nicht so richtig, ohne daß ich jetzt hier behaupten wollte, das wäre von mir so vorgesehen gewesen, daß die letzten Male kein ETS angegeben war. Kultur oder Fragen oder sonstwas könnt ihr natürlich gerne auch zwischendurch schicken, die Auswertung selber wird aber erst zum 1.Nisan zu erwarten sein.

7.) Preisrätselauflösung:

Die von mir angegebenen Zeilen ergeben sich, wenn man die Anfangsbuchstaben des Vier-Seiten-Gedichts der Tochter des Regens und der Nacht von oben nach unten liest. Der Gewinner des Orakels ist: Sylphond. Das Orakel lautet: -zensiert-

8.) Erinnerung an Benennung von Gegenden, Flüssen etc.

Es gibt noch eine Menge Landstriche, Flüsse, Burgen und sogar Festungen, die noch immer namenlos sind. Nur durch einen Namen beginnt etwas auf Myra zu existieren. Also bitte, laßt Euch was einfallen. Im nächsten Boten wird eine Liste der Namen von Provinzen und Flüssen erscheinen. Also bitte vervollständigen.

9.) MBM-16 Religionen:

Ebenfalls will ich erinnern an das anstehende MBM-Religionen. Beiträge dazu schickt bitte an mich oder Frank Kleinwächter. Gefragt ist nach der reichsspezifischen Ausprägung einer Myrareligion, aber auch nach Religionen, die nur lokal einen bestimmten Gott verehren oder gar Dämonenanbetungen. Hier kann man wirklich jede Menge Phantasie einbringen, um den Götterhimmel Myras ein wenig bunter zu machen.

10.) Thema Gesinnungen; Beiträge an Niko Quiel.

Um ganz etwas ähnliches geht es beim Thema Gesinnung(en), dem sich Niko Quiel angenommen hat. Ob das mal ein MBM oder ein Weltbote-Extra wird, steht noch nicht fest.
Gefragt ist hier nach den eigenen Meinungen und Vorstellungen zu einer oder mehreren der allgemein anerkannten Gesinnungen: Licht-<->Dunkel, Chaos-<->Ordnung etc.

11.) Myra-Sylvestertreffen bei Christian Hermann in Nürnberg

am Wochenende nach dem 17.März (unverbindlicher Termin) wird das alljährliche Myrasylvester (obwohl es einen Sylvester auf Myra nie gegeben hat) gefeiert. Nähere dazu soll im nächsten Weltboten stehen.

12.) Sommertreffen bei der Regionalgruppe Mitte

Auf einer Burg in der Nähe von Heidelberg plant die Regionalgruppe Mitte ein Sommertreffen, dessen Termin jedoch noch nicht feststeht.

Ansprechpartnerin hier ist Verena Luger.

Adresse in der VFM-Mitgliederliste des letzten Weltboten

13.) Bezugnahme auf frühere Schreiben.

Wenn ihr in einem Spielzug oder einem Anschreiben oder was auch immer Bezug nehmt auf etwas, das wir einige Spielzüge vorher schon mal diskutiert hatten oder das zumindest schon mal Thema war, so teil mir im aktuellen Schreiben bitte unbedingt den bisherigen Stand der Diskussion mit und verweist auf Fundstellen, wo ich nachlesen kann.

Ich kann unmöglich jedesmal blättern, um nachzuschauen, wo das denn nun stand.

Ihr schon.

Als Hinweis reichen mir wenige Zeilen, wie z.B.:

"...im Adarspielzug habe ich vorgeschlagen, daß...

... und Du hast im Nisan gesagt, das ginge so nicht sondern müsse so und so sein..."

14.) Magieregel:

Ich möchte gerne von Euch wissen, was ihr von der aktuellen Magieregel haltet, wieso ihr sie kaum anwendet, und wie sie gegebenenfalls besser sein könnte.

Und nehmt dabei bitte kein Blatt vor den Mund und haltet Euch nicht zurück.

Hierbei ist mir jeder Vorschlag willkommen, auch der anscheinend absurdeste.

Eine meiner Lieblingsformulierungen einer Magieregel lautet:

Magie wirkt !

Und nichts weiter.

Ich möchte nun gerne Eure Favoriten einer Magieregel herausfinden, und ihr müsst dabei keine langen Vorträge halten.

Frisch vom Leder gezogen, oder frei von der Leber weg, oder wie das heißt....

Chronik Corigani

Tewet 413n.P.

Elkrin Dorilee verhaftet.

Aqon/AV: Elkrin Dorilee, Nachfolger seines Vaters Agril Dorilee als Herrscher des Reiches Avaraidon, der vor wenigen Monaten starb, während ihn der Sohn krankheitshalber vertrat, ist angeblich vor wenigen Tagen verhaftet worden.

Er wird beschuldigt, ein Attentat auf seinen Vater geplant und für die Ausführung dann einen Meuchelmörder gedungen zu haben.

Die Grenzen des Reiches zu seinen Nachbarn sind geschlossen. Die Lage im Reich ist unklar.

Es wird dem Vernehmen nach noch ermittelt. Ob mit einem baldigen Prozeß zu rechnen ist, weiß anscheinend z.Zt noch niemand.

Auch ist im Moment noch völlig offen, auf wessen Befehl hin die Verhaftung erfolgte.

Gerüchte sprechen vom Vorsitzenden des Rates der Weisen Tusman Dschabur, andere wiederum von Hohen Militärs, die geputscht haben sollen und so hoffen, die in letzter Zeit ziemlich glücklose und in's Gerede gekommene Familie Dorilee los zu werden.

So ungeordnet ist die Lage, daß das Widergutmachungsheer Temanias, welches an Avaraidon überstellt werden sollte, an der Grenze abgewiesen und zurück geschickt wurde.

Ossoren mit großem Aufgebot

Leuwe/OS;Hashandae/LDM: Mit großem Aufgebot erschienen die Piraten vor der Hauptinsel Hashart Llyn Dhu Morth', um zu plündern und zu brandschatzen, wie es eben ihre Art ist.

Bisher stellte sich ihnen so gut wie kein Widerstand entgegen, und wenn, dann wurde er einfach beseitigt.

Dennoch scheint der Überfall nun in's Stocken geraten zu sein, und zwar wohl hauptsächlich aus den Kreisen der Führung dieses Unternehmens heraus, die plötzlich schwankend in ihrer vorher so unerschütterlichen Meinung geworden ist, daß die ganze Insel, die von ihnen Insel der Zwietracht genannt wird, schonungslos und von einem Ende zum anderen geplündert werden müsse.

Hintergrund des ganzen, daran sei erinnert, ist eine Aussage von Heary Leah, dem Herrscher Llyn Dhu Morth' von vor einigen Monaten, in der behauptet wurde, LDM stehe schon seit langem in einem heldenhaften Abwehrkampf mit Zardos. Da Ossoriar Mitglied in von Zardos geführten Bündnis DU ist, schloß man dort messerscharf, daß LDM ein Gegner der DU sei, und somit angegriffen werden müsse, um Zardos zu unterstützen.

Ashdaira zerstört Seth-Tempel

Scath'Lluwm/AS;Sact Tangret/LDM: Ashdairische Truppen, die die von ihnen so genannte Insel Scath'Lluwm eroberten, die allerdings im Segmentsrand liegt, begannen nun damit, den dortigen Seth-Tempel Sact Tangret zu zerstören. Völlig überrascht, überhaupt in dieses Gebiet vordringen zu können, nutzt Ashdaira die einzigartige Chance, in diesem Krieg einen "feindlichen Tempel" zerstören zu können. Natürlich kommt nun die Frage auf, ob es sich denn wirklich um einen Gebiets- und Verteidigungskrieg handelt, oder nicht vielmehr um einen Religionskrieg. Und man kann und muß sich wieder einmal fragen, ob denn im Krieg wirklich alle Mittel erlaubt sein sollen?

Al'Chatanir droht Temania mit Krieg

Trevon/TE: Mit Krieg drohte dieser Tage der Herrscher der Chachalein aus Al'Chatanir seinem Nachbarreich Temania, weil er sich durch die Befestigungsarbeiten an der Stadt Trevon bedroht fühlt.

Zu nah an der Grenze sei dieser Rüstort, wirft er den tematischen Städteplanern vor und schließt daraus, daß es sich dabei wohl nur um eine Provokation handeln könne.

An der Reichsgrenze in der Nähe von Trevon wurden Fernwaffen und Belagerungsgerät unmißverständlich und gut sichtbar aufgeföhren und die Forderung erhoben, daß die Arbeiten sofort eingestellt werden müßten, oder doch wenigstens sichergestellt werden muß, daß dort nie Truppen gerüstet würden.

Eigenartige berittene Flugwesen, die angeblich aussehen sollen wie eine Mischung aus Braunbär und Flugchse ziehen seither ihre Kreise über der Stadt, natürlich in angemessener Höhe, damit sie evtl. Waffen kein Angriffsziel bieten, und versetzen die örtliche Bevölkerung in Angst und Schrecken, obwohl sie immer nur zu fünf erscheinen. Aber so etwas wurde hier noch nie gesehen.

Karini erneut angegriffen

Gurkash-Gebirge/KA/AV/LU/WG: Erneut einen schweren Angriff von Flugchsenreitern aus Wergolost hatten diesen Monat die Karini zu überstehen.

Wie besessen davon, den Boden Myras von den Karini zu säubern scheinen die Dragolreiter aus Wergolost zu sein. Ein zweites Mal holten sie sich in den unzugänglichen und zerklüfteten Gebirgsregionen des Gurkash eine herbe Niederlage. Kein einziger der Angreifer kehrte zurück. Auch die Karini, die sich zu tausenden an ihrem zentralen Versammlungsort befunden hatten, als der Angriff erfolgte, erlitten herbe Verluste, konnten aber letztlich ihr Gebiet erfolgreich vor den Invasoren verteidigen.

Und überhaupt geht eigenartiges vor, dort am Bergsee im Gurkash-Gebirge. Wollen die Karini etwa auswandern, oder gar seßhaft werden?

Die Mautzahler an Selavan

Bjsanarskprolwa/AY: Ein besondere Form, die Meeresbenutzungsmaut zu bezahlen haben die Feueranbeter aus Actys gefunden. Sie bezahlen mit Schrott; Schrott von zwei großen Flotten, die in der Meerenge vor der Stadt auf dem Meeresgrund liegen und der Hundettausende wert sein dürfte. Und so ganz nebenbei kann man auch noch den Hinterbliebenen der Opfer einige persönliche Gegenstände ihrer Angehörigen zukommen lassen, die gleich mit gehoben werden. Nachahmern sei dieses Vorgehen jedoch nicht empfohlen, da ja zunächst einmal die entsprechenden Mengen an Wertgegenständen vorher auf den Meeresboden hinab gebracht werden müßten. Es soll jedoch dem Vernehmen nach mehrere Reiche und Organisationen mit einer solchen oder ähnlichen Vereinbarung geben.

Ahanatras/SA: Ein Pauschalssystem zur Bezahlung der Meeresbenutzungsgebühr an die Meermenschen hat Orlac Kosartos für die LIFE ausgehandelt, bei dem jedes Reich, das Mitglied ist, nach seiner Größe und der Anzahl seiner Flotten einen angemessenen Anteil am gesamten Zahlungsaufkommen entrichtet, letztlich aber noch immer jeder weniger zahlen muß, als wenn er allein mit den Selavani verhandelt hätte. Und die Meermenschen haben den Vorteil, mit insgesamt 8 Reichen, nämlich

Sartakis, Ashdaira, Lonador, Taphanac,
Aldaron, Temania, Lutin und Avaraidon
nicht mehr separat verhandeln zu müssen.

Farus/AA: Durch die Blockade offenbar beeindruckt hat sich die Regierung des Sumpfreiches entschlossen, das "Erpressungsgeld", wie man dort sagt, doch zu bezahlen. Angesichts der bevorstehenden Eröffnung des Kanals der avisischen Wasserstrassengesellschaft eine verständliche Maßnahme, wenn man bedenkt, was eine Blockade zur Folge haben würde. Ebenfalls direkt bezahlt, -da z.T. in keiner Vereinigung organisiert-, haben Pauran, Khal-Kottoni und Sylphond, die letzten beiden allerdings aufgrund der geringeren Größe nicht die volle Summe.

Mirlaf/TO;Kerlim/AD: Wie bekannt haben die beiden Reiche Aron Ion Dorinam und Thorrog den weitaus schwierigsten Weg gewählt, mit den Tritonen umzugehen, nämlich den des Krieges, der zwangsläufig dadurch entstand, daß sie sich rundweg weigerten, zu zahlen. In den Boten der letzten Jahre kann man nachlesen, was sie ihr Stolz bisher gekostet hat, und auch momentan wird schon wieder eine Blockade des Hafens der Hauptstadt von Aron Ion Dorinam durch die Meermenschen vorgenommen, sodaß ein Großteil der Flotten des Reiches festsetzt. Thorrog hat sich zwar inzwischen dem Druck gebeugt, ein wirklicher Kontakt und damit eine Bezahlung des Geforderten ist aber noch immer nicht zustande gekommen.

Die Mautzahler an Selavan

Plutana/AK: Wieder einen anderen Weg hat Anakreon eingeschlagen, der allerdings angesichts der langjährigen freundschaftlichen Beziehungen zu den Meermenschen recht nahe lag. Man hat einen Freundschaftsvertrag geschlossen und die Verwaltung der Landgebiete Selavans übernommen, was Selavan Steuern eintreiben hilft, und Anakreon zusätzliche Rüstkapazität zur Verfügung stellt. Also auch ein Arrangement, das beiden Seiten nützt.

Cor-ty-Cor/EL;Almaçonqara/WU;Zaldoé/WG etc.:

Den bisher erfolgreichsten und finanziell bisher sparsamsten Weg haben die oben genannten Reiche und diverse andere gewählt, nämlich den, sich einfach nicht zu melden und damit so zu tun, als gäbe es sie nicht.

Die meisten von ihnen konnten sich das bisher aber nur deswegen leisten, weil sie von Zentralcorigani aus gesehen ziemlich weit ab vom Schuß liegen und die Meermenschen aus Sicht von Landmenschen nicht gerade ein effektives System der Buchführung haben.

Aber wer weiß schon, was in einem Tritonen so vor sich geht, und wofür sie sich überhaupt interessieren, geschweige denn, wie das Reich organisiert ist.

(Und die Veröffentlichung im MBM13 würde ich eher als Gerücht ansehen!)

So, einen Überblick nach dem Motto Vermischtes schreibe ich nun hier nicht mehr. Da ich letztes Mal sehr viel über die einzelnen Reiche geschrieben hab, konnte diesmal einfach nicht schon wieder in jedem Reich etwas völlig Neues, unbedingt zu Veröffentlichendes geschehen.

Deshalb habe ich die Gelegenheit genutzt, und mal obigen Überblick über die Art und Weise, mit den Meermenschen zu verhandeln, geschrieben.

Ein normaler Überblick folgt dann nächstes Mal wieder.

Nun noch ein wenig zu dem, was ihr in diesem Boten findet:

Unmittelbar im Anschluß folgen zwei Seiten Intro für die beiden neuen Boten-MBMs-Corigani, die ab sofort zur Verfügung stehen und für 14.-/16.-DM pro Stück verkauft werden, was bei jeweils ca. 270 Seiten Umfang doch ganz angemessen ist. Sie sind mit Ringbindung versehen und können demnach aufgeklappt werden, ohne kaputt zu gehen. (Insiderscherz!)

Da die meisten von Euch ja fast alle Boten haben, wird von Euch wohl kaum jemand sowas kaufen, obwohl es sicher ein schönes Geschenk für Weihnachten o.s.ä. wäre, vor allem für solche Leute, die man schon jahrelang versucht, zu überreden, bei Myra einzusteigen. Die Aussagen in den Intros wollte ich Euch aber nicht vorenthalten.

Anschließend folgt eine Liste mit den aktuellen Rüstorten der Reiche, natürlich ohne KF-Nummern. ("noch unbenannt" ist kein Name eines Rüstortes sondern ein Rüstort, der noch keinen Namen hat. (So, wie "Centre-Ville" kein französischer Städtenamen ist, sondern zum Zentrum einer jeden französischen Stadt weist)). Also, dann bis zum nächsten Streich!

Oweron

...und Licht und Schatten
und immer im Wechsel !

Zwei Jahre sind es nun schon.
Zwei Jahre, die ich Corigani nun leite.
Das, was von alledem bleibt, ist Papier.
Natürlich kein Klopapier, (obwohl man es dafür sicher auch gebrauch-
chen kann) sondern Papier mit Inhalt.

Kultur.

Kultur in schriftlicher Form.

Deshalb, weil wir (leider) nicht in körperlicher Form in unsere
Welt, -Myra-, gehen oder teleportieren können.

Wir benutzen Papier, um uns gegenseitig unsere Vorstellungen und
Ideen dieser Welt mitzuteilen, und der jeweilige SL sitzt irgend-
wo dazwischen und radiert hier ein wenig und dichtet dort ein
wenig dazu, damit die einzelnen Ideen dieser Welt Myra ein wenig
besser zusammen passen.

Und das, -der Versuch, viele Ideen auf einer Welt nicht nur zuzu-
lassen, sondern sogar zu fordern und zu fördern-, das ist der
große Unterschied Myras zu allem anderen in diesem Bereich, das
ich kenne. (Was aber zugegebenermaßen nicht viel ist!)

Papier.

Papier ist auch, was ihr jetzt in Händen haltet.

Die Essenz aus über einem Jahr Corigani, -Diplomatie, Gedichte,
kulturelle Beschreibungen jeder Art.

Und nur das bleibt.

Deshalb erinnert sich niemand (außer den wenigen, -vor allem SL
und ZSL-, die es überhaupt mitgekriegt haben) daran, daß es
einmal irgendwo auf Corigani jemanden namens oder ein
Ereignis geheimer Art in der Stadt gegeben hat, wenn es
nicht von dem jeweiligen Spieler in irgendeiner Form zu Papier
gebracht wurde, sodaß es veröffentlicht werden konnte.

Wozu aber spielt ihr dann?

Etwa um zu gewinnen?

Was?

Es gibt nichts zu gewinnen auf Myra, außer Erfahrung und Kontakt
zu anderen Spielern, also zu Leuten, die ebenfalls, -wie ihr-, an
der Fantasy und damit ihrer eigenen Phantasie interessiert sind.
Die aber werden Euch nur dann zur Kenntnis nehmen, wenn ihr auch
einmal etwas geschrieben habt, das es sich zur Kenntnis nehmen
lohnt.

Ihr merkt schon, worauf das ganze raus läuft.

Ich breche hier eine Lanze für das Schreiben von Kultur, und vor
allem dafür, daß man, wenn man geheime Kultur schreibt, -und die
muß es geben-, immer möglichst auch gleich eine zweite, nicht
geheime, Version verfasst, damit etwas veröffentlicht werden
kann.

Da ich die Boten-MEMs der Boten 14-22 und 23-28 gleichzeitig in
Druck (bzw. zum Kopieren) gebe, schreibe ich auch beide Einfüh-
rungen unmittelbar nacheinander. Deshalb gehören sie zusammen,
und ich bitte Euch, dort im Vorwort nun weiter zu lesen.

In der Hoffnung, daß nach und nach von allen Gegenden Myras so
viel Kultur kommen möge, wie von Corigani (obwohl es mir wohl nie
genug sein wird) verbleibe ich mit dem Gruß vom Anfang.

...und Licht und Schatten
und immer im Wechsel !

Immer dicker wurden die Boten, denn immer mehr Kultur kam herein, die nach meiner Ansicht alle interessieren müßte, und das sofort, und nicht erst dann, wenn mal irgendwann das erste MBM herauskommen würde.

Denn die wichtigste Aufgabe eines SL ist nach meiner Ansicht, dafür zu sorgen, daß die Spieler Spaß am Spiel haben, daß sie sich mit ihrem Reich identifizieren können und daß sie ein Gefühl für das Segment bekommen.

Niemand fühlt sich wohl, wenn er von seiner Umgebung (und sei sie auch fiktiv) überhaupt nichts weiß. Deshalb reicht es eben gerade nicht, nur Überblicke und Mitteilungen zu bringen sondern es muß Kultur rein, und wenn's nach mir geht, kann es nie zu viel sein. Es mag ja sein, daß es realistischer ist, wenn die Spieler wirklich nur das kennen, was sie schon erfahren oder erkundet haben, aber es fördert nicht die Motivation, Kultur zu schreiben. Und es läßt, wenn wir schon von Realismus sprechen etwas völlig außer acht:

Wir schreiben das Jahr 413n.P., was bedeutet, daß in den Reichen seit 413 Jahren die Umgebung erkundet wird und Aufzeichnungen gefertigt werden, und auch zu Pondaon haben die meisten nicht erst angefangen, denn ihre Geschichte reicht viel weiter zurück. Wir müssen uns mit gewissen Ungereimtheiten abfinden in dieser Simulation, aber die Schwerpunkte können durchaus verschoben werden, wenn man merkt, daß es so mehr Spaß bringt.

Der ideale Spieler der Zukunft, so, wie ich ihn mir vorstelle, muß auf eine bestimmte Art schizophren sein.

Er muß in der Lage sein, mit seinem ärgsten Feind, falls er mit ihm eine gemeinsame Grenze hat, die kulturellen Übergänge an dieser gemeinsam festzulegen, ohne dabei auch nur einen Gedanken daran zu verschwenden, ob er sich damit nun strategische Vor- oder Nachteile einhandelt, und dann, wenn er wieder allein ist, darüber nachzudenken, wie er ihm mit einer weiteren Sabotageaktion wieder schaden kann.

Myra wird nur eine gemeinsame Welt, wenn die Spieler miteinander arbeiten, wenn sie im Extremfall sogar bereit und fähig sind, kulturell logisch entstandene Kriege miteinander auszuwürfeln, oder sonstwie zu entscheiden, ohne dauernd den SL zu brauchen.

Na ja, ich schweife ab. Utopie, -ja, vielleicht. Aber alles, was einmal gemacht wurde war irgendwann vorher nur eine Utopie in irgendeinem Gehirn.

Zwei Jahre Arbeit und Einsatz für Corigani.

Für mich hat sich's gelohnt, denn für mich ist eine Welt entstanden, in der ich mich in einigen Gegenden wohl recht gut zurechtfinden würde, käme ich wirklich einmal hin. Ich will nicht bewerten, aber in Ossoriar, Pauran, WuYaShan und Aldaron hätte ich wohl wenig Probleme, zu wissen, wohin ich will, und wie ich mich benehmen muß. Und dann lebt so ein Reich eben und hat einen Grad von Realität, der zumindest bei mir weit höher ist, als z.B. der von Papua-Neuguinea oder Botswana oder Neukaledonien.

In der Hoffnung, daß es in zwei Jahren einen Boten 50 von Corigani geben wird und MBMs 30 bis ... verbleibe ich mit obigem Gruß

Reich:Actys

HST Acgra-Fyrth
 FST Gardta-Rax;
 FST Syphalath
 STD Bjsanmarskprolwa
 BRG Oplatafyrthi

Reich:Al'Chatanir

HST Taran al'chtaine
 STD Charkhx
 STD Gharanhassek
 STD Techo Chaldan
 STD Vorrän Bashar
 STD Radar Xrat'Taro
 BRG noch unbenannt
 BRG noch unbenannt

Reich:Aldaron

HST Aldamar
 BRG Belegorn
 BRG Caluvemar
 BRG Aldamongun
 BRG Gondbar
 BRG Andutauremar
 BRG Taurend
 BRG Tirgil
 BRG Tiros

Reich:Aldaron-Schutzgebiete

STD Atanimar
 BRG Hallanen
 BRG Mordriaghw
 BRG Selin'rh'nai

Reich:Anakreon

HST Plutana
 STD Perikreon
 BRG noch unbenannt
 BRG noch unbenannt
 BRG noch unbenannt

Reich:Aron Ion Dorinam

HST London
 FST Larspirr
 STD Kalindor
 BRG Rondor
 BRG Kerlim

Reich:Ashdaira

HST Chy'tairan
 STD Gwyn'atir
 STD Thandir'ancaer
 STD Dhun'Moorthia
 STD Aendahir
 STD Dhun Bheran
 STD Shir'an'Llyris
 BRG Gwai'ancaer

Reich:Avaraidon

HST Agon (2.Hafen)
 FST Parano
 BRG Briem
 BRG Suck
 BRG Karn
 BRG Hohfels

Reich:Avisia

HST Campus-Moriensi
 STD Anachoret-Climacus
 STD Atavia-Locusta
 STD Sanquineus
 BRG Parus
 BRG Limitaneus

Reich:Elay

HST Cor-ty-Cor
 STD Wollendan
 BRG Karef-ta-Nakfz

BRG Dacordia (WU-AL-HoTayun)

Reich:Khal-Kottoni

HST Arnikan
 STD Silath'furt
 STD Castycastle
 BRG Thoirevhil
 BRG Telht'cear Irlsy

Reich:Kyranqo-Kanaris

HST Saldrikan
 STD Kalankan

Reich:Llynn Dhu Morth

STD Llyndalla
 BRG Merthoral
 BRG Hashandae
 BRG Elaytosh
 BRG Sartosh

Reich:Lonador

HST Mingard
STD Marqard
STD Gharyngard
BRG Derqard

Reich:Lutin

HST Trascat
FST noch unbenannt
STD Melibocus
STD Kona
STD Banjur
STD Maresc
STD Nera
BRG noch unbenannt
BRG noch unbenannt
BRG noch unbenannt

Reich:Ossoriar

HST Lenwe
STD Adlerfels
BRG Bolgband

Reich:Pauran

HST Sortenia
STD Serendara
STD Lemuna
STD Durria'thay
STD Thar
BRG Trek'Haar
BRG Peryr'rok
BRG Mobana

Reich:Sartakis

HST Ahanatras
FST Machira(2.Hafen)
BRG Adorqa
BRG Tharkon
BRG Ankor
BRG Rottan
BRG Intorin
BRG Krusta
BRG Okar

Reich:Selavan

HST Danuviapon

Reich:Sinhala-Llyrdonis

HST Dwin-Danis
STD Antarrath
STD Pigeon
BRG Dragyl
BRG Balilri

Reich:Somtaph-Thyateira

HST Meran-Tar-Donda(HPRTEM)
STD Berusia
BRG Tyrath

Reich:Sylphond

STD Singara-Iliel
BRG Durlum-Torin

Reich:Taphanac

FST Perist-Ran
STD Taphan
STD Olpmityst Lygyan
BRG Dalenglyarm "Weitblick"

Reich:Temania

HST Teeqra
FST Kyrill
FST Saqon
STD Montyr
STD Sollonia (mit WG)
STD Trevon
BRG Grottenstein
BRG Schattenschloß

Reich:Thorrog

HST Sharkatanthyrr
FST Prasita
STD Tara Morsk
STD Dergen Than
BRG Scorto
BRG Wabjun
BRG Mirlaf
BRG Islamur

Reich:Wergolost(Wergols)

HST Therkat
FST Carrock
STD Arthak

Reich:Wergolost(Menschen)

STD Zaldoé
STD Sollonia (mit Temania)
STD Acala(mit BRG Seeburg)
BRG Altano

Reich:Wu-Ya-Shan

HST Sorngongara(HPR-TEM)
FST Akanis
STD Almagongara
STD Kaiton
BRG Sornbjen



An Haagenti X`Al Gorgol, Großdhronal von Kyrango-Kanaris

Wie auch Euren Vorgängern fehlt es Euch am Vermögen den richtigen Ton zu finden. Die Differenzen zwischen unseren Reichen sind beileibe noch nicht beigelegt. Es herrscht immer noch ein Durchfahrverbot für Eure Flotten.

Unsere sich vor Eurer Küste befindlichen Schiffe beschützen unsere eigenen Küsten, und wie Ihr, beanspruchen Wir ein Hoheitsgewässer von 200 km. Laßt Uns noch eines deutlich machen: Die Ringsee ist für Euch tabu! Euer Hoheitsgewässer wird von Uns an den zur Debatte stehenden Stellen nicht anerkannt, zumal Ihr dort keinen Zugang zum Meer habt. Über eventuelle Durchfahrten kann verhandelt werden (In Unserer Festung Machira, deren Position Euch bekannt sein dürfte).

Eine Regelung der Hoheitsrechte kann nur durch einen Friedensvertrag geregelt werden. Einen solchen abzuschließen sind wir erst bereit, wenn Ihr einen eben solchen mit Pauran geschlossen habt.

Die einzigen Flotten, die bisher abgewiesen werden, sind Eure, LDM's und ossorische Flotten. Um eine Beeinflußung Eures Handels braucht Ihr Euch also nicht zu sorgen.

Ein letztes Wort: Haltet Eure Priester zurück. Die Konsequenzen dürften weder Euch noch Uns gefallen und mäßigt Euren Ton!

gez.

Orlac Kosartos, Tansum von Sartakis

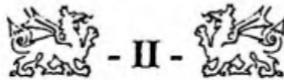
An Zardos,

Wir hatten eine Vereinbarung von der wir Unseren Teil erfüllt haben. Wir warten immer noch auf die von Euch versprochene Entschädigung.

Wie sehr kann man Euren Versprechungen trauen, wenn Ihr Euch nicht einmal an solch eine einfache Vereinbarung haltet?

gez.

Orlac Kosartos, Tansum von Sartakis



Ich heiße Euch willkommen Stämme der Clans von Taganor ...

Lange Zeit ist vergangen, seit wir uns an diesem Ort getrennt haben. Niemand hat sich vor zwanzig Monden der Verantwortung entzogen, die uns von den hohen Mächten des Schicksals auferlegt wurde. Jeder, der den Ruf gehört hat, ist ihm gefolgt. Und jetzt, da wir alle hier wieder zusammenkommen, müssen wir sehen, daß die meisten unserer Brüdern nicht wiedergekehrt sind. Viele Monde haben die Feuer in den Bergen gebrannt. Bis weit in den Tälern waren sie zu sehen. Wir haben nicht um unsere Freunde getrauert, bis heute. Wir sind unserer heiligen Pflicht, zu der Crom uns gerufen hat gefolgt. Keines der Opfer war umsonst auf dem Weg zur Erfüllung. Ein jeder unserer Toten hat die Hallen des Ruhmes mit dem Schwert in der Hand gesehen. Doch die Zeiten haben sich geändert. Der Ruf des Himmels ist in den Bergen verhallt. Der Ort und die Zeit der großen Schlachten ist zunächst vorüber, denn eine neue Pflicht hat uns ereilt. Unsere Heimat, in der wirklich nur wir Karini überleben können, die zwar schönen aber unfruchtbaren Hänge der Berge von Karanoshi, sind nicht in der Lage die Völker aus dem Tiefland zu ernähren. Und doch sind es gerade diese, die uns unseren Lebensraum streitig machen. Ich frage Euch, warum ... Warum mischen sie sich in die Heimat ein, die uns seit Urzeiten von unseren Vorfätern vermacht wurde? Warum stören sie unser Leben, das wir wiedergefunden haben unter diesem Himmel? Warum ...? Warum ...?

Schaut Euch die Haufen von Asche an, die unsere Dörfer an diesem See umgeben. Schaut Euch an, wie viele Köpfe dieser fremden Rasse um die Pfähle dieser Dörfer gespießt sind. Was hat sie hergeführt, als der Wille uns vom Angesicht der Welt zu verjagen und uns zu töten. Ihr wißt wie ich, daß sie in der Überzahl sind. Wenn wir uns ihnen entgegenstellen werden sie mit ihren Hexenkräften ihr Ziel erreichen. So weit dürfen wir es nicht kommen lassen. Dies wird der letzte Winter in unseren Bergen sein. Wir werden den See verlassen, der von Anbeginn unseres Volkes Heimat war. Die Zeit des Abschieds ist gekommen. Doch zuvor laßt uns ein letztes Mal um unsere Freude trauern. Nicht nach Art der Weiber, indem wir sie beklagen. Singt Lieder der Hoffnung auf ein neues Leben, eine neue Heimat. Sammelt das Feuerholz, um das größte Feuer zu entfachen, das diese Berge, jemals gesehen haben. Und wenn es entfacht ist, schickt Fackelträger, um die zweiundneunzig Clans zusammenzurufen. Sie sollen sich alle binnen dreier Monde hier am See einfänden, mit genügend Vorräten für ein halbes Jahr. Dann werden wir aufbrechen, um eine neue Heimat zu suchen. Wer die Abreise verpassen sollte, der soll schnellstmöglich folgen, sonst soll für immer aus dem Volk der Karini verstoßen sein.

Schickt auch Boten an die Völker der restlichen Welt und berichtet ihnen von dem Unrecht, das unserem kleinen Volk geschieht.

Völker Coriganis ... Schaut zu uns und sagt, könnt ihr ruhigen Herzens dieses Unrecht billigen? Wir sind unserer Heimat beraubt worden. Wenn ihr nicht fähig wart dies zu verhindern, so stellt euch uns auch nicht in den Weg. Königshäuser und Götter sind bereits vor langer Zeit von Kariniblut ertränkt worden. Laßt es nicht wieder geschehen ...



WERBUNG

Im Namen der Magier von Tach'Chalein

Die Magier von Tach'chalein übernehmen *jeden* Transport von Gegenständen bis zu *einer Tonne Gewicht und dem Ausmaß von 5 auf 5 Metern*, für eine geringe Gebühr von ab 350 GS. Dazu benötigt man zum Versenden einen Magier für 500 GS/jährlich und zu Empfangen eine Plattform ab 5.000 GS (Einmalige Ausgabe!!!). Die Sicherheit des Verschickens hängt von der Lage des Empfängers und dem eingesetzten Gold für Empfangsplattform und Sendemagier. Die ersten beiden Bestellungen für einen solchen Transportmagier bekommen eine Empfangsplattform im doppelten Wert, den sie in ihrer Bestellung angeben.

Bestellungen und Informationen sind an die

Magier von Tach'chalein in Al'Chatanir

zu senden.

Empfangsplattformen:

5.000 GS	Einstiegsversion, aber ich würde nichts wichtiges dahin versenden wollen!
10.000 GS	Ab hier wird das interessant. Ein sinnvolles arbeiten ist damit möglich!
20.000 GS	Es wird immer besser
30.000 GS	...
40.000 GS	...
...	...
100.000 GS	Das hier etwas nicht ankommt gilt als unmöglich.

Ab 90.000 GS und guter Lage übernehmen wir die Garantie, daß das Transportgut bei Ihnen ankommt.

Die Sendemagier gibt es für 5.000 GS/Jahr, was einem normalen Magier entspricht. Wir können auch Meistermagier schicken, welche allerdings 10.000 GS/Jahr kosten und dafür nahezu fehlerlos arbeiten. Leider sind diese aber nur begrenzt zu haben (Wo wachsen schließlich Meistermagier aus dem Boden?).

Für eine Gebühr von 15.000 GS bilden wir auch gerne Ihren Hofmagier zu einen Sendemagier aus!

Das Prinzip:

Der Sendemagier verschickt die Post in ein Zwischenlager, von dem aus wir es über weite Entfernungen, auch ohne Empfangsmagier, sicher verschicken können. Dabei verwenden wir magische Gegenstände.

Was wir ablehnen:

Wir versenden keine lebendigen Dinge, da es dabei oft zu großen Schwierigkeiten kommt.

Gerne aber Kräuter, Kriegsgewehr, Bücher, Geschenke und alles andere.

Bei magischen Gegenständen muß untersucht werden, ob wir ihn kontrollieren können. Hierfür ist ein Meistermagier zum versenden ratsam.

Unter den ersten 10 Einsender verlosen wir drei

Empfangsplattformen zu 50.000 GS (Es gilt im Zweifelsfall der Spielzug!).

T'chlaur Xchrano

An die Götter und deren ignoranten Vertreter.

T'Aneranir,

vor ein paar Monaten habe ich alle jene, welche durch göttliche Macht gesegnet sind, zu mir eingeladen.

Ich wollte Euch verstehen lernen.

Ich wollte außerdem Teile meines Volkes verstehen lernen.

Ich wollte vielleicht auch einen Beweis für die Existenz von Göttern, an die ich nicht glauben kann.

Doch scheinbar war euch meine Einladung zu LANGWEILIGI - oder UNWICHTIG? Ihr scheint lieber Kriege zu führen und andere über den Boten zu beleidigen. Wenn die Götter und deren Anhänger SO viel mit sich und irgendwelchen Dingen innerhalb ihrer Anhängerschaft zu tun haben, daß sie keine Zeit mehr für den Rest Welt haben, bleibt mir leider nur diese Reaktion!

Gesetz über "Glauben" in Al'Chatanir

Ab dem 1. Ssakat 413n.P. gilt in ganz Al'Chatanir folgendes Gesetz:

Jedem Chan Chaltir wird ein eigener Glauben erlaubt. Dabei ist keiner besser als der andere.

Jeder Versammlungsort und deren Vorsitzender muß in der Hauptstadt gemeldet werden.

Es dürfen weder Spenden noch andere Gelder oder Wertgegenstände von den Gläubigen gesammelt werden!

Der Glauben darf NICHTS kosten!

Bei einer Zuwiderhandlung gegen diese Gesetze wird je nach Maß der Vergehen, Sklavenarbeit von einem Jahr, bis zu Lebenslänglich in Al'Chatanir's Mienen angesetzt!

Ausserdem werden alle bisherigen Versammlungsstätten und Güter der Tempel beschlagnahmt und an deren Rechtmäßige Besitzer (gemeint sind hier die Anhänger) zurückergeben.

Sollten die Besitzer nicht mehr ausfindig zu machen sein, so gehen die Güter in Staatseigentum über!

Leider mußte ich jetzt so reagieren! Ich hätte viel lieber mit Verantwortlichen Leuten, wie z.B. Höchstpriester, über die Größenordnungen von Abgaben an Tempel verhandelt. Aber ich kann es nicht verantworten, das neben meinen Steuern noch bis zu 25% der Jahreseinnahmen an einen Tempel gehen!

Ausserdem scheint mir, das Euch die wenigen Gläubigen bei mir im Land unwichtig sind!

Im Namen der Vernunft und des Interesses,

T'chlaur Xchrano

T'chlaur Xchrano
Pal'akrha nrh Al'Chatanir



An Illyrie Silbersanft und den Verfasser des Artikels 'Nacktheit in Lonador'

Es gibt auch
eine Schamlosigkeit
aus Scham.
Nur verwechseln
wir Schamhaften
sie meistens
mit Unverschämtheit.

Mit diesen Worten des in Taphanac sehr berühmten und geschätzten Dichters ONJAMIR möchte ich Euch meiner Bewunderung für Eure offenen Worte über Nacktheit und Moral Ausdruck verleihen. Wenn auch in Taphanac die Nacktheit nicht üblich ist, so verstehe ich doch Eure Argumentation und habe während meines Aufenthaltes in Mingard die Freiheit von falscher Scham bewundert. Ich wünschte, wir könnten unsere Scheu in diesen Dingen ebenso vollständig überwinden. Und auch das, was Ihr, Illyrie Silbersanft, über die in vielen Reichen verbotenen Arten der Liebe schreibt, vollziehe ich nach. Einer der Grundsätze in Taphanac ist es, anderen ihre Lebensweise nicht vorzuschreiben, es sei denn, sie schade Mensch, Tier oder Natur. Insofern würde keines unserer Gerichte jemanden dafür verurteilen, wen er oder sie liebt. Dennoch: Tabus sitzen tief, und - zum Beispiel - mit einem Mann eine Liebesbeziehung einzugehen, ist für mich persönlich schwer vorstellbar. Ich danke Yawannye, daß ich es zumindest vermag, diesen Dingen bei anderen ohne Hemmnisse oder Vorurteile zu begegnen -- und dafür, daß Ihr diese Dinge so offen angesprochen und mich damit aufs Neue mit der Relativität meiner Lebensgestaltung konfrontiert habt.

Ailym pi umal -- Liebe und Licht für Corigani und Myrat



Shawannak von Taphanac

An T'chlaur Xchrano, Pal'atrha arh Al'Chatanir

Saluton!

Haben Deine Leute bei Tiros all das gesehen, was sie zu sehen wünschten? Warum waren sie denn so schnell wieder weg und versuchten so krampfhaft unauffällig zu sein?

Du weißt doch, daß bei uns der al'chatanirische Brauch, Erkunder und Besucher ersteinmal gefangen zu nehmen und später zu fragen, was sie eigentlich wollen, nicht gepflegt wird.

Wenn Du also das nächste Mal Deine Leute schickst, sei großherzig und nicht allzu bescheiden. Frisches Brot, ein kühler Trunk und wohl-schmeckendes Obst stehen für sie bereit. Es wird ihnen gezeigt, was sie sehen möchten, unter kundiger Führung.

Doch merke, das man mit Heimlichkeiten keine Freunde gewinnen kann und vergiß die alte Weisheit nicht, was du nicht willst, das man dir tut, das füg auch keinem anderen zu.

In allzeit guter Nachbarschaft, im Schatten des Waldes und im Wasser des Sees

Keyar Sternenfalke

An alle Wesen auf Myra !

Wir und das Reich Kyrango-Kanaris geben hiermit öffentlich bekannt, daß alle Schreiben, welche auf das Jahr 535 n.A. oder 536 n.A. datiert oder bezogen sind, falsch datiert worden sind. Dies geschah alles durch einen Fehler eines unserer Zeitforscher.

Alles was aus unserem Reich bis zum 90. Tag im Jat d. Xnum 533 n.A. (413 nach Pondaron) kam und sich auf die Jahre 535 n.A. oder 536 n.A. bezog, muß in 533 n.A. beziehungsweise 534 n.A. abgeändert werden, da unserem Zeitforscher ein Fehler von zwei Jahren unterlaufen war. Wir bitten alle Wesen auf Myra, welche hiervon betroffen sind um Verständnis.

Das Jahr 533 n.A. stellt nun das Jahr 413 n.P. und das Jahr 534 n.A. das Jahr 414 n.P. dar.

Ewiges Leben für alle auf Myra.

gez. Baageali X'Al Gorgei, Großchronist von Kyrango-Kanaris und Kriegsmeister des vierten Grades

An alle, welche Ihr Kommen zu den Feierlichkeiten 414 n.P. / 534 n.A. in Kyrango-Kanaris bereits zugesagt haben !

Wir möchten Euch allen an dieser Stelle für Eure Zusage, Euer Vertrauen uns gegenüber und Eure Freundschaft danken.

Wir sehen diese Feierlichkeiten nicht nur als Feierlichkeiten an, sondern auch als einen Schritt dahin, daß nicht alle Licht-, Neutral- und Finsterreiche unbedingt gegeneinander Krieg führen müssen, sondern teilweise sogar auch kooperieren können.

Kyrango-Kanaris sieht sich selber als ein Reich der Finsternis, als auch ein Reich des Lichts, wodurch es wohl zu den Neutralreichen gezählt werden dürfte und kaum Unterschiede zwischen den Gesinnungen macht.

Möge die Macht Xnum's und Dondra's wachsen.

gez. Baageali X'Al Gorgei, Großchronist von Kyrango-Kanaris und Kriegsmeister des vierten Grades



Schnell ist ein Monat vergangen. Die Spinnengefahr ist derzeit kein Thema mehr auf den beiden Inseln. Vielmehr macht man sich derzeit in der Bevölkerung über die Regierung lustig, die doch glatt einmal Sold zuviel zahlen wollte und deshalb sich selbst in Geldnot gebracht hatte. Erst Kongard, der Führer der Segmentshütergarde, bemerkte den Irrtum und machte die Regierung mit spöttischen Bemerkungen auf ihren Irrtum aufmerksam.

Gerade noch rechtzeitig konnten die Soldzahlungen verhindert werden, so daß jetzt kein Mangel mehr in der Staatskasse herrscht. Der Verantwortliche für diese Misere, Chebo von Boglipaten, wurde daraufhin zum Herrscher gebeten, der ihn davon überzeugte, erst einmal eine einjährige Ruhepause einzulegen, bevor er die Staatsgeschäfte wieder aufnimmt. Allerdings trifft auch den Herrscher selbst eine Teilschuld, willigte er doch in den von Boglipaten verfassten Befehl, den Sold auszuzahlen ein, ohne ihn vorher überprüft zu haben.

Ein weiteres Ereignis war ein Duell zwischen dem ehrenwerten Rogar von Paunfest, einem derzeit nicht im Dienst befindlichen Heerführer des Reiches, und Arelbart Leberhart, einem Ritter aus dem Stamm der Grabonier, welches ein tragisches Ende nahm.

Das ganze trug sich zu, nachdem Arelbart zu Gast auf Paunfest bei Rogar, dem Burgherren war. Der Abend war zunächst heiter verlaufen, so berichteten Anwesende. Arelbart und Rogar tranken viel und unterhielten sich wohl köstlich.

Erst am späten Abend, als die meisten anderen Gäste bereits im Bett waren wurde es laut zwischen dem bereits völlig betrunkenen Arelbart und dem jungen Burgherren Rogar. Im Streit warf Arelbart Rogar mehrere schwere Beschimpfungen und Beschuldigungen an den Kopf, so daß dem Burgherren nichts anderes übrigblieb, als den alten Trunkenbold zum Duell zu fordern, welches am nächsten Tag stattfinden sollte.

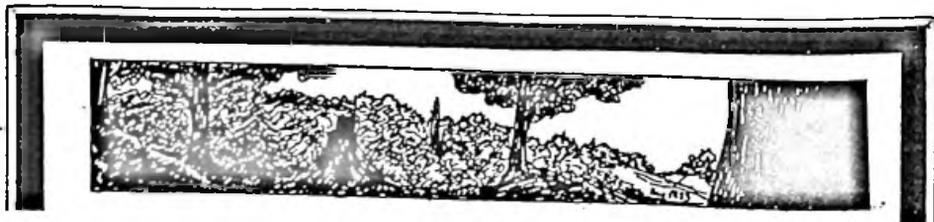
Nun ist so ein Duell eigentlich nichts außergewöhnliches, wird doch mit stumpfen Lanzen geritten, jedoch kam es dann zu einem tragischen Unfall:

Während des Lanzenganges zerbrach die Lanze des jungen Rogar, als sie auf das Schild Arelbartes prallte. Der abgebrochene und damit spitze Lanzenstumpf fuhr dem alten Ritter jedoch tragischerweise in eine Schwachstelle seiner Rüstung, der Achselhöhe, und tötete ihn dadurch augenblicklich. Auch der anwesende Wundheiler Rukor konnte den alten Ritter nicht mehr retten.

Der Königshof in Singara wartet derzeit auf den Leichnam des gefallenen Ritters um ihm die letzte Ehre zu erweisen. Die Botschaft vom Tod des alten Recken wurde natürlich mit Trauer aufgenommen.

Mignon,

Zeichnerin und Schriftgelehrte zu Singara Iliei



An alle Völker Coriganis
(insbesondere an alle Händler)

Da es immer wieder zu schwerwiegenden Disputen mit fremdländischen Händlern kommt, die unsere Zahlen nicht richtig zu deuten vermögen, sei hiermit für jedermann auf Coriganis verkündet:

Die Thyrr zählen bis zwanzig!

Da aber die thyrrischen Ziffernsymbole außerhalb Thorrogs kaum bekannt sind und sich im Schriftverkehr zwischen den Völkern die Zeichen 0 - 9 durchgesetzt zu haben scheinen, sind auch die Thyrr dazu übergegangen, ihre Zahlen mit diesen Zeichen darzustellen. Da wir jedoch doppelt so viele Ziffernwerte pro Stelle verwenden, wie die Völker, die bis zehn zählen, drücken wir die höherwertige Hälfte unserer Ziffern durch unterstrichene Zeichen 0 - 9 aus. Der Unterstrich hat quasi die Bedeutung +10.

$$0,1,2, \dots ,9 = 0,1,2, \dots ,9$$

$$\underline{0},\underline{1},\underline{2}, \dots ,\underline{9} = 10,11,12, \dots ,19$$

Bei der Umrechnung unserer Zahlen in allgemein verständliche Zahlen muß jede Ziffer unserer Zahl so oft mal 20 genommen werden, wie ihr Platz in der Zahl von der letzten Stelle entfernt liegt.

- letzte Ziffer belassen
- zweitletzte Ziffern mal 20
- drittletzte Ziffer mal 20 mal 20 u.s.w.

So entspricht unsere Zahl 5378* nicht der Zahl 5378, wie oft fälschlich angenommen wird, sondern der Zahl 45358 in der Zählung anderer Völker, denn: 3 = 13 ; 8 = 18
 $5 \cdot 20 \cdot 20 \cdot 20 + 13 \cdot 20 \cdot 20 + 7 \cdot 20 + 18 = 45358$

Zur Kennzeichnung unserer Zahlen verwenden wir einen Stern (*) direkt hinter der Zahl .

Möge es einige Gelehrte unter den Völkern Coriganis geben, die der Magie der Zahlen mächtig sind und die Händler zu besänftigen vermögen.

An Yaltana,
Schülerin im Haus der Worte von Taphan

Ich freue mich sehr, daß Euch meine Gedichte so gefallen haben. Euer wunderschönes Gedicht wäre mir niemals als Versuch vorgekommen, mich zu imitieren. Deutlich ist Euer Stil darin zu erkennen und das ist gut so - denn eigene Ideen zählen mehr als die besten Kopien.

Genausowenig kann ich es als Tribut betrachten, denn ich selbst bin eine Anfängerin auf diesem Gebiet. Die Gedichte, die Ihr bereits von mir gelesen habt, sind meine ersten und einzigen. Bleibt mir noch der Dank. Und den nehme ich gerne entgegen und möchte Ihr auch gleich für die Zellen aus Eurer Feder erwidern. Auch ich würde mich freuen, Euch kennenzulernen. Doch leider werde ich nicht nach Atanlar kommen können. Ich fürchte, ich bin zu weit entfernt, um es noch rechtzeitig zu schaffen und befinde mich außerdem an einem Ort, an den ich mich vorerst gebunden fühle.

Außerdem glaube ich, ein Bardenfest sollte unter freiem Himmel stattfinden, wo die Schönheit und Fröhlichkeit der Lieder und des Festes in alle Welt hinausschallt. So eine Feler darf nicht in einengende Räume gepfercht werden und an Ausgelassenheit und Licht verlieren.

Wir sollten ein Treffen auf einen späteren Zeitpunkt verschleben, wenn das Fest vorbei ist und Ihr eure Rückreise antretet. Dann werdet Ihr vielleicht auch meine Gründe ganz verstehen, die Euch im Moment sicher seltsam erscheinen.

Laßt mich das, was uns noch trennt so ausdrücken:

Zülig fließt sie unaufhaltsam
Emsig drüßend immer weiter
In uns allen als begleiter
Takt für takt - entfernt und einsam

In diesem Sinn wünsche ich Euch schöne Tage in Atanlar

Tochter des Regens und der Nacht



Mitteilung

Ash'Thair Euch allen!

Durch den Handelskontakt mit Sylphond wird es nötig, die Bestimmungen, die die Befahrung ashdairischer Hoheitsgewässer regeln, neu zu überdenken.

In ashdairischen Handelshäfen wird eine Liegegebühr von 1/10 Gs pro Schiff und Mond erhoben, ebenso bei Einfuhren nach Ashdaira ein Zoll in Höhe von 3% des Wertes der eingeführten Güter! Dh. Waren, die eingeführt werden, werden geschätzt (Wertfeststellung) und dann auf den Gesamtwert ein Zoll von 3% dieses Wertes erhoben, welcher entweder in Waren oder Gold entrichtet werden kann!

Sklaven, die sich an Bord von Schiffen befinden werden befreit, da in Ashdaira die Sklaverei verboten ist. Das betreffende Schiff wird beschlagnahmt!

Als generelles Handelszentrum für Waren aller Art wird die Stadt Gwyn'Athir (722/44) an der Handelsroute bestimmt.

Die Einfahrt von nicht ashdairischen Flotten in die Daira-See deren Eingang bei Gwyn'Athir liegt, wird untersagt und wird durch eine Sicherungsflotte unter dem Befehl von Llew'r ay Dhay'Carn sichergestellt.

Die einfahrenden Schiffe werden gestoppt und bis weitere Order eingeht, festgesetzt. Zuwiderhandlungen werden als kriegerische Aktion angesehen und mit der Versenkung, bzw. Übernahme des betreffenden Schiffes geahndet. Vorher werden jedoch ein bis drei Katapultwarnschüsse vor den Bug gesetzt.

Damit ist auch die Einfahrt in den Innenhafen der Stadt Gwyn'Athir, deren Hafentore in Richtung Dhun'Moorthia zeigen, bzw. die Nutzung des Hafens von Gwai'ancaer, dessen Zufahrt auf Gwyn'Athir zu liegt, untersagt.

Die Handelsflotten dürfen im Außenhafen von Gwyn'Athir anlegen, wo dann auch das Handelskontor errichtet wird.

im Auftrag des Ash'Thaern

Arthair ay Idarwan

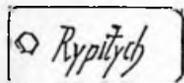
*Arthair ay Idarwan,
Thaern ti Gwyn'Athir*



Rypitych



Platin



$\approx \frac{1}{40000}$ GS

Tshjtwertych



Gold

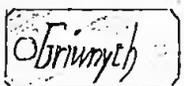


$\approx \frac{1}{40000}$ GS

Grivnych



Silber



$\approx \frac{1}{400000}$ GS

Kopakych



Kupfer



$\approx \frac{1}{1000000}$ GS

S. 94

Weitere Actische Münzen

Um dem Mißverständnis vorzubeugen, es gäbe keine kleineren Münzen, werden hier die Geldplättchen aus Actis vorgestellt. Anhand der Silber "nych", welche "ein Teil von Tausend" bedeutet, kann erkannt werden, daß es sich um jeweils kleine dünne Metallplatten handelt, welche aus dem gleichen Metall von einem Tausendstel der Masse und des Wertes der Münze gleichen Namens besteht.

Außerdem ist bei dem Wert des Kopak ein Fehler aufgetreten; er besitzt nur $\frac{1}{1000}$ des Wertes des Rypit, also $\frac{1}{2000}$ Myra GS.

Diese Münzen stellen somit das Kleingeld dar. Üblicherweise trägt ein Actii seine gelochten Münzen an einem verschließbaren Metallring.

Ein Weiser kam einmal in ein Dorf.
 Dort sprachen ihn die einfachen Bauern an:
 "He Druve, Du weißt doch so viel,
 kannel Du uns sagen, wie die Welt entstanden ist?"
 Da nickte der Weise und fing an zu erzählen:
 "Ein gütlicher Vater sprach einmal zu seinem Kind:
 Tochter, wünsche Dir was, Du hast einen Wunsch frei."
 Das kluge Kind dachte einen Augenblick nach und entgegnete dann:
 "Vater, ich wünsche mir, daß ich mir zweimal etwas wünschen darf!"
 Der weise Druve lächelte die verwirrten Dorfbewohner an und fügte
 hinzu:
 "So entstand die Welt!"
 Nach und nach hellten sich die verwirrten Gesichter der Bauern auf
 und sie freuten sich, ob der großen Weisheit des Druven.
 Und sie lachten über ihren eigenen Unverstand.

Niolo von Zaldoé
 Lord von Dackchren

an
 Anmur Dakari
 Reichsverweser von Wu-Ya-Shan und Oberster Ritter der Garde Artans

Saluton!

Zwar bin ich unsicher darüber, ob Eure (mit Verlaub etwas naiven) Fragen und unsere Antwort darauf von solchem Interesse für Coriganl und die Allgemeinheit sind, daß sie öffentlich behandelt werden müssen, aber Ihr habt dieses Forum gewählt, also sollte ich es auch tun. Auch der Botendienst hätte sich über Beschäftigung gefreut und gewußt, wie ich zu erreichen bin...

Nach meinem Kenntnisstand war der Bund der Schatten eine Person-gebundene 'Konföderation' des Meisters der Vulkane, Arus Ur Eklas, und existiert somit schon seit geraumer Zeit nicht mehr, nachdem Arus im Jahr des Feuers verschwunden und bisher nicht wieder aufgetaucht ist. Sollte jemand anderes Wissen darüber besitzen, so möge er mir dies zukommen lassen.

Eine Antwort auf die zweite Frage kann ich Euch folglich nicht geben, und über die derzeitige Reichspolitik von Wergolost informiert Euch dieses Forum besser (und neutraler), als ich es tun kann. Jedenfalls gingen und gehen wir seit der Einsetzung des Oweron militärisch gegen kein anderes Reich vor und haben dies auch nicht vor, mit Ausnahme der Karini, die wohl aufgrund eines alten Zwistes von den Wergols bekämpft werden.

Mit den besten Wünschen,

Niolo von Zaldoé



Das Odnarizt

(Antawon Taslei, Jaslyn Astaphanacti, im Tewet 413 n.P.)

Anhand des Abschlußwerkes eines Bardenschülers sollen hier die Besonderheiten des ODNARIZT deutlich gemacht werden, einer klassischen Erscheinungsform der Taphanacischen Dichtung.

Das Odnarizt (der Name kommt vom alten Wort für die Zahl 11 und bedeutet etwa 'Die elf Säulen') ist sehr stark metrisch organisiert, wohingegen der Reim nur eine untergeordnete Rolle spielt. Die Tatsache, daß sich im abgedruckten Odnarizt nur 2 mal 2 Zeilen reimen, die auch noch unmittelbar aufeinanderfolgen, tut also in diesem Fall der Qualität keinen Abbruch. Bei einer klassischen Ballade, zum Beispiel, wäre dies jedoch als bedeutender Mangel empfunden worden.

Das Odnarizt hat eine Strophe mit elf Zeilen. Die erste und letzte Zeile haben nur eine Silbe, die zweite und zehnte drei, usw., so daß sich die Silbenzahl gleichmäßig von 1 zu 11 und wieder zurück verändert. Das Odnarizt bildet somit eine lyrische Analogie zum ODNARIZT, dem Elfeck, welches in der Philosophie, Götterlehre und Mystik Taphanacs eine bedeutende Rolle spielt. Dennoch wird (bzw. wurde, viele Gegenwartsdichter arbeiten inzwischen überwiegend mit unkonventionelleren Formen) auch für die alltäglichsten Themen verwendet. Besonders beliebt ist es immer noch in der Liebeslyrik, und auch der Schüler, dessen Werk ich hier präsentiere, hat sich dieses Themas in sehr persönlicher und, wie ich finde, treffender Weise angenommen, vor allem, da er gleichzeitig eine Reflexion über die ihm gestellte Aufgabe eingebaut hat. Er hat übrigens die Prüfung mit Auszeichnung bestanden und ist inzwischen ein anerkannter Jungbarde.

Elf
Zeilen nur
um zu vermitteln
was Du, Geliebte, mir bist
Welch Rede ist so kurz, und ermißt
dennoch die Tiefe all meiner Gefühle
Alle Beredsamkeit nützet mir nichts
Worte gleich welchen Gedichts
sagen nicht mehr als:
Ich liebe
Dich!

(Sarnagon Tejoslei)



Die Völker der Wälder

Von Arn Moraw, Meisterskalde von Adlerfels
z.Zt. unterwegs nach Atanimar

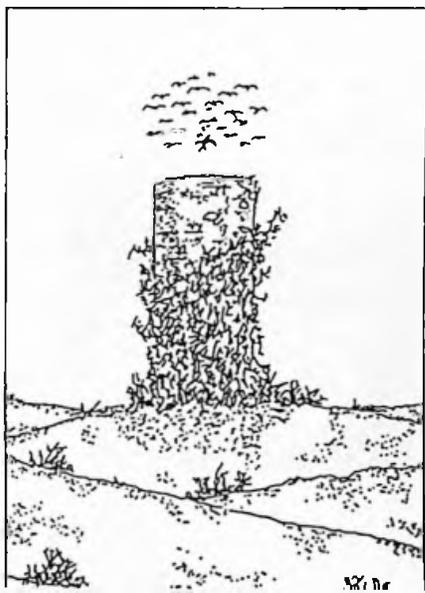
Seltsam sind die Völker der Wälder
Was sie denken verwirrt mich total
Egal ob Taphanaci, ob Eldar
Auch Lonador scheint nicht normal

Sie schreiben sich Briefe von Liebe
Und nennen sich seelenverwandt
Sie sagen daß hinter dem Schriebe
Den Menschen sie hätten erkannt

Sie fühlen tief sich ergriffen
Und legen ihr Herz offen dar
Ich hab mich schon mehrfach gekniffen
Ich träume nicht, alles ist wahr

Nach Lonador schickten wir Blutpost
Zum Dank dafür lud man uns ein
Schrieb von Friede und Freundschaft, geliebkost
Wurden wir, fies und gemein

Wie solln wir die jetzt überfallen?
Das geht doch nicht! Und wo bleibt der Spaß?
Sollen wir häkeln und malen?
Geowynn Laros ist einfach zu krass



Was ist Wirklichkeit ?

Nur der Blinde kann sehen,
nur der Krüppel gehen.

Nur der Taube kann hören,
nur der Ruhige stören.

Nur der Bettler kann pressen,
nur der Gutmütige lassen.

Nur der Idiot kann wissen,
der Reiche vermissen.

Nur der Krieger kann heilen,
nur der Schnelle verweilen.

Nur der Saubere kann schmieren,
nur der Sieger verlieren.

Was also kannst Du ?

Trong Physik. 401 nP



Die Aclischen Soldaten

Die Ausrüstung der Soldaten Aclys bestehen immer aus drei Komponentenätzen. Dieses sind im einzelnen die allgemeine Grundausrüstung, welche bei allen Soldaten gleich ist, die Ausrüstung der Waffengattung, welcher jeder Soldat gleicher Waffengattung erhält, und der Spezialausrüstung, welche je nach Auitag oder Abteilung verschieden sein kann. Außerdem kann sich die Ausrüstung mit dem Dienstrang ändern.

Die allgemeine Grundausrüstung setzt sich zusammen aus einem grünen Aclys aus Panzerleder (sehr dickes kräftiges Leder), welches mit Metallplatten verstärkt wurde. Außerdem wird ein Gürtel getragen, welcher mit einer Hexagon-Schließe verschlossen wird. Dazu trägt der Soldat eisenbeschlagene, wasserdichte Stiefel. Darüber hängt ein Umhang mit Kapuze aus schwerem gewachsten Tuch. Dieser Umhang ist im Einsatz grün, bei der Paradeuniform schwarz mit Reichs- oder Provinzwappen, Einheitsabzeichen und eventuelle Orden und Medallien.

Im Einsatz trägt der Soldat einen Rundhelm mit Kettengliedern bis zur Schulter ansonsten ein flammendes Barot mit Abzeichen der Einheit. Jeder Soldat besitzt zwei sehr hochwertige Schwerter, denn sie sind immer Eigentum des Soldaten, meist sogar ein Erbstück. Deshalb kann es passieren, daß einfache Soldaten wertvollere Schwerter besitzen als ihre Offiziere, aber immer sind sie der ganze Stolz des Soldaten. Die beiden Schwerter sind ein Kurz- und ein Langschwert (70 cm und 105 cm), deren Klinge meist gebogen ist. Dazu führt jeder Soldat einen Stiefeldolch für verschiedene Zwecke. Als Feinkampfwaffe hat zusätzlich jeder Soldat eine Schleuder aus Leder. Hiermit verschießt er entweder Steine oder die tetraederförmigen DRYAGKS, mit denen jeder Soldat ausgestattet ist.

Weitere allgemeine Grundausrüstung (getragen im Lederanzug):

4 x 10 cmf Buschwolltuch (Verband), Wundsalbe, 4 m² Zelttuch, Woldecke, 2L Wasser im Schlauch, Waffennöl, Zunderbox, Essensnapf, Löffel, 4 Überlebensrationen für Nottfälle, 5 m Lederriemen, Vulkan und Brandpaste.

Am Gürtel werden noch ein halber Liter Wasser in Feldflasche, eine kleine zerlegbare Schaufel und selbstverständlich die Waffen getragen.

Offiziere tragen außerdem noch einen silbernen schweren Dolch, einen Einheitsstander und ein Signallhorn, welches für jede Einheit verschiedene Klänge besitzt.....(1. Teil)





Tamilan Sternenschön
Hochkönigin von Aldaron

an alle Spieler
die Delegationen nach Atanimar
senden!

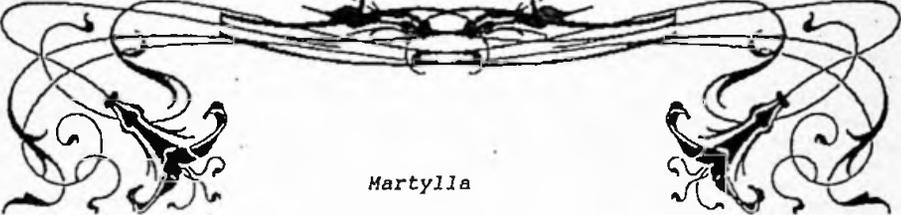
Um für den Bardenwettbewerb eine möglichst stimmungsvolle Erzählung zu erstellen, erbitte ich von euch eine Beschreibung der wichtigsten Leute eurer Gruppen, die das Aussehen, den Charakter, das Verhalten gegenüber anderen, ein wenig von dem, was sie über sich erzählen würden - und vor allem über ihr Land und ihren/ihre Beiträge zum Wettbewerb beinhaltet. Es wäre vielleicht auch schön, nun einen kleinen Kulturaustausch zu betreiben - wie wäre es mit einer Kurzbeschreibung eures Landes, eurer Völker, wie einer aus dem Volk sie gegenüber anderen Vertretern präsentieren würde? Auch so etwas kann in eine Beschreibung wunderbar einfließen - bitte macht euch in den nächsten vier bis fünf Monaten die Mühe, und teilt mit mir, falls sich bei euch einiges verzögert.

Die Kontaktperson für den Wettbewerb bin übrigens ich - nicht Keyar! Wolfgang Hellmich wird euch einen dreiseitigen Bericht mit Informationen zusenden - wenn Licht, bitte erinnert ihn daran, oder meldet euch bei mir. Soweit so gut, auf das es ein stimmungsvolles Fest gibt.

Übrigens - zum Aussehen gehört auch die volkstypische Kleidung, und wer ein Bild seines Bardencharakters hat - nur her damit. Wenn ich eure Leute zeichnen soll, dann schreibt es bitte.

Tamilan





Martylla

an

das Orakel Gon'schrek Nag'chraxx
in Al'Chatanir

+++++

Ich grüße Euch.

Da ich viel auf Reisen bin, habe ich heute erst Euren Hilferuf zu Gesicht bekommen.

Auch mir, die ich Handleserin, Wahrsagerin und Visionärin bin, geht es seit kurzem ebenso, wie Euch.

Die Visionen, die ich von Zeit zu Zeit habe, scheinen irgendwie durcheinander geraten zu sein und haben nicht mehr dieselbe Klarheit, wie früher.

Auch ich empfangе Botschaften, die nicht für mich bestimmt zu sein scheinen, denn ich habe immer große Mühe, durch Nachfragen oder verschlüsselte Aufrufe, die Mitteilungen demjenigen zukommen zu lassen, den es betrifft.

Ich würde eine Möglichkeit in einem persönlichen Treffen mit Euch sehen, herauszufinden, was vor sich geht, allerdings befinde ich mich zur Zeit in Gwyn'Athir in Ashdaira, und habe keine Vorstellung davon, wie ich nach Al'Chatanir kommen könnte, ganz zu schweigen davon, wo das Reich eigentlich liegt und wie weit es wirklich entfernt ist.

Ich muß meinen Lebensunterhalt mehr schlecht als recht auf Jahrmärkten und anderen Festlichkeiten verdienen, und habe einfach nicht genug Geld, um zu Euch kommen zu können.

Aber vielleicht wißt ihr ja einen weg....?

Martylla



Der grösste Teil der Bevölkerung lebt im Berggebiet, dort sind die Siedlungen meist mitten im Wald zwischen den Bäumen errichtet-ohne welche zu roden.Die Dörfer sind von lebenden Palisaden umgeben,die aus Dornen- und Rankgewächsen bestehen.

In den meisten dieser Siedlungen leben Sippen von etwa 50 Personen zusammen,in seltenen Fällen können es auch über 100 Menschen sein. In diesem Gebiet,der Bergkette am Rand zur Südwelt,ist die Bevölkerung von jeher mit der Natur verbunden,schon deshalb weil die Gegend von der Aussenwelt so ziemlich abgeschnitten war.

Abgesehen vom direktem Landanschluss an das Reich von Zardos,welchen wir bisher noch nicht mit Reisenden und Urlaubern beglückt haben. Was seinen Einnamen aber wohl keinen abbruch gebracht haben dürfte. Die Ernährung in diesem Teil des "Reichs" wird von der Natur geregelt, ohne das ihr Geschadet wird.Man ernährt sich von dem was von der Natur im Überfluß beschert wird und dessen Verbrach keinen Schaden anrichtet.Als da wären Sämereien verschiedener Pflanzen und Frücht mit hohem Nährwert und vielen Vitaminen.

Kräuter aus den Hochlagen,die getrocknet und mit heissem Wasser übergossen,ein Getränk geben mit dem man Mangelkrankheiten entgegentreten kann.Diese getrockneten Kräuter sind dazu noch ein paar Monate haltbar,wenn sie in Leinenbeuteln an einem trockenen Ort aufgehängt werden.Fleisch wird nur zu besonderen Anlässen oder im Zeitraum vom 5.Siwan bis zum 5.Aw gereicht.Im angegebenen Zeitraum,der Nagerzeit,nimmt die Zahl dieser Tiere -zwei Nagerarten die zu einem späteren Zeitpunkt beschrieben werden-bedrohlich zu.In dieser Zeit ist das Jagen,nur diese Arten,erlaubt,auch schon um die Natur zu schützen. Die Bewohner dieses Gebietes unterscheiden sich etwas von denen,die um oder in der Festung leben.Deutlichstes Unterscheidungsmerkmal sind Größe und Hautfarbe,siesind etwas kleiner von Statur.

Männer werden im Schnitt nur ca.170 cm groß,Frauen bleiben mit 160 cm noch darunter.Die Körper,sowohl beim Mann wie auch bei der Frau sind kräftig und muskulös.Wobei die Frauen etwas schlanker sind-meistens jedenfalls-.Am Körper fallen die Füsse wohl als erstes auf,da sie im Verhältnis zur Körpergrösse doch recht lang und breit sind. Diese Fußform Begünstigt das Gehen auf weichem Waldboden und verhindert Beschädigungen an kleinen Pflanzen.Die Haut der hier lebenden Menschen ist von einer Farbe wie etwa dunkle Goldbrnze. Die Bekleidung von Frauen und Männern unterscheidet sich kaum,beide Geschlechter tragen knöchellange Gewänder die an der Taille von einem breiten Band gebunden werden.Bei den Gewändern der Frauen liegt der Unterschied darin das die Ärmel länger sind und der Gürtel bunt ist.Bei den Männern hingegen sind die Gewänder Ärmellos und die Gürtel einfarbig,meisst blau oder grün.Die Kleider sind Gemustert und dieses Muster spiegelt die Natur wieder:z.B.die Blätter der Bäume, das Wiesengrass oder die Wellen der See.

Zum Abschluss von Teil 1 noch die Beschreibung eines Bergwaldkriegers mit Beispielzeichnung.

Bekleidung des Kriegers-Ein Kopftuch,das je mehr Erfahrung der Krieger hat umso länger ist.Der Oberkörper ist mit einer grün-braunen Weste bekleidet,um den Unterleib wird ein langes Tuch gewickelt.Aus Verbundenheit zur Natur tragen die Krieger meist edle Holzringe um den Hals und lassen sich Blätter oder Blüten auf den Bauch tätowieren. Ihre Bewaffnung besteht aus einem 2 Meter langen Speer der aus zwei Holzarten besteht,wobei die Spitze aus Eisenhartem Holz gefertigt ist.Weiter wird ein Kurzschwert mitgeführt und ein fast Körpergrosses Schild aus ebenfalls sehr hartem Holz mitgeführt.Manchmal tragen die Krieger,als Wurfwanne,noch zwei Holz- oder Steinkugeln die mit einem Strick aus Pflanzenfasern verbunden sind bei sich.Die Krieger gehen genau wie alle im Wald Barfuß,da sie sich so nahezu lautlos bewegen können.



Die Einfahrt zur Bucht.

Die Einfahrt, flankiert von Vulkanen, hat eine Breite (Wasserlinie) von etwa 100 Km. Die Fahrrinne selbst ist nur 40 Km breit und liegt in der Mitte von "Dondras Händen" und dem Vulkan Tahaa. Kapitänen die Segelschiffe führen, wird empfohlen die Einfahrt nur mit Rückenwind zu durchfahren.

Galeeren mit einer starken Rudermannschaft können auch gegen starken Wind in die Bucht rudern, entgegenkommenden Schiffen ist aber freie Fahrt zu ermöglichen - (das Windrecht regelt die Fahrt).

Der Wind hat einen festen Rhythmus, es sei denn ein Sturm sucht die Gegend heim.

In den frühen Morgenstunden, kurz nach Sonnenaufgang, strömt der Wind kräftig in die Bucht. Gegen Mittag flaut der Wind immer weiter ab und dreht sich langsam in Richtung offene See.

Gegen Abend bläht der Wind am stärksten aus der Bucht, bis er gegen Mitternacht wieder abflaut.

Erklärungen zur Karte:

Wellenlinien-See (Tiefsee oder Wasser)

X-Zardos-Gebiet

Y-Festungsinsel Perist-Ran

Z-Noch nicht beschriebenes Gebiet

1-Die Hände Dondras:

Der Legende Der Entstehung nach soll Dondra die der Entstehung der Welt seine Hände in die Lava der Vulkane gehalten haben, danach hat er seine mit flüssigen Stein umgebenen Hände ins Wasser getaucht. Als er sie wieder heraus nahm hielten sie einen Stein unbekannter Art in Form eines Auges. Er stellte die Hände mit dem Auge in ihnen in die Bucht, auf das sie alles Böse von hier vernichten mögen (siehe Zeichnung).

Die Vulkane am Eingang der Bucht

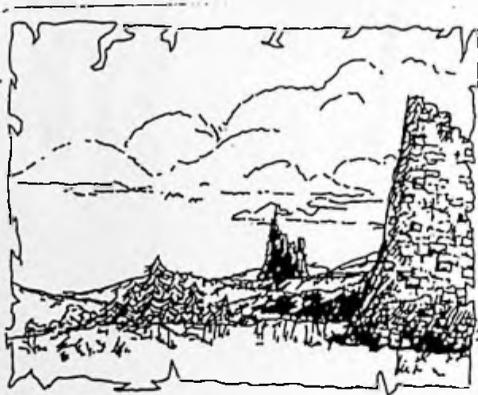
2-Der Tahaa, der grosse Raucher. Der Vulkan hat einen sehr großen Kegel mit einem riesigen Krater, von Weiten ist er leicht zu erkennen da er ständig eine große Rauchfahne um sich hat.

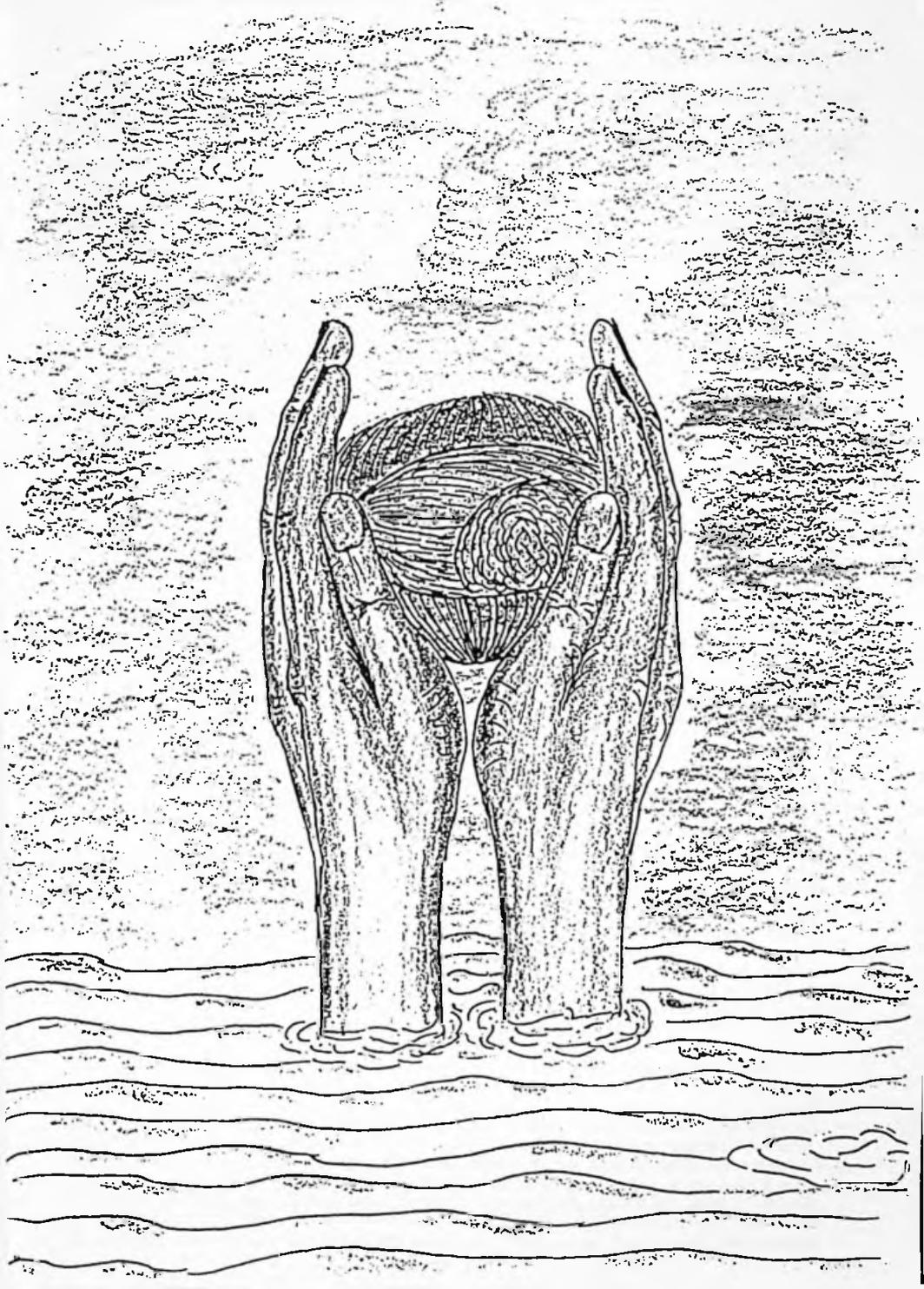
3-Der Niautopotapi, nicht ganz so gewaltig wie der Tahaa aber er hat zwei kleine Seitenschlote aus denen häufig Lava austritt.

4-Der Ataii, ein Vulkan mit einem flachen Kegel - aber einem Krater - durchmesser von rund 10 Km. Der Vulkan ist der einzige der vier der seit einigen Jahren schweigt.

5-Der Fanafatii, ein Vulkan mit recht großem Kegel und geringer Aktivität (leichtes Rachen und Schwefeldämpfe).

Zwischen dem Ataii und dem Fanafatii gibt es noch ein paar Nebenschlote aus denen noch vor kurzem Lava austrat.





Raabi Dschinaya

Aus der Chronik der Priester vom Artantempel in Almagongara (Wu-Ya-Shan):

Alsbald, nachdem der alte Herr über Almagaphan gestorben war, wählte der Rat der Provinz aus den Händlern von Almagongara den neuen Wesir. Einige waren sich die meisten Mitglieder des Rates, und ausgewählt wurde Raabi Dschinaya, dessen elterliches Haus in den Rabensteinen steht. Und der Gerechteste war freundlich zu Raabi, seine Arbeit wurde bald mit reicher Frucht belohnt. Und der Wohlstand der Stadt wuchs ebenso wie die Zahl der Händler von hier und anderswo, die den Hafen am Meer und die Straße ins Gebirge nutzten. Und alsbald wurde Raabi - wie auch schon sein Vorgänger - vom Reichsverweser zum Seneschall des Handels für das ganze Reich ernannt.

Jedoch ging die Kunde, daß Raabi nicht in all seinen Taten die Gebote des Gerechtesten der Götter befolgte. Um solcherart Gerüchten auf den Grund zu gehen und um gegebenenfalls auf die Moral Raabis eine stärkende Wirkung auszuüben, entschied der geheime Rat der Priester, den jungen Novizen Giron an den Hof des Wesirs zu entsenden.

Und siehe, schon bald hatte sich Giron das tiefe Vertrauen Raabis erobert.

Der ältere, etwas dickliche Mann keuchte. Dieser Bengel konnte mit ihm machen, was er wollte. Gerade ging die Sonne auf, es war also die Zeit, in der er normalerweise noch im Bett lag, doch jetzt waren sie schon weit in die Berge hinaufgestiegen. Was trieb ihn nur, sich auf diese ebenso abenteuerliche wie kraftzehrende Bergwanderung mit dem jungen Novizen eingelassen zu haben?

„Na los doch, Raabi. Beweg deinen dicken Leib noch etwas. Von hier oben hast du die beste Aussicht auf Almagongara. Die Luft ist ganz klar, man kann sogar die hohen Gipfel des Rothorngebirges sehen. Die Sonne steigt gerade dahinter hervor. Sieh dir diesen wundervollen Anblick an!“

Raabi mühte sich redlich, den Abstand zu dem Jungen aufzuholen. Sein Kopf war mittlerweile rot wie eine Tomate, und der Schweiß rann ihm aus allen Poren, augenscheinlich mußte er größte Anstrengungen unternehmen. Der Junge hingegen hüpfte gazellengleich über die Felsbrocken den Berg hinauf. Sein schlanker, sehniger Körper war von der rötlich-braunen Leinenkutte der Novizen des Artantempels bedeckt. Sie ließ braungebrannte Arme und Füße frei, die flink immer höher kletterten. Der Alte hingegen war von gräulichbrauner Hautfarbe, sein Gesicht war feist und von einem Doppelkinn gezeichnet. Er trug Sandalen und ein weites Gewand aus edlem Stoff, das seinen Leibesumfang jedoch nicht verdecken konnte. Auf dem Kopf hatte er einen hier wohl sehr unpraktischen großen Turban, der von einer wertvollen Ziermadel zusammengehalten wurde. Er blickte auf und sah gegen das aufkeimende Sonnenlicht den Jungen auf der Spitze eines Vorsprungs stehen. Seine Kutte und sein halblanges, tiefschwarzes Haar wehten im Wind.

„Ich eile ja schon, gleich bin ich da, Giron. Und überlege dir, wie du mit mir redest. Ich bin immerhin dein Wesir. Da gilt es, weniger Frechheit und mehr Respekt an den Tag zu legen. Außerdem solltest du deine Haare nicht aufreizend im Wind flattern lassen, sondern unter einen Turban stecken.“

„Aber wieso denn? Hier sieht mich doch keiner außer dir.“

Raabi wußte, daß seine Worte bei dem Jungen nichts bewirken würden. Der Junge konnte sich mittlerweile ziemlich alles erlauben. Und dessen war er sich wohl bewußt. Aber Raabi wollte es im Grunde genommen gar nicht anders. Er genoß es, neben all den offiziellen Amtshandlungen, die streng nach Protokoll abließen, der Natürlichkeit des jungen Novizen ausgesetzt zu sein. Im Gegensatz zu den immer alt und zerknittert wirkenden strengen Priestern, die er sonst als geistliche Berater vom Tempel geschickt bekam, war Giron jung und schön. Außerdem war er überaus intelligent und charmant. Auch er gab seine moralischen Unterweisungen, aber aus seinem Mund klangen sie wie Poesie, nicht wie dogmatische Parolen.

Endlich erreichte auch er den Vorsprung. Schwer atmend ließ er sich auf einen Felsbrocken nieder. Ein Griff in eine der zahllosen Taschen seines Gewandes förderte ein winziges schwarzes Kügelchen zutage, daß er schnell in den Mund steckte und darauf kaute. Giron guckte ihn strafend an.

„Die Aussicht ist wirklich wunderschön“, lenkte Raabi ab, „schau dir unsere Stadt an, wie sie sich zwischen Gebirge und Meer einschmiegt. Dort hinten, etwas den Berg hinauf am Stadtrand, der fünfckige Haupttempel, und dort am Hafen das große Verwaltungsgebäude. Ich kann direkt in mein Schlafzimmer gucken. Und weiter links die Ebene mit den großen Reisfeldern.“

„Siehst du, Raabi, da hat sich die Anstrengung doch gelohnt. Und der frühe Aufbruch hat uns die Hitze der Morgensonne erspart. Jetzt laß uns erstmal eine Rast einlegen.“ Giron entnahm einem kleinen Sack einen Laib Reisbrot, etwas Ziegenkäse und einen geräucherten Fisch. Während sie

maßen, sprach er weiter. „Sag mal, Raabi, früher mußt du doch einmal besser im Bergwandern gewesen sein. Du kommst doch aus den Rabensteinern.“

„Sicher, Giron. Meine Eltern waren kleine Bergbauern. Die Rabensteine waren meine vertraute Heimat. Ich lebte in den Bergen wie andere in ihrem Haus in der Stadt.“

„Und wie kommt es, daß du jetzt auch in einem Haus in der Stadt, sogar in einem sehr großen und schönen, man könnte es eigentlich auch Palast nennen, wohnst, Wesir von Almaphan und Seneschall Wu-Ya-Shans bist?“

„Tja, mein guter Giron, das ist eine lange Geschichte. Auch, wenn es mir in den Rabensteinern sehr gut gefallen hat, so trieb es mich doch in die Ferne. Ich hörte viele seltsame Geschichten, von unendlichen Meeren und grünen Wäldern, man brauchte nur in die Ebenen zu ziehen und dem Lauf der Flüsse folgen. Eines Tages, ich mag wohl so alt gewesen sein wie du jetzt, schloß ich mich einer Gruppe von Händlern an, die sich bis zu unserem Hof mitten in den Rabensteinern vorgewagt hatten. Es begann eine lange Zeit großer Reisen. Ich kam weit herum in der Welt. Ich sah das Meer und die Wälder, fremde Städte und Dörfer, allesamt gefüllt mit allerlei seltsamen Gestalten und Geschöpfen. Ich lernte, mit anderen umzugehen, und ich lernte zu handeln. Es fing bescheiden an, doch irgendwann konnte ich mich in Almagongara als anerkannter Händler niederlassen.“

„Und nun hast du dich so weit vorgearbeitet, daß sie dich sogar zum Wesir gewählt haben.“

„Und ich denke, daß sie nicht den Falschen gewählt haben. So einfach ist das mit dem Gewähltwerden gar nicht. Aber über die hohe Kunst der Politik werde ich dir später erzählen.“

„Manchmal verballhornt man deinen Namen und nennt dich den Rabenstein. Liegt das daran, daß du aus den Rabensteinern kommst?“

„Das könnte man denken, mein Kleiner. Aber in Wirklichkeit nennt man mich so, weil diese kleinen schwarzen Dinger so genannt werden.“ Raabi holte noch eine der Kügelchen aus seiner Tasche. Giron blickte entsetzt. „Du kannst sie anzünden, dann verbreiten sie einen wohlriechenden Rauch, oder du kauft sie, das steigert das Wohlbefinden.“

Giron war klar, daß das, was Raabi da beiläufig erzählte, genau das war, worauf ihn seine Tempeloberen angesetzt hatten. Die Droge, die der Wesir regelmäßig einnahm und mit der er vermutlich sogar heimlich handelte.

„Die sogenannten Rabensteine haben gewiß ihren Teil zu meinem Werdegang beigetragen. Sie werden aus dem Harz einer besonderen Pflanze gewonnen, die nur in den Rabensteinern wächst und nirgends sonst in der Welt. Keiner weiß warum. Meine Eltern haben sie angebaut. Ich habe mit den Rabensteinern meine ersten Geschäfte gemacht, und jetzt liefere ich sie in die entferntesten Länder. Willst du mal probieren?“

Giron entfuhr ein Schrei des Entsetzens. „Raabi, es handelt sich hier um ein Rauschmittel. Kennst du nicht das Gebot Artans?“

„Du darfst das nicht so eng sehen. Ist das nicht eine nette Ironie des Schicksals, daß gerade hier im Lande des Höchstpriesters die Pflanze wächst, aus der die Rabensteine gewonnen werden?“

Giron wußte, daß er nun genau das bestätigt bekommen hatte, was er schon vorher befürchtet hatte. Doch immer wieder hatte er gehofft, daß der Wesir, dessen politisches Geschick und Lebenserfahrung er bewunderte, doch nicht in Drogengeschäfte verwickelt wäre. Nun mußte er die Wahrheit erkennen. Raabi war ein sehr weiser Wesir. seine aufgeschlossene, weltoffene Art tat der Stadt gut, sein Sinn für Gerechtigkeit war wahrhaftig Artan angemessen, und nicht zuletzt mochte ihn Giron als Person. Warum mußte gerade er Drogen und Völlerei verfallen? Giron überlegte fieberhaft, was er nun zu tun hatte.

Aus der Chronik der Priester vom Artantempel in Almagongara (Wu-Ya-Shan):

Und es zeigte sich, daß Raabi nicht völlig rein von Sünde war. Jedoch war die Bedeutung seiner Vergehen gering gegen den Wert seiner Leistungen. Zudem zeigte sich der Wesir den Lektionen durch den Novizen Giron gegenüber aufgeschlossen und lernwillig.

Aus dem geheimen Dossier eines hier nicht genannt werden wollenden Alchemisten von weit her:

Rabensteine: tiefschwarze, bitter schmeckende Harzbrockchen, starker würziger Geruch, sehr teuer. Droge kann durch den Mund eingenommen oder in einer Pfeife geraucht werden. Keine größeren körperlichen Schädigungen. Erzeugt Hochgefühl, steigert die Denkfähigkeit und den Appetit. Macht sehr schnell abhängig, daher nicht als Medizin zu gebrauchen. Als Herkunftsland wird von manchen Wu-Ya-Shan vermutet, da es dort ein gleichnamiges Gebirge gibt und die Droge erst seit der Intensivierung der Kontakte zu diesem Reich in unserer Gegend aufgetaucht ist. Ich halte diese Vermutung für abwegig, da jedes Kind weiß, daß es im Lande des Höchstpriesters Artans niemals möglich wäre, Rauschmittel in größeren Mengen zu erzeugen, geschweige denn fortzutransportieren.

Das Land Avisia:

In 7 Provinzen ist Avisia geteilt, 7 Provinzen der 7 Stämme. Sertatio ist der Name der wohl fruchtbarsten und wahrscheinlich auch der wichtigsten. Sie beherrscht nicht nur den Regierungssitz Reichfürst Chrono Magno Ptiol II., Campus-Moriensi, sondern auch das religiöse Zentrum aller Gondur Gläubigen, den Rabenbaum.

Im Herzen Sertatios liegt, eingebettet zwischen den beiden Hauptflüssen Avisias, dem Portus und dem Sarto, die Tiefenebene Manutatio. Diese Ebene bietet dem Betrachter ein völlig anderes Bild als er gewohnt ist.

Dem Gewirr von Mangrovenwäldern weichen weite und sanfte Grassteppen, den dampfenden tückischen Sumpfflächen, weiche Hügel und kleine Wäldchen. Doch wem dieser Anblick noch nicht reicht und weiter wandert, der sieht schon bald, ein sich aus dem dampfenden Nebeln erhebendes Gebirge von solch unfaßbarer Schönheit, wie es nur Gondur selbst erschaffen konnte. Denn vor ihm erhebt sich das mächtige Cotinola Gebirge mit seinen riesigen Schneebedeckten Gipfeln, die das Dach der Welt zu stützen scheinen. Wandert man weiter in Richtung Peristera so gelangt man schon bald in die Provinz Recicello mit seiner Provinzhauptstadt, oder sollte man besser sagen Hauptdorf, Torema. Diese wohl unbedeutendste Provinz Avisias hat augenscheinlich nichts zu bieten was einen Reisenden zum längeren Verweilen einzuladen scheint. Entschließt man sich trotz aller Warnungen hier zu rasten, so erscheint die Sonne heißer, die Luft feuchter und die Sümpfe noch gefährlicher als im Rest Avisias zu sein. Sollte man es aber tatsächlich geschafft haben bis nach Torema vorzustoßen, ohne seinen Verstand verloren zu haben, so wird dem erschöpften Wanderer das wohl traurigste geboten das er je gesehen hat. Nein, dies kann beim besten Willen keine Provinzhauptstadt sein, oder doch?

Teils verwarloste, teils verfallene Häuser bilden das Stadtbild dieser 200 Seelengemeinschaft. Falls man den Regierungspalast suchen sollte, stellt dies keine Schwierigkeit dar, denn es ist das einzige Haus mit vollständigem Dach. Wenn man viel Glück hat, trifft man einen kleinen mit Warzen übersehten Mann, der vor dem "Palast" einem nicht gerade häßlichen Mädchen hinterher haßt. Ist dies der Fall, so behandelt in mit Respekt, den es handelt sich um um seine Lordschaft Livor von Toris.

Vielleicht mag man den Eindruck gewonnen haben, Avisia ist ein Land das es nicht zu bereisen lohnt. Doch laßt Euch nicht von diesem Äußeren beeinflussen und abschrecken. Verläßt man die Recicello wieder und setzt seinen Weg in Richtung Stauros fort so gelangt man nach einer Weile in das völlige Gegenteil von Recicello, nach Lumbia. Auf allen Wegen die man einschlägt begegnet man Bauern die mit fröhlichem Gesicht ihre Arbeit verrichten. Frauen die laut singend an einem Flußufer ihre Wäsche waschen und Kindern die spielend am Straßenrand sitzen.

Die Landwirtschaft ist wohl der größte Wirtschaftszweig Lumbias, riesige Sumpfflächen wurden in mühevoller Arbeit

trockengelegt um ein oder besser das Grundnahrungsmittel der Avisianer, den Drachenschenkel, anzubauen. Die wunderbarste Koriosität die Lumbia zu bieten hat ist wohl das Tartal, jener kreideähnlicher Stein der sich sehr leicht zerreiben läßt und deshalb gerne zur Markierung von Bortanfeldern genommen wird. Bortan ist ein Spiel, bei dem zwei Mannschaften von je 20 Mann, eine aus Ziegenleder Hergestellte Kugel hinter die gegnerische Torlinie bringen müssen, mittels vollem Körpereinsatz.

Doch das bedeutendste an Lumbia für Avisia ist die Überseeprovinz. Hier hält sich Lykeios von Lupati, Sohn Ferox von Lupati und neuer Lord von Lumbia fast ständig auf um den fast abgeschlossenen Ausbau der Stadt Sanguineus zu überwachen.

Streift man weiter durch Avisia so kommt man schon bald in die Provinz Tommulia in der das mit bedeutendste Bauwerk Coriganis kurz vor der Vollendung steht, der avisianische Kanal.

Verläßt man Tommulia wieder und setzt seine Wanderschaft in Richtung Peristera fort, so betritt man das Gebiet der Provinz Nicandia die besonders für eine sehr schwer zu findene Pflanze, das Rauschmoos, bekannt ist. Dieses Moos, daß hauptsächlich in den warmen, undurchdringlichen Sümpfen wächst, wird in einer sehr aufwendigen und zeitraubenden Prozedur getrocknet und gemahlen. Das grünliche Pulver das durch die Nase geschnupft wird, hat eine leicht halluzinogene Wirkung je nach Qualität.

Die wohl noch erwähnenswerteste und auch größte Provinz Avisias ist Protimmia, die für ihre große Tiervielfalt besonders Berühmt ist. Hier in der neu gegründeten Provinzhauptstadt Limitaneus veranstaltet Lord Gena der Weise aus dem Geschlecht Arvilias jedes Jahr für die Adligen des Landes große Jagdspiele! Selbst Reichsfürst Chronr Magno läßt es sich nicht nehmen an ihnen teilzunehmen.

Ich hoffe das dieser streifzug durch das Reich Avisia dem geneigten Leser gefallen hat und ein wenig der Eindruck entstanden ist das Avisia nicht nur ein stinkender Sumpf ist, sondern auch seine kleinen Besonderheiten hat.



Informationen zu wichtigen Orten und Personen

Aldar: Siehe Bote von Corigani 29

Atanimar: Siehe Bote von Corigani 29

Schule der Menschen und Elfen: Siehe Bote von Corigani 21

Herberge Feenhain: Guide d' Oweron (ausgeliefert mit Bote 28)

Fynnoughlwaith

Die Fynnoughlwaith leben im Dreiströmland, in dem sie ihre Heimat gefunden haben und ihren Reichtum wohl verwalten. Das Land ist reich an fruchtbarer Erde, acht Getreidesorten gedeihen hier, wie auch viel Obst, Gemüse und auch die Reben süßen Weines. Die Tiere gedeihen gut und erden fett. Auch in der Erde finden sich viele Dinge, die sie benötigen, brennender Stein, Eisen und Bernstein, Amethyst und Saphir. Feine Wolle und feines Leinen stellen die emsigen Weber her, und die Menschen wissen sie gut zu verzieren und zu färben, daß selbst Händler aus fernem Ländern diese Stoffe erwerben.

Die Menschen selber kamen vor zwölf Generationen in dieses Land, geführt von Kewflair og' NathMertha und seiner Schwester Llynanflyn, die auf Weisung der Göttin Fhiongianna handelten und Erwählte waren. Tatsächlich verkörperten sie die Ideale die für den Adel des Landes noch heute gelten: Ritter und Zauberpriesterin.

Regiert wird das Land noch heute von den fünf Oberhäuptern der mächtigen Clans, die aus ihrer Mitte einen Deygwyth wählen, eine Art von Fürst. Seit langer Zeit stellt diesen immer der Clan der NathMertha, heute ist es der junge, ritterliche Kefwyr. Die anderen Clanherren stehen ihm beratend zur Seite.

Unter ihnen stehen ihre Familienmitglieder und die sogenannten Ritter, der Kriegeradel mitsamt ihren Familien. Dann erst folgen die bürgerlichen Stände - Patrizier, Handwerker, Bauern und Leibeigene, die den Rittern mit Leib und Leben unterstehen und ihre Scholle nicht verlassen dürfen. Sie sind Teil des Lehens, das ein Clanführer an einen Ritter vergeben kann, aber auch zurückfordern, wenn dieser seine Pflichten nicht erfüllt.

Alle Söhne des Adels werden im Alter von zwölf Jahren als Knappen in die Dienste eines Ritters (niemals des eigenen Vaters) gegeben und lernen das Kriegshandwerk und die Führung eines Lehens. Mit achtzehn Jahren müssen sie eine Probe bestehen, versagen sie, bringen sie Schande über ihr Haus. Es gibt keine weiblichen Ritter, auch wenn Legenden "Schwertmädchen nicht verleugnen. Die Nachfolge seines Vaters tritt übrigens nur der befähigste der Söhne an.

Mädchen hingegen stehen nur zwei Wege offen - entweder mit spätestens 16 Ehefrauen zu sein, oder in Keuschheit und Enthaltsamkeit in den Klöstern der Göttin Fhiongianna zu leben. Aber gerade das kann magisch begabten Mädchen Freiheit geben: als Zauberpriesterin und Heilerin, Beraterin der Clanherren.

Der Adel kennt zwei Arten von Ehe, die auch das Erbrecht bestimmen, die "hohe Ehe", die nur von zwei gleichrangigen Partnern geschlossen werden kann - Söhne daraus sind Erben, und die "niedere Ehe", die Kinder von nicht gleichrangigen Partnern wenigstens legitimiert.

Das einfache Volk hingegen kennt diese strengen Gesetze und Einteilungen nicht. Selbst unter den Patrizierinnen gibt es selbständige Frauen - Kauffrauen, Fernhändlerinnen, und ganze Handwerke, wie die Weber und Spinner-Zunft liegt in den Händen von Frauen. Viele Kinder dieser Schichten sind hochgebildet, haben ihre Eltern doch Klöster großzügig unterstützt, damit ihre Kinder unterwiesen werden.

Aber sie fallen ebenso wie der niederste Bauer unter die Gerichtsbarkeit der Clanherren. Nur Adligen ist es erlaubt ein Gottesurteil zu fordern. Magie betrachten die Fynnoughlwaith mit zwiespältigen Gefühlen. Gut ist sie, wenn sie von den Priestern oder Priesterinnen der Götter kommt - Kerwech und Fhiongianna, oder von den anerkannten Gesegneten, wie auch den Feengeistern, die in ihren Sagen eine große Rolle spielen. Böse sind aber Hexen, Alchymisten, Alchimisten - die Schadenszauberei betreiben.

Die Götter stehen gleichrangig nebeneinander.

Aus den Aufzeichnungen der Bleuwen ni' NahMertha, Tochter des Burgherrn und Chronistin.



Als uns die Nachricht von der Ankunft der Fremden erreichte, herrschte große Aufregung in der Burg meines Vaters, denn wahrlich solch weitgereiste Wanderer hatte in Fygnoughwaith noch keiner empfangen, und uns gebührte die große Ehre, die Ersten zu sein.

Und schon beherbergten wir die anderen hohen Gäste, die mit uns die Reisenden empfangen würden - den hochgeborenen Iras Sommertraum von Lyridon und andere aus dem edlen Volke der Aldar.

Die Fremden würden von Mordraighw bestindruckt sein. Die Burg liegt in einer weit offenen Bucht, die aber durch Untiefen so schwer befahrbar ist, daß Lotsen mit kleinen Booten zu den Seglern hinausfahren und sie hineingleiten müssen. Überall sind in der Bucht nämlich kleine Felseninseln zu sehen - vor allem bei Ebbe, auf deren Spitzen unsere weiß und blau-schwingigen Möwen leben, diese frechen Biester, die jedem unvorsichtigen Esser seinen Brotkantenschnappen und die Schiffe schreiend umfliegen. Und dann werden

sie den versteinerten Meeresdrachen sehen - ja, er scheint nur ein grauer Felsen zu sein, aber in Wirklichkeit ist es ein Drache, der seine Schwüngen auf den Rücken gefaltet hat, und mit dem Kopf auf den hochgestellten Vorderpfoten schläft. Ich habe nie verstanden, warum er das so bequem findet, aber der Drache rührt sich auch und speit ein wenig Feuer, wenn er von zu vorwitzigen Fischerburschen gestört wird. Die allzu Unvorsichtigen wurden von ihm sogar mit Feuerbespucht, aber er ist nicht aufgewacht... bisher. Nur manchmal - alle paar Monate bewegt er sich. Von ihm hat unsere Burg auch ihren Namen, denn dieser bedeutet übersetzt: Meeresdrache.

Dann erst sieht man die Bucht mit unserem kleinen Dorf und der Burg auf dem Hügel. Beides ist mit Steinmauern umgeben, der Hafen zwar klein, aber sauber und ordentlich.

Die Häuser selber sind aus dunklem und roten Stein, das aus dem Hinterland herangeschafft wird, und alle haben zwei Stockwerke, mit weit heruntergezogenen Dächern zum Meer hin, denn von da kommt der Wind.

Vom Hafen aus gelangt man auf den Fernmarkt, auf dem immer wieder etwas Los ist. Händler vom nah und fern, manchmal auch die Bauern aus der Umgegend bieten ihre Waren an und reden laut und heftig durcheinander. Und seit einiger Zeit kommen gar Angehörige des Hohen Volkes auf den Markt, um ihre feinen Lederarbeiten und Felle und vieles andere mehr zu verkaufen.

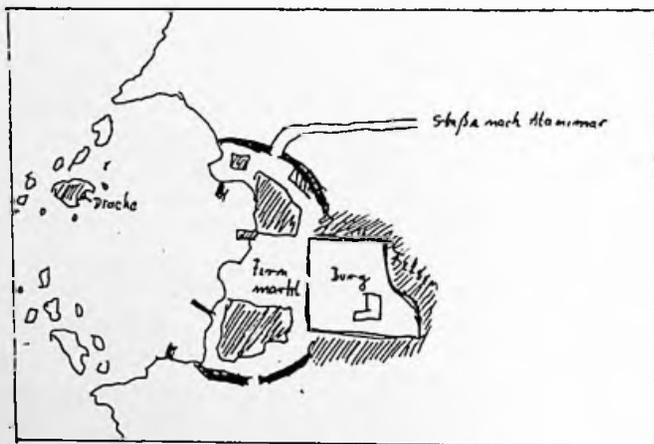
Zur Rechten befindet sich dann die Herberge "Zum Drachenfels", die viele verschiedene Fischgerichte und vor allem unseren berühmten Schnaps, das "Fischbräu", anbietet. Was es mit dem Namen dieses Getränkes auf sich hat? Nun, das mag der Heugierige selber erproben, doch er sei gewarnt nicht zuviel zu trinken, das "Fischbräu" macht selbst standhafte Kerle schnell betrunken.

Dann geht es einen steilen Hang hinauf nach Mordraighw, unserer stolzen Burg mit den vielen Türmen und den weißen und roten Mauern und dem mit Drachenornamenten überwölbtem Tor. Sie werden auf das sogleich erstaunt auf den Bach in der Burg blicken, dahinter befindet sich sogleich das dreigeschossige

Haupthaus mit dem einstöckigen Vorderbau, in dem den hohen Gästen auch Unterkünfte bereitet wurden. Späßen wird man in unserem großen Rittersaal, an dessen Wänden Wandteppiche hängen, die in bunten Farben die Geschichte unseres Hauses erzählen - angefangen von den Geschwistern, die unser Volk in dies Land führten, über die grausame Tat von Charwh dem Schrecklichen, der ein ganzes Dorf dem Erdboden gleichmachen und alle Bewohner vom Greis bis zum kleinsten Kind töten ließ, und seiner Strafung durch die Göttin, unsere Herrin Fhiongianna bis hin zu der heutigen Zeit. Auch der Erbauer der Burg Awddwyd der: Bezwinger ist nicht vergessen, der den Drachen mit Hilfe seiner Gemahlin, einer Dienerin der Göttin und Zauberin zähmte...

Empfangen werden wir sie: die Vertreter der hohen Aldar, als da wären Inas Sommertraum, ein hochgewachsener, stattlicher Mann seines Volkes, mit langem blonden Haar und fröhlichen grünen Augen, die Herrin Aldare von der Schule der Menschen und Elfen, die ihre Schwester, die Hochkönigin hier noch vertritt, ebenfalls blond, sehr groß, und gewandt wie eine Schwertmaid; und ihr Gemahl Rhyan, der mit seltsamen Kräften gesegnet ist, aber nicht minder stattlich und schön mit seinen langen schwarzen Haaren. Dazu Ihr Gefolge. Auch wir werden nicht zurückstehen, mein Vater Athwor og' Nath Mertha, stattlich mit seinem braunen Haar und dem gestutzten Kinnbart, meine Brüder Lwyrron, Scatch, Gwynwh und ich selber - so gekleidet, wie es unserem Stande zusteht.

Überblicksskizze



Da ist zum einen Phiongianna die Göttliche Mutter, die das Leben hütet und die Fruchtbarkeit bringt; und Kerwech, der Göttliche Vater, der den Männern die Kraft und Gabe des Kampfes verleiht und ihre Gaben hütet. Fremde haben sie mit Dena und Chnum verglichen.

Tempel sind in jeder Stadt und jedem Dorf zu finden.

Namensformen:

Namel:	(Eigenname)	og xi	(Clanname)	z.B.	Kewflain og NathMertha
Volk:	(Eigenname)	og xi	(Name der Mutter)	z.B.	Ruadwh og Meuden

Tamilan Sternenschön, Waldtochter und Hochkönigin von Aldaron:

Aussehen: weiße Haare mit Goldschimmer, grüne Augen mit silbernen Punkten, 5 1/4 Fuß (ca. 1,60 m), schlank und wohlproportioniert, 29 Jahre

Tamilan ist noch eine sehr junge Aldar, was an ihrem leicht kindlich wirkenden Gesicht zu sehen ist, sie gleicht einer menschlichen Jugendlichen, ist eine Königin mit einem besonderen Reiz, aber nichtsdestotrotz sehr weise, sehr direkt und sehr offen, sie sagt durchaus, was sie denkt. Sie besitzt ein hohes Charisma, so daß sie nicht zu übersehen ist. Tamilan agiert völlig selbstständig neben ihrem Gefährten: Keyn und weiß auch ihre politische Meinung zu vertreten.

Sie ist fröhlich, und wenn die Atmosphäre entspannt ist fast schon verspielt und frech.

Sie trägt zumeist weiche bequeme, nicht einengende Lederkleidung, die der einer Jägerin gleicht, wird aber zu wichtigen Gelegenheiten mit der schlichten Pracht des aldaronischen Hofes auftreten, einem Lederkleid etwa, daß den Eindruck von Blättern vermittelt - eine einfach erscheinende, aber sehr aufwendige aldaronische Handarbeit.

Sie ist gegenüber den Angehörigen der Delegation sehr freundlich und neugierig, wird einiges über das Leben in jenen fremden Ländern erfahren wollen.

Wer sie bedroht wird erkennen müssen, daß sie sich zu wehren vermag, und das nicht nur mittels der den Aldar gegebenen Magie, hat sie doch einiges in den Jahren ihres Lebens als Wildling gelernt...

Inas Sommertraum, Graf von Lyridon und Meisterbarde von Aldaron:

Aussehen: braune Augen, mittelbraune Haare, 5 1/2 Fuß, sehr stattlich, 251 Jahre.

Inas ist der beste Sänger Aldarons und sich dessen sehr wohl bewußt, auch wenn er bescheiden wirkt. Er wird seine Kunstfertigkeit natürlich nicht vor den Anwesenden verbergen, sondern vortragen. Er kennt ein weites Spektrum von Balladen, von Heldengesängen aus der Zeit Asarinans und Pondarons ("Das Lied von ElHamix Tinnil"), über Lehbballaden Aldarons, die auch sehr interessant sein können, bis hin zu zarten, liebevollen und auch leidenschaftlichen Liebesliedern oder spöttischen Bänkelliedern. Seine Stimme ist sehr anziehend und eindringlich und sein Umgang mit der Harfe und anderen Instrumenten unübertrefflich.

Eine andere Beschäftigung dieses Herzensbrechers ist es mit Frauen zu flirten (und sie "besser" kennenlernen zu wollen), zu verzaubern und vielleicht auch zu verführen (wenn er merkt, daß sie es auch wollen). Ansonsten ist er ein sehr angenehmer Zeitgenosse, klug, neugierig, spontan, sehr oft von strahlenster Laune und freundlich.

Er zieht bequeme Sachen vor, diese müssen aber leuchtend bunt und weich sein, und dürfen nur an den schmalen Ärmeln bestickt sein. Seltenerweise wirft er auch in der abgetragensten Lederkleidung stattlich.

Inas ist der Onkel der Hochkönigin Tamilan.

Aldare Lichtbringerin, Leiterin der Schule der Menschen und Elfen von

Atanimar, Grafenerbin von Lyridon

Aussehen: leuchtend blonde Haare, grüne Augen, 5 1/2 Fuß, von sehr sehniger und schlanker Gestalt, 39 Jahre.

Obgleich auch noch sehr jung ist Aldare für eine Aldar dieses Alters sehr reif und erfahren. Sie kennt die Menschen besser als jeder andere ihres Volkes, da sie mehr als 10 Jahre unter ihnen gelebt hat, und von einem von ihnen auch ein Kind: Allarth Menschensohn, der den Gästen sicherlich auffallen wird. Die besondere Freundschaft Aldares zu den Artlinäern begründet sich auch daher, daß der Vater ihres Sohnes einer von diesen war.

Aldare ist sehr ruhig, eine Beobachterin, die ihre Gedanken allerdings sehr gut verbirgt und ihre Worte gezielt zu setzen weiß. Sie ist offen und direkt und zeigt keine Furcht, selbst wenn man sie bedroht.

Was sie kaum noch zeigt ist ihre ausserordentliche Kampftechnik mit dem Schwert, die sie in den Jahren ihrer Wanderschaft erlernte.

Aldare weiß die Menschen so zu nehmen wie sie sind, sie vermag sie schneller und sicherer einzuschätzen als viele andere Aldar, weswegen sie die Lehrerin in diesen Dingen ist.

Rhyan Steinformer:

Aussehen: dunkle Haare, blaue Augen, 5 1/4 Fuß, etwas schlacksig; 29 Jahre
Rhyan Steinformer der Gefährte Aldares und Mitleiter der Schule ist ebenfalls noch sehr jung, was man ihm nicht nur körperlich anmerkt - er ist ein Jugendlicher, der sich manchmal ein wenig überschätzt und manches einfacher sieht als es wirklich ist.

Rhyan neigt manchmal dazu etwas jähzornig und vorschnell zu handeln, wird aber mittlerweile von Aldare gut gebremst. Wegen seiner selteneren Kräfte - er vermag Stein nach seinem Willen zu formen und das mit jedem Jahr besser, so daß er eines Tages seinen Großvater Tauclax 'ir Wain überhäufeln wird - neigt er manchmal dazu etwas überheblich und arrogant zu sein.

Die fast Lebensgroßen Bäume, die den Eingang der Schule bilden, stammen von ihm, worauf er auch immer stolz hinweist.

Artlineier: Siehe Bote von Corigani 26

Typische Kleidung der Ffymroughwath:

Adel: Männer tragen zumeist kriegerisch angehauchte Kleidung, Lederwämser in der Form eines Harnisches über enganliegenden Hosen aus Wolle oder Leinen und nicht allzuweite Hemden. Die Ärmel sind an den Handgelenken mit Armbändern geschnürt. Sie bevorzugen braun, rot, grau und schwarz, die Halsausschnitte und Säume sind mit bestickten, andersfarbigen Borten verziert. Man trägt Stiefel und Halbschuhe, Umhänge werden seitlich festgesteckt. Ältere Männer tauschen das Lederwams gegen eine dicke, bis zu den Knien reichende Wolltunika aus. Gürtel sind meist schmucklos und von praktischer Machart.

Frauen tragen bodenlange Gewänder, zunächst ein linnenes Untergewand mit Ärmeln, darüber ein Oberkleid, dessen Säume reich verziert sind. Die Gürtel sind Schmuckstücke - aus Metall, Leder, Stoff, die Schuhe aus weichem Leder. Umhänge werden an der Seite geschlossen, die Frauen tragen viel Schmuck, wenige verhüllen ihr Haar. Kinder bis zum sechsten Lebensjahr tragen Kittel und einfache Strumpfhosen, sowie weiche Schuhe.

Die Farben der Frauen und Kinder sind leuchtend und hell, vom Ton aufeinander abgestimmt.

Priester: Die Priesterinnen tragen bodenlange ungegürtete Kleider und ecken das Haar verhüllenden Schleier. Die Männer enganliegende Hosen und eine bis zur Mitte der Unterschenkel reichende Tunika. Die Farben sind blau und braunrot.

Volk: Die Kleidung der oberen Schichten gleicht der der Adligen, ist aber in Formen und Längen verschieden - so tragen Handwerkerinnen auch Hosen und Tuniken, die zumindest die Knie verhüllen und praktische Gürtel. Bauern beiderlei Geschlechts sind in formlosen Kitteln und weiten Hosen zu sehen, die allenfalls an den Beinen geschnürt werden.

Chronik von Ashdaira

'Ash'Thair' bei diesen Worten zuckten Llewellyn und Aengwyll zusammen. Die Gestalt in der Kugel hatte zu sprechen begonnen. Der Akzent war unbekannt, nichtsdestotrotz.

'Man nennt mich Cedric und ich bin der Christ des Ash'Thaern, wie wir unseren Anführer nennen. Es ist das dritte Jahr der Regentschaft der Schattenpriester Cherozon's. Es ist meine Aufgabe, die Ereignisse, die zu unserem Exodus und den nachfolgenden Geschehnissen führten, für die Nachwelt festzuhalten und die Erinnerung an unser Stamm-land zu bewahren.

Diese Geschichte beginnt im Sommer vor fünf Sonnenumläufen, zu einer Zeit, als das Leben in Caer noch frei und unbeschwert war, wenn man von den Steuern und den Unbilden der Natur absieht.'

Aengwyll und der Geselle sahen sich mit offenen Mäulern an. Dies war eine Geschichte aus der Vergangenheit, aus der Zeit, die nur Wenigen als 'Zeit der Schatten' bekannt war. 'Lord Mudron war vor wenigen Monden zum neuen Oberhaupt aller Caer gekrönt worden, und die Feiern hatten lange angehalten.

Nicht alle Caer hatten Grund zur Freude, denn einige Ritter und Adelige sprachen offen davon, daß der König sich mit schwarzer Magie und der Kunst 'Dämonen aus der Tiefe der Schattenzone zu beschwören', beschliffen würde, ebenso wie er den Eroberungsgelüste der Priesterschaft des Cherozon, unter der Führung des Hohepriesters Druidin Vor-schub leisten würde.

Wie lange diese 'Rebellen' allerdings noch in Amt und Würden verbleiben würden, war ungewiß, doch verzeihen würde König Mudron diesen Verrat sicherlich nicht.

Nicht, daß es an offenem Widerstand gefehlt hätte, doch die Krieger unter dem Befehl der Priester mit ihren wachsbleichen Gesichtern und den Masken aus Tierknochen gingen rigoros gegen alle vor, die sich ihnen in den Weg stellten.

Nach und nach fügte sich das Volk unter seine neuen Herrscher, doch war König Mudron nichts mehr anderes, als der verlängerte Arm ihres Hohepriesters Druidin.

Nur in Dhu'an'daira, einer befestigten, kleinen Stadt, zwischen Caermallon und der Elvenbrücke gelegen, regte sich noch offener Widerstand.

Die Stadt stand seit nunmehr dem vergangenen Herbst unter Belagerung. Doch lange würde es nicht mehr dauern, und die letzten Vorräte würden verbraucht sein. Dann würde die Stadt fallen, und der letzte offene Widerstand gegen die Schattenpriester wäre gebrochen.

Druidin hatte insgesamt zehn Tausendschaften Krieger vor den Toren Dhu'an'daira's aufmarschieren lassen, etwa so viele Krieger, wie die Stadt Einwohner hatte. Dennoch war der Freiheitswille der Eingeschlossenen ungebrochen. Viele Priester des Wettergottes Aisler oder des Widdergottes Erainn hatten in der Stadt Zuflucht gefunden, ebenso wie zahlreiche Ritter und selbst Itharban, der Zwilingsbruder Druidin's war hier hergeflohen.

Großes war den beiden bei ihrer Geburt an der Wintersonnenvende vor mehr als fünfundzwanzig Sonnenumläufen prophezeit worden. Mit unerbittlicher Strenge gebot Druidin über die Heerscharen seiner täglich wachsenden Priesterschaft. Doch nicht überall war der Widerstand und der Glaube an die alten Götter gebrochen worden. Im Verborgenen regte sich der Keim der Revolution, doch der Keim war noch schwach. Die Monde zogen ins Land, und der Widerstand gegen die Herrschaft der Schattenpriester wuchs an.

Angeführt von Itharban wuchs die Schar der Unzufriedenen, derer, die lieber sterben würden, als den neuen Glauben anzunehmen, derer die ihre Freiheit liebten, derer die wollten, daß ihre Kinder in einer freien Welt geboren würden und all der anderen, denen das finstere Treiben der Schattenpriester verhaßt war.

Es hatte mehr als einen Winter gedauert, die Schiffe zu bauen, mit denen man über das Meer der Spinnen zum trübsüchtigen Festland stehen wollte.

Im Drachenmond, kurz bevor die Schattenpriester am Tag der Wintersonnenvende in STONG-NIL-LUMEN die Macht Cherozon's beschwören konnten, stach die Flotte in See.'

Chronik von Ashdaira

ner würde wie ein Felsen in der Brandung ruhig und unbeeindruckt stehen bleiben.

Aengwyll erbrach das große Wachssiegel, das auf dem lederumhüllten Päckchen prangte und wickelte die Unterlagen aus. Schließlich lagen vor ihm etwa dreißig bis vierzig hauchdünne, eng beschriebene Pergamentbögen und ein kleiner Lederbeutel, dessen Schließschnur fest angezogen und mit einem komplizierten Knoten verschlossen war.

Als er das Leder des Beutels ein wenig glattstrich, konnte er einen Gegenstand, ja wahrscheinlich einen langen Kristall ertasten, von dem eine spürbare Aura ausging, die die Ruhe und Wissen, das hier in diesem Raum schon fast greifbar war, nur noch verstärkte. Seufzend legte Aengwyll den Beutel zur Seite und begann die Seiten, die die Härfnerin geschrieben hatte, zu lesen.

'Ash'Tahir Dir Danvellor, es ist nunmehr mehr als ein halber Mond vergangen, ohne daß ich Dir von unseren Fortschritten berichtet habe.

Wir haben nun die Talebene fast vollständig erforscht und die Bauarbeiten gehen dem Ende zu. Die neue Stadtmauer ist fast fertig und die Bewohner mehren sich Tag um Tag. mehr als Zehntausend sind dem Aufruf gefolgt und gründen hier ihre neue Heimstatt. Aendahir lebt wieder und blüht zu neuer Größe auf.

Doch das ist nicht der Grund dieses Briefes.

Vor nunmehr drei Tagen, entdeckte ein Arbeitertrupp einen bislang unbekanntenen Seitenstollen, der in einen kleineren Höhlenkomplex führte. Dort fanden wir endlich das, wonach wir schon so lange suchten - eine Bibliothek.

Es sind etwa vier Räume, die jeweils wohl einhundert bis einhundertfünfzig Bücher enthalten, sowie zahlreiche Rollen mit Pergament, und auch einige Karten, doch sind die Länder, die darauf abgebildet uns so fremd, daß wir sie nicht im geringsten mit heutigen Landmassen in Verbindung bringen können. Auch die Namen sind zum großen Teil vertraut klingend, doch unbekannt.

Desweiteren fanden wir etwa vier Dutzend jener Kristalle, von denen ich Dir einen gesandt habe, damit Du Dir auch ein Bild von der Bedeutung und Größe dieses Fundes machen kannst.

Wir schätzen das Alter dieser Bibliothek auf mehr als fünfhundert Sommer, doch werden genauere Untersuchungen und das Studium der Schriften dies wohl präzisieren können! Wenn Du den Kristall benutzen willst, so lege ihn auf ein samtenes Tuch, sodaß die schmälere Spitze zum Hinnein weist und dreh' ihn wie eine Münze, die man auf dem Tisch zum Tanzen bringen will!

Aengwyll öffnete vorsichtig den Lederbeutel und entnahm ihm einen etwa doppelhandbreit großen Kristall, von zart rauchgrauer Farbe. Er war zwölfseitig geschliffen und besaß auf der einen Seite eine plan geschliffene Grundfläche und auf der anderen Seite eine, einer Nadel gleichende Spitze.

Zügernd stellte er ihn auf das Sauntuch und versetzte ihn mit einem leisen Lachen in Drehung.

Zuerst begann der Kristall leicht zu summen, ohne daß er dabei langsamer geworden wäre. Ganz im Gegenteil, seine Geschwindigkeit nahm nur weiter zu.

Das Singen steigerte sich zu einem gut hörbaren Ton, der nacheinander alle Tonstufen annahm und letztendlich bei einem tiefen Summen verblieb.

Dann löste sich aus der Spitze des Kristalls ein Lichtstrahl, die bis zur Decke empor schoß, alle Farben des Regenbogen durchwanderte und schließlich einem Springbrunnen gleich aufflachte.

So hatte sich über dem Kristall eine regenbogenfarbene Kugel von etwa einer Mannslänge Durchmesser gebildet.

Das Singen des Kristalls wurde langsam leiser und die Farbe der Kugel änderte sich zu einem milchigen Weiß, in dessen Zentrum eine Gestalt sichtbar wurde.

Je näher und näher sie kam, desto deutlicher wurde sie, bis sie zuletzt in voller Lebensgröße in der Kugel zu sehen war.

Chronik von Ashdaira

Der Boden war schwer vom nächtlichen Regen und in den Pfützen auf den gepflasterten Straßen spiegelte sich das Licht der aufgehenden Morgen Sonne. In der Ferne glitzerten die eisbedeckten Gipfel der Ard'Aethir und kleine Eisschollen trieben auf dem Cryshal'nür.

Vorgestern, am siebten Tag im Eismond hatte zum ersten Mal in diesem Jahr ein Schneesturm die sonst so spiegelglatte Wasseroberfläche des Cryshal'nür zerzaust und die Temperatur war unter den Gefrierpunkt gefallen. Mehrere Stunden hatte der Sturm gewütet und dann war er so schnell wie er gekommen war, wieder verschwunden. Kurz danach hatte leichter Schneefall eingesetzt und die Straßen, Plätze, Häuser und Türme Chy'Tairan's in sein weißes Gewand gehüllt.

Trotz des Tobens und Wütens des Sturmes konnte man nirgends abgedeckte Dächer oder umgeknickte Bäume sehen. Ja, der Schutz des Donnerers ruht über Chy'Tairan.

Langsam erwachte die Stadt aus ihrem Schlaf und ganz leise und sacht begann das morgendliche Treiben.

Händler öffneten ihre Läden, einige Fischer kehrten schwer beladen vom morgendlichen Fang zurück. Nur leicht kräuselte sich der Rauch über den Dächern, fast windstill war es geworden. Ein ganz normaler Morgen, wie da nicht...

Ein Gestalt, dicht in Pelze gehüllt, aber dennoch behende, kam die Straße entlang, hielt kurz vor der Tür zur Gildehalle an, blickte sich suchend um, und stieß die Tür auf.

Als er den großen Saal betrat, sah er alle Augen, ob des eiskalten Hauches, auf sich gerichtet.

Der Fremde räusperte sich kurz, nahm die Pelzkappe ab, und langes blondes Haar ergoß sich, einem goldenen Wasserfall gleich über seine Schultern.

'Ash'Thair Euch allen! Ich suche den Meisterbarden Danvellor! Man sagte mir, wenn er zu finden sei, dann hier in der Gildehalle.' Die Stimme des Neuankömmlings erfüllte den Saal.

'Ash'Thair Dir Fremder! Der Meisterbarde ist unterwegs nach Ataninar, zum großen Bar-

dentreffen. Er wird wohl kaum vor dem Sommer zurück sein, oder es müßte schon ein großes Wunder geschehen! Vielleicht kann ich Euch weiterhelfen, denn bis zur Rückkehr Danvellor's verrete ich ihn. Aengwyll werde ich genannt. Nehmt Platz und genießt einen warmen Schluck Met!' Mit diesen Worten hatte sich ein etwa vierzig Sommer zählender Mann von einem der Tische nahe dem Kamin erhoben.

Der Fremde, ein junger Mann, noch fast ein Kind, trat zögernd näher und als er die einladenden Blicke und Gesten sah, lächelte er und nahm Platz. Als er seinen Pelzumhang abstreifte, sah man kurz das Wappen der Dhu'rhanad, den silbernen Dhay'larkopf aufschimmern.

'Lugh, noch einen Krug Met und ein Frühstück für unseren Gast! Nun, was führt Euch hierher, doch bevor Ihr antwortet, eßt und trinkt, auch wenn ich meine Neugierde wohl ein wenig zügeln muß!' Aengwyll grinste breit und nahm einen tiefen Schluck.

Kurz darauf brachte Lugh einen Teller mit Schinken, Käse, etwas Obst und noch dampfendem Brot.

'Man nennt mich Llewellyn ay Dhu'canar, mein Vater ist Thaern Astarðis!' Mit vollem Mund, den letzten Bissen noch kauend, versuchte der Fremde zu sprechen. 'Er sagte, es wäre an der Zeit, daß ich weitere Ausbildung genieße. Und so schickte er mich hierher, damit ich meine Meisterprüfung ablegen könne.' Die Stille im Saal war schon fast greifbar. 'Meine Lehrmeisterin, jedenfalls die letzten sechs Monde, Harfnerin Thalandra na Venh'day, hat mir noch einen dicken Packen von Unterlagen für den Meisterharfner mitgegeben.'

'Nun denn Geselle Llewellyn, kommt mit in mein Arbeitszimmer, und wir werden sehen, was ich alles für Euch tun kann!' Meister Aengwyll nickte den anderen Harfner zu, und verließ, Llewellyn im Gefolge den Raum.

Im Obergeschoß angekommen, ärekte neben den Räumen des Meisterharfners, waren seine Zimmer. Der Arbeitszimmer strahlte eine tiefe Ruhe aus, die auch Aengwyll zu eigen war. Was immer geschehen würde, der Harf-

Die Provinzen von Thorroa:

SHARKAT

In dieser felsigen und zerklüfteten Gipfelregion des Sharkataebirges erreichte das Volk der Thyrr seiner eigenen Legende nach die Ebene Mvra und den Kontinent Corigani, als große Teile des Volkes während der Schlacht gegen die Götter des Zaan durch den Raum geschleudert wurden.

Hier liegt das Kerngebiet Thorrogs, ein abgelegener Ort über den Dächern der Welt, einstmals erfüllt von erhabener Stille, geheiligt durch eine kristallklare Gebirgsquelle, eine Stätte mit starken magischen Strömungen, an der sich 170 n.P. ein Tor zwischen den Welten öffnete.

Nur durch die plötzliche Ankunft eines ganzen Volkes läßt sich auch die paradoxe Tatsache erklären, daß sich hier am Ende der Welt eine derart große Ansiedlung wie Sharkatanthyrr befindet. Die Hauptstadt Thorrogs entstand praktisch von heute auf morgen, als die Thyrr begannen, sich häuslich einzurichten. Da sie natürlich bei weitem nicht alles vorfanden, was sie hierzu benötigten, drangen sie bald weiter ins Gebirge vor und dehnten ihren Einflußbereich schnell aus.

Die spärliche Urbevölkerung dieser Provinz, die Lordanen, lebt auch heute noch in kleinen Dorfgemeinschaften zusammen und führt ihren uralten, durch die Felsenfischerei bestimmten Lebensstil fast unverändert fort. Die Ankunft der Thyrr hat sich in SHARKAT, im Gegensatz zu AVAGON, erstaunlicherweise fast überhaupt nicht auf die Lordanen ausgewirkt. Dies liegt einerseits an der Verslossenheit der Lordanen Außenstehenden gegenüber und an ihrem Desinteresse an allem, was außerhalb ihrer Dorfgemeinschaft geschieht, und zum anderen daran, daß SHARKAT mit seinen tückischen Klippen und Schluchten als Lebensraum für die Thyrr ungeeignet ist, so daß sie sich nur in Sharkatanthyrr ansiedelten und sich ansonsten schnell zum Bergland hin orientierten und die Lordanen an der Küste unbehelligt ließen (da diese ihnen in diesem Gelände sowieso völlig überlegen waren).

Die Provinzen von Thorroq:

AVAGON

Wie die meisten Provinzen Thorrogs, war auch Avagon ein eigenständiges Reich, bis die Thyrr im Land aufgetaucht sind. Die Avagonier waren früher ein her rüchständiges Volk, das sich nur zu gerne dem fortschrittliche Einfluß der Thyrr ergeben hat. Die Thyrr werden als weitsichtige und gerechte Menschen im ganzen Land geehrt. Avagon besteht aus zehn Gemarken, die unter dem Shantor des Gemarks Avagon stehen. Unter den Gemarken sind auch die Gemarken Mernadin und Pharnaphal, die Hyro Kaar-Jaar vom Kaiser als Erstlehen erhalten hat. Wichtig ist auch die Gemarkung Blutfeld, die aus besonderen Gründen keinen Zama hat. Bluteld hat einen Sonderstatus in Thorroq, da hier der Ort war, an dem die letzte große Schlacht gegen das Zaan ausgefochten wurde. Es gibt noch etwa 30.000 reinrassige Thyrr in Avagon. Die Mischung zwischen Avagoniern und Thyrr ist relativ gut; ein Rassenproblem existiert nicht.

Die Provinzen von Thorrog:

MURULL

Shantor: Zimm Sortu

Vor der Ankunft der Thyrr war Murull eine Art eigenständiges Mini-Königreich. Zumindest hatten die Muruller einen König und bezeichneten ihr Gebiet (zwischen den Bergen und den Marschen und im Ophis des Seengebietes) als Reich.

Allerdings fehlte ihnen ein Reichsheer und erstaunlicherweise auch jegliche Art von Steuersystem (das Volk war generell geizig und der König mangels Heer nicht besonders durchsetzungsfähig). Wegen letzterem und wegen ihrer etwas beschränkten, starrköpfigen Art wurden die Muruller von den Nachbarreichen nicht für voll genommen und nur deshalb verschont weil ihr Land kaum etwas zu bieten hatte und sich niemand mit solch kauzigen Untertanen herumärgern wollte.

Yellarh hatte einst fast ganz Murull besetzt und dort eine eigene Verwaltung eingerichtet, auf die die Muruller aber nicht hören wollten. Statt dessen trauerten sie um ihren geköpften König, begruben einige von den lästigen Steuereintreibern bei lebendigem Leibe und betrachteten die Lage ansonsten als unverändert. Yellarh versuchte daraufhin, mit brennenden Dörfern und Massenhinrichtungen Eindruck zu schinden, erzielte damit aber auch keinen Erfolg.

Das anschließende Besiedlungsprojekt scheiterte an den grundsätzlich nach kurzer Zeit flüchtenden Siedlern, die dem erstaunlich subtilen Psychoterror ihrer nun sehr ärgerlichen Nachbarn nicht gewachsen waren (man kann ja auch wirklich verzweifeln, wenn die eigenen Hühner plötzlich keine Eier mehr legen und der Nachbar am Markt die doppelte Menge verkauft; in dieser Hinsicht sind die Muruller sehr einfallsreich).

Yellarh gab schließlich auf und zog sich aus Murull zurück - zu viel Aufwand für zu wenig Nutzen (offiziell gab es natürlich eine andere Erklärung, für die nicht wenige Rhetoriker herangezogen wurden).

Die Muruller krönten einen neuen König, feierten den Rückzug des "Steuervolks", und alles war beim alten. Bei der Eroberung Yellarhs hörten die Thyrr von diesen Ereignissen und gingen die Sache anders an. Sie ignorierten die Muruller einfach und besiedelten ihr Gebiet, als sei es unbewohnt. Sie nahmen keinen Kontakt auf und siedelten zunächst nur weit entfernt von den Murull-Dörfern.

Das Land war damals relativ dünn besiedelt und zählte nur etwa 70000 bis 80000 Einwohner. Als die Muruller ihre neuen Nachbarn schließlich bemerkten, hatten sich diese bereits fast überall in Murull eingeknistet. Allerdings verhielten sie sich sehr zurückhaltend und höflich, verlangten keine Steuern und ließen den König am Leben.

Mit anderen Worten, sie machten keinen Ärger wie das Steuervolk, an das sich sowieso nur noch die senilen Alten erinnerten, die mit dieser Geschichte gerne ihre kleine Urenkel erschreckten.

Die Muruller beschloßen, ihre neuen Nachbarn willkommen zu heißen und sie als Muruller anzuerkennen, da sie ja nun einmal in Murull lebten. Es gab Platz genug für alle, und außerdem konnte es nicht schaden, wenn das Volk ein wenig wuchs - die Muruller waren in dieser Hinsicht (wie auch in vielen anderen) etwas träge.

Darüber, daß sich die "Neuen" selbst ständig "Thyrr" nannten und Murull als Provinz bezeichneten, sah man lächelnd hinweg.

Die Provinzen von Thorrog:

MURULL: (Fortsetzung)

Die Muruller hatten wenig mit Ausländern zu tun gehabt, aber sie wußten schon, daß alle Fremden ihre speziellen Eigenarten hatten, besonders was die Sprache betrifft, und daß man harmlose Macken am besten einfach übersah.

So lebten die Muruller in Frieden weiter und erfreuten sich der regen Beiträge der "Neuen" zu ihrer gemeinsamen Gesellschaft. Aufgrund ihres mangelnden Interesses an Vorgängen von "außerhalb", aufgrund ihres etwas simplen Geistes und aufgrund des geschickten Verhaltens des Thyrr-Siedler dauerte es viele Jahre, bis schließlich auch die Muruller das erkannten, was sie selbst ein "fatales Mißverständnis" nannten.

Murull war zur Provinz Thorrogs geworden, ohne daß es erobert worden war oder daß es überhaupt jemand gemerkt hätte.

Eine strategische Glanzleistung der Thyrr, ein Vorbild an humaner Expansionspolitik.

Lediglich die Muruller sahen das anders und begannen zu murren und zu protestieren, weil sie sich irgendwie übergangen fühlten. Leider wurden sie nach dieser Überraschung politisch überhaupt nicht mehr ernstgenommen, und außerdem drohten sie durch die konsequente Ausbreitung der Thyrr bald in ihrem eigenen Land zur Minderheit abzurutschen, was ihren Anspruch auf Souveränität erheblich untergraben hätte.

Die Muruller ergaben sich schließlich nach einigen dickköpfigen Protestaktionen, die bald von thyrrischem Militär hinreichend eingedämmt wurden, ihrem unausweichlichem Schicksal und erkannten Murull u.a. als thyrrische Provinz an.

Die Thyrr begingen aber auch weiterhin nicht den Fehler, den Murullern ihren König zu nehmen oder sie anderweitig zu belästigen. Man ließ ihnen ihren Glauben an ein eigenes Königreich und hielt sie damit ruhig. In Thorrog ist diese innenpolitische Kuriosität allgemein bekannt, und es gibt seit dieser Zeit unzählige Witze auf Kosten der Muruller (im Volksmund auch als die "Königlichen" verspottet).

Fremden, die nach Murull kommen, mag es manchmal durchaus erscheinen, als hätten sie Thorrog verlassen und ein neues Reich entdeckt.

Die Provinzen von Thorrog:

AHLRANI

Shantor: Es'chron ap Narigor

Ahl-Rani: das "Vorland Ranimaras".

Jenes Gebiet, das seit 412 n.P. als Provinz Ahlrani politisch zum Reich Thorrog gehört, bildet wirtschaftlich schon seit Jahrhunderten mit der großen Reichstadt Ranimara eine Einheit.

Während der Glanzzeit des Riesenreichs Anquramatar entwickelte sich Ranimara zu einer gigantischen Stadt, die sich ständig ausdehnte, ihren Schatten auf große Teile des Umlands warf und natürlich bei weitem nicht mehr in der Lage war, sich selbst zu ernähren.

Jedoch war kein Stück des Gebietes, das heute zu Ahlrani zählt, jemals Teil des Stadtgebietes Ranimaras, auch wenn es in der Zeit der flächenmäßig größten Ausdehnung der Stadt schwer zu erkennen war, wo und ob die Stadt überhaupt aufhörte.

Denn vom Reichtum und der Betriebsamkeit der Stadt angezogen, siedelten sich auch viele Menschen in deren Umland an, die nicht

Die Provinzen von Thorrog:

----- AHLRANI (Fortsetzung)

selten von den unzähligen Fremden lebten, die auf ihrem Weg in die Handelsmetropole durch Ahlrani hindurchzogen.

Aus diesen Gründen erreichte Ahlrani vor knapp 200 Jahren eine Bevölkerungsdichte, die heute von keiner Thorrog-Provinz auch nur annähernd erreicht wird.

Der größte Teil dieser Bevölkerung lebte auf unzähligen kleinen Höfen, die dicht an dicht übers ganze Land verteilt waren. Es gab fast keine größeren Dörfer, dafür aber einen Acker neben dem anderen, deren Erträge etwa zur Hälfte für die Ernährung der Bauer reichten und zur Hälfte auf dem Markt in Ranimara verkauft wurden.

Die gesamte Ahlrani-Ebene ist dadurch gründlich erschlossen und ziemlich genau bekannt. Ein dichtes Wegenetz führte damals von einem Hof zum nächsten, und die Archive der Gelehrten enthalten sehr detaillierte Karten von diesem Gebiet.

Mit dem Verfall Angurmatars und dem Machtverlust Ranimaras setzte auch das Elend in Ahlrani ein.

Der bittere Krieg mit den Gebirgsstämmen forderte überall seinen Tribut. Viele junge Männer wurden zwangsrekrutiert und kamen nie wieder in ihre Heimat. Viele Höfe wurden beschlagnahmt, um die großen Heere zu versorgen. Viele Acker wurden zu Sammel- und Übungsplätzen erklärt und von tausenden von Soldaten plattgetrampelt.

Ahlrani wurden ein Durchgangslager für viele große Heere jener Zeit, und nur wenige der rauen Kämpfer führten sich hier freundlicher auf als in den besetzten Feindgebieten.

Trotzdem blieb Ahlrani durch den Schutz Ranimaras von den direkten Auswirkungen des Krieges weitgehend verschont und wurde nie besetzt.

Heute hat sich das Land von den Schrecken und Wirren des Krieges erholt. Die Struktur der einzelnen, übers Land verteilten Höfe ist erhalten geblieben, wenn auch die Zahl der Höfe geringer und deren Landbesitz größer geworden ist.

Überall zwischen den bewirtschafteten Äckern liegen aber auch heute noch kahle, zerstörte Felder und verfallene Höfe, in denen manchmal zwielichtige Gestalten Unterschlupf suchen.

Die Bauern können auch bei schlechter Ernte gut von ihren Erträgen leben, und treiben weiterhin Handel mit Ranimara. Jedoch ist ihre schon immer vorhanden gewesene Skepsis gegenüber dem hochnäsigen Stadtvolk durch die Ereignisse der letzten Jahrhunderte erheblich gestiegen.

Nach dem Krieg wollten sie von der Herrschaft der Städter über Ahlrani, die lange Zeit von Ranimara als selbstverständlich betrachtet und von den Ahlranis wohl oder übel geduldet wurde, endgültig nichts mehr wissen und erklärten sich für selbständig. Das geschwächte Ranimara nahm dies hin, da sich an der eigentlich wichtigen wirtschaftlichen Beziehung kaum etwas änderte.

Ahlrani brachte dann jedoch kein vernünftiges Heer auf die Beine. Die Bauern hatten sich nie um militärische Angelegenheiten gekümmert, da ihr Schutz ja immer von der Stadt gewährleistet wurde.

Aus diesem Grunde schlossen sie sich schließlich den Thyrr an, da diese ihnen ausreichend Schutz anboten und ihnen außer einer thyrrischen Verwaltung relativ viel Freiheit und Unabhängigkeit ließen.

Die richtigen Antworten vom letzten Mal:

Seite 1:	4,3,3,2,4,1,2,2,1,2.
Seite 2:	3,4,4,1,1,3,1,2,2,3.
Seite 3:	2,2,2,4,1,1,2,1,3,2.
Seite 4:	1,2,4,3,3,1,4,2,3,2.
Seite 5:	3,3,2,4,2,3,2,1,1,1.
Seite 6:	2,4,4,3,4,1,1,3,3,4.

Neue Fragen aus dem Myraquiz Corigani

In Pauran wird die sogenannte "Blutflagge" gehißt bei rituellen Tieropfern auf See?
Heimkehr von Seeschlacht, wenn pauranisches Blut floß?
Schiffssichtung von Reich, das pauranisches Blut vergoß?
bestimmten Feiertagen von allen pauranischen Schiffen?

Was ist keine pauranische Provinz?
Krr Chrakra?
Lemuna?
Liburra?
Lannias?

Welches ist kein Stamm der pauranischen Afkhul-Barbaren?
Mur-Afkhuls?
Dal-Afkhuls?
Xyz-Afkhuls?
Par-Afkhuls?

Golossar A'Ferendir, der Herrschertitel in Pauran, heißt übersetzt:
Löwe der Macht?
Vom Volk ermächtigt?
Einheit der (pauranischen) Völker?
"Der das Amt Forttragende"?

Das Denkmal für die erste Anlandung des Alten Volkes in Pauran soll demnächst in der Hauptstadt errichtet werden?
ist ein bemooster, verwitterter Stein ohne Inschrift?
ist ein großer Tempel zu Ehren Ildrus, der Katzengöttin?
wurde von Attentätern von seinem Platz ins Meer gekippt?

Was tragen fast alle Paurani an hohen Feiertagen?
Einen hohen, steifen, spitzen Filzhut mit kleiner Krempe?
Kleidung, an der kein Stück Leder zu finden ist?
Eine Art Handschuhe, um nichts wirklich zu berühren?
Keine Waffen (Ausnahme: Die Garde des Herrschers!)

Sorngongara in WuYaShan verbindet mit der Festung Akanis nicht:
Das gleiche Gebirge?
Ein untermyranischer Gang?
Die Alte Handelsstrasse?
Der in Pauran Lardura genannte Fluß?

Wie heißen die beiden Schwerter Almagnars, des Meisterschmieds?
Jerothulla und Reddwin?
Clyngcloud und Artans Faust?
Reidlauya und Artans Macht?
Gerechtigkeit und Eisenfaust?

Welches ist keine Waffe aus Wu-Ya-Shan?
Satana, das Peitschenschwert?
Bagh Nakh, die "Tigerkrallen", eine Art Schlagring?
Main Gouche, die "Linke Hand", ein Parierdolch?
Canasta Daris, der "Felsenbrecher", schwerer Wurfhammer?

In WuYaShan werden Gewichte normiert durch aufwiegen
eines durchschnittlichen Kolkkraben?
eines durchschnittlichen Riesenrabens?
eines im Reichsschatz befindlichen Stückes Eisen?
eines im Reichsschatz befindlichen Stückes roter Granit?

Das Längenmaß Distanta in WuYaShan entspricht
genau einem Gangabschnitt der untermyrischen Gänge?
1/250 zwischen dem großen Tor in Sorngongara und Akanis?
dem 10fachen der minimalsten Flußbreite in Sorngongara?
genau dem Umfang des großen Artantempels in Sorngongara?

Wie heißen die Gewichte in WuYaShan?
Eisen und Fuder?
Block, Stück und Span (1750g, 750g, 5g)?
Klumpen, Münze und Krume (1250g, 250g, 10g)?
Brocken, Rabe und Saate (2500g, 500g, 25g)?

Wie heißen Provinzherrscher in Sartakis?
Doso?
Dahn?
Roban?
Okar?

Wieviel Tage hat eine Woche in Sartakis?
5?
7?
9?
14?

Der aassfressende Mantila und die elefantengroßen Echsen Kala
verkörpern beide sartakische Götter?
leben nur in einem einzigen Tal in Sartakis?
sind die beiden Wappentiere des Reiches Sartakis?
sind in der freien Natur ausgestorben und leben in Zoos?

Die Satzung des Bundes der roten Blumen in Sartakis befindet sich
eingeritzt im dritten Sonhlybaum von links?
in einer unzugänglichen Höhle im Grünen Berg?
im Großen Paranatempel, bewacht von einer Taube?
über jedem Stadttor in Ahanatras als Inschrift?

Wie pflanzen sich in Sartakis die seltenen Sonhlybäume fort?
Wenn zwei ihr Wurzelwerk vereinen, wächst dort ein neuer?
Garnicht! Auf magische Weise bleiben es immer zwanzig?
Alle 25 Jahre produzieren sie eine ca. 5cm lange Frucht?
Alle 25 Jahre entsteht aus den Wurzeln ein Seitentrieb?

Woraus besteht die sartakische Währung?
Aus dem magischen, metallähnlichen Welmoxyd?
Speziell bemalte fünfeckige Lappen aus Tilalfasern?
Aus den unverwechselbaren Kernen seltener Baumfrüchte?
Aus Hautabschnitten einer äußerst seltenen Schlangeart?

Was bekommen Kinder in Sartakis schon bei der Geburt?
Eine Lebensdecke, auf die Ereignisse gestickt werden?
Sie werden symbolisch Besitzer eines Stückes Land?
Eine Schale mit einem am selben Tag gepflanzten Baum?
Die Nachbildung einer blauen Blüte des Sonhly-Baumes?

Was ist das Wappentier Lutins?
Iirthur, der Riesenkranich?
Taman, die lutinische Reitechse?
Tamardon, ein ausgestorbenes Riesentier?
Keines! Das Wappen zeigt die Sechuchith-Tempelanlage?

Was gibt es auf der Philaeischen Insel Aron lon Dorinams nicht?
Gebirge?
Eisenholz?
Eine Gilde der Drachenflieger?
Elfenähnliches Volk mit weißer Haut und silbernem Haar?

Was tun Einwohner von Städten in Aron lon Dorinam meistens nicht?
Bäume fällen?(Diese sind heilig)
Magie anwenden?(Diese ist geächtet)
Sich Vereinen anschließen?(Es gibt kaum welche)
Auf dem Myraboden gehen?(Alle Balkone sind verbunden)

"A'lasar", die lutinischen Glaswaren, heißt wörtlich übersetzt:
"Steinmagie"
"Heißer Stein"?
"Vierte Form der Wüste"?
"Den Dingen eine Form geben"?

Welches ist keine lutinische Provinz?
Kolna-Knie?
Nera-Dere?
Illarios?
Latagry?

Welches ist keine lutinische Provinz?
Lutinis?
AnLutinys?
Mellilos?
Marescensien?

Welches ist keine avisische Provinz?
Emanco?
Protimmia?
Nicandia?
Ganjosta?

Was sind Rot-Leifern?
Nadelbäume in Pauran, die auf ärmsten Böden gedeihen?
Essbare Miniverwandte von Schlingern in Avaraidon?
In Blut getränkte Taue für Enterhaken in Ossoriar?
Schmackhafte Süßwasserfische im Hochland Thorrogs?

In welchem Reich gibt es keine Wüste?
Sylphonien?
Lutin?
Pauran?
Wergolost?

Golliat, Tello und Wogg haben gemeinsam, daß sie alle drei herausragende Dragolreiterheerführer sind?
der selbe Fluß sind;in Pauran,Khal-Kottoni und Thorrog?
der selbe Fluß sind;in Al'Chatanir,Temania und Lutin?
alle drei Provinzhauptstädte in Wergolost sind?

Wer oder was ist oder sind Larspirr?
Der längste Fluß in Al'Chatanir?
Sartakische Vögel,die andere Vögel perfekt imitieren?
Der z.Zt. einzige Rüstort in der Straße der Vulkane?
Das Nationalgericht der aldaronischen Ffynoughlwath?

Was sind Sastakas und A'Sastakas?
Erzhaltiges und erzarmes Gestein bei den Chazdurim?
Zeppelinähnliche Flugtiere in der lutinischen Wüste?
Reiter- und Kriegerheerbezeichnungen in der Mörderwabe?
Reichsgebundene bzw.reichsfreie Handelshäuser Sylphonds?

Was ist mit "Peryr Rok", der "Burg der Giganten" gemeint?
Ein großer Dondratempel in Aron lon Dorinam?
Ein unzugängliches Berggebiet in Aldaron?
Ein Rüstort auf der Insel der Riesen in Ossoriar?
Eine von Hochland umgebene Wüstenhalbinsel in Pauran?

Wo wächst das leicht halluzinogene Rauschmoos?
In den warmen Sümpfen Avisias?
An bestimmten Bäumen in Lonador?
In entlegenen Gebirgstälern WuYaShans?
Überhaupt nicht auf Corigani, sondern auf Gwynddor?

Was ist Palek-Ran?
Ein Vulkan in Actys?
Eine Provinz in Taphanac?
Eine Kampfeinheit Delphinreiter in Selavan?
Das Wahlgremium des neuen Herrschers in Pauran?

Was ist Yasnol pi Intog?
Der bekannteste Barde Thorrogs?
Der größte Magier in Aron lon Dorinam?
Paste in Taphanac, die Holz geschmeidig hält?
Eine Station des pauranischen Kurierdienstes?

Was sind Sturmtreter?
Riesennadlerreiter in Somtaph-Thyateira?
Metallhaltiger Baum in Elay;natürlicher Blitzableiter?
Ossorische Schiffe die mit Pedalen angetrieben werden?
Sartakische Vogelart mit eigenartigen Flugbewegungen?

Was und wo ist die Knochenbrecherküste?
Hochlandküste der pauranischen Insel Trak-Sun?
Peristeraküste der ossorischen Hauptinsel Lenwalla?
Gefährlich zu umfahrendes Machairaskap in Wu-Ya-Shan?
Gefährliche Gegend in der Strasse der Vulkane?

Wo liegt die Naldansho-Enge?
Zwischen dem pauranischen Lemuna und Almagongara/WU?
Zwischen Taphalon und dem anakreonischen Perikreon?
Zwischen Taphalon und dem anakreonischen Festland?
Am Eingang zur inneren Pauransee?

Was sind Zwellen?

Begriff für bestimmte Wellenformationen in Sylphond?
Nußgroße, hellgelbe Früchte an Sträuchern in Pauran?
Sehr intelligente Wachhunderasse in Anakreon?
Intelligente Riesenfalkenpopulation in Sartakis?

Wer ist oder war Than do Dis?

Erster Kaiser in Thorrog?
Der oberste Geldweber in Sartakis?
Höchstpriester Dondras vor Duralevyn?
Er einte das Reich Aron lon Dorinam?

Wer oder was ist Naugyr?

Eine sehr seltene Flugschlange in Sartakis?
Ein spezielles Walfangschiff in Aron lon Dorinam?
Ein besonderes Belagerungsgerät der Söldner aus Elay?
Eine Ratsversammlung der Meermenschen von Selavan?

Wo leben Purpurziegen, Lumer und Grünkatzen?

In Sumpf von Avisia?
Auf der Hauptinsel Paurans?
Im Grenzgebiet zwischen Taphanac und Lonador?
Auf der philaeischen Insel Aron lon Dorinams?

Wer ist Caraina von den Vögeln?

Der Bardename der Heilerin Ayesha Lashatt?
Führerin von Paranafanatikern in Sinhala-Llyrdonis?
Schwester Almagnars, des Meisterschmieds aus WuYaShan?
Magisches Vogel-Mensch-Mischwesen in Kyrango-Kanaris?

Was und wo sind die Sequai-Marschen zu finden?

Tieflände in der pauranischen Provinz Ashturnde?
Flache Küstengebiete im ashdairischen Binnenmeer?
Tieflände mitten im Sumpf in Zentralavisia?
Sumpflände im temanischen Mündungsdelta um Teegra?

Sounjiah Araquubesh, Anamay'gra Rouquaxane und Keulian Ogertod sind Pfader?

Elfenmartyrer?
die ersten Admiräle von Wergolschiffen?
Ausbilder in der Schule des Kampfes zu Akanis; WuYaShan?

Wer oder was ist Mobobo?

Ein Tanz in Llyn Dhu Morth?
Eine pauranische Provinz?
Der zentrale Versammlungsort der Karinistammesführer?
Der Name eines verschollenen magischen Finsterschwertes?

Wer oder was ist "Nash n Hierlan"?

Der Titel eines Orakels in Al'Chatanir?
Mine mit magischen Leuchtsteinen in Ashdaira?
Kriegerehrentitel für besondere Tapferkeit in Elay?
Der eigentliche Name des jetzigen Shai'Hailu in Pauran?

Wer oder was ist Hun-Yakan?

Ein in Avaraidon verehrter Gott der Unordnung?
Eigenname für den Schamanen der Kruuks in Taphanac?
Mystisches Wesen in WuYaShan; weiße Katze mit Rabenkopf?
Das religiöse Oberhaupt der Sinh in Sinhala-Llyrdonis?

Wer oder was ist Kai-Won?

Ein unbetretbares und heiliges Gebirge in Avisia?

Eigenname der Gilde der Felsenfischer in Thorrog?

Mystisches Wesen in WuYaShan;Eule mit Ziegenkopf?

Ein versenk-und reaktivierbares Schiff der Meermenschen?

Wer oder was ist Dando?

Ein temanisches Sumpfreittier?

Ein Holzmaß für Eisenholz aus Aron lon Dorinam?

Tigerähnliches reitbares Bergtier in Sartakis?

Snobistische kulturelle Gruppierung in Llyn Dhu Morth?

Wer sind Hagron, Maggo der Kühne und Dioniger?

Sagengestalten, die bei Krönungen in A.l.D. auftreten?

Lange verfeindete Clanführer auf dem früheren Sylphond?

Avisische Volkshelden, ohne daß der Grund bekannt ist?

Die ersten der Thyrr, die coriganischen Boden betreten?

Wer oder was ist Larjanka?

Eine pauranische Reitereibrigade?

Eine sartakische Pflanze, die einen ganzen Berg bedeckt?

Bezeichnung für das ausgedehnte lutinische Strassennetz?

Rufname des Gründers der Gilde der Assassinen/Corigani?

Wer oder was ist oder war Järv?

Der erste Kruuk im Rat von Taphanac?

Ein untermyrischer See im Gebiet der Chazdurim?

Das hauptsächlichliche Haus-und Nutztier in Sartakis?

Eine hauptkontinentale Gebirgslandschaft vor Pondaron?

Wo steht die einzig bekannte Statue, die Dondra als Frau zeigt?

Im Khal-Kottonis Hauptstadt Arnikan?

In der Burg Rondor im Ophis Aron lon Dorinams?

In Serendara auf der pauranischen Insel Trak-Sun?

In Kalankan, der kyrango-kanarischen Sumpffestung?

Wo liegt die Leman-Enge?

Zwischen dem pauranischen Lemuna und Almagongara/WU?

Zwischen Taphalon und dem anakreonischen Perikreon?

Zwischen Taphalon und dem anakreonischen Festland?

Am Eingang zur inneren Pauransee?

Welcher Rüstort gehört geographisch nicht zum sog. Blutigen Band?

Die Stadt Maresc in Lutin?

Die Burg Suck in Avaraidon?

Die Festung Perist-Ran in Taphanac?

Die Stadt Bjsanmarskprolwa in Actys?

Wer oder was ist oder war Selpnur?

Der erste König des Reiches Wu-Ya-Shan?

Der angeblich unter Lonador ruhende Riesendrache?

Das ewig lebende heilige Pferd der Könige von Aron l.D.?

Der Drei-Götter-Tempel in der lutinischen Hochlandwüste?

Wo entspringt der "Blaufuß"?

Im Bergland Aldarons?

Am Rabenstein im Gebirge WuYaShans?

Oberhalb der Chachaleinhauptstadt Taran al'chtaine?

In den avisischen Corvino-Bergen an der Grenze zu Lutin?

Das kurze glückliche Leben des Zanith Mirksut

Zanith stand nackt auf dem Scheiterhaufen und fragte sich, ob es das alles wert war. Es war so ein schöner Sommertag gewesen, als er letztes Jahr im Hafen von Lenwe einfuhr. Die Luft roch nach Sonne und Meer und Gewürzen. Alles schien so vielversprechend zu sein. Ein Straßenhändler, der auf seiner Decke saß und getrocknete Früchte anpries. Der Tumult der Seefahrer, Hausfrauen und Straßenkinder. Das Leben um ihn herum. Und er war mitten unter Ihnen, noch völlig benommen von so viel Betrieb nach der langen, ruhigen Seefahrt. Wie er mit weitoffenen Augen sich einfach mittreiben ließ von der Menge. Eindrücke in sich aufnahm von diesem fremden Volk. Einem Volk, das nun seine Heimat und seine Aufgabe werden sollte. Ein Empfehlungsschreiben, ein kleiner Zettel mit der Adresse und die ermahnenden Abschiedsworte seines Mentors waren alles, an dem er hier in der Fremde jetzt Halt finden konnte.

"Schafft endlich die Fackeln her, warum dauert denn das so lange, dondranochmal!"

Ob er wie er dann in der Kühle des Seth-Tempels von Lenwe stand, einem bescheidenen Bauwerk, verglichen mit der Pracht selbst des Provinztempels seiner Heimatstadt. Der Erzbischof, mager und häutig, der ihm die Hand gab.

"Na ENDLICH! Los, steck an."

Dann aber die Monate der Unzufriedenheit. Des Duckens. Wie es ihnen nicht erlaubt wurde, die angemessenen Menschenopfer darzubringen. Die falschgeschriebenen 'Schlangen raus' Parolen auf der Tempelmauer. Die feindseligen Blicke im Rücken, wenn man mit Roben durch die Straßen ging. Schultern, die einen rempelten. Bruder Fathick, der in einer dunklen Gasse zusammengeschlagen wurde. Wie er blutend und verkrümt auf seiner Pritsche lag. Und dann von oben das Verbot, die Macht des Herrn einzusetzen um sich zu wehren 'weil wir hier den Wahren Glauben verbreiten sollen, wir dürfen keinen Anlaß zu Feindseligkeit bieten.'

"Na also, brennt doch!"

Endlich dann die langerbetene Versetzung aufs Land, nach Sirallo, einer nahegelegenen Insel. Dort würde alles besser sein, das Volk noch nicht so verhärtet und voreingenommen wie in Lenwe, wo die Situation ihm unertäglich geworden war. Sirallo, wo die Verehrung des Gottes der Hitze vielleicht im ... angemessenen Rahmen durchgeführt ... werden könnte!

"Meine Herrn, siehst Du wie der sich schon windet, der Drecksack, der elende!"

Wie hätte er denn ... ahnen sollen ... der Junge war ... ideal. Diese ... verfluchten ... der Rest seiner Gedanken ging knackend in Schmerz auf, gerade so wie die Blasen auf seiner Haut. Zanith schrie, schrie noch ein letztes mal und er schrie all das Leid, all seine Enttäuschung hinaus.

"Schreit ganz schön, was?"

"Ja, hörst, wie er lauter wird?"

"Das gibt sich."





193

Ein ossorischer Sa (Schwertwal), lauchend
(mit einem aufgespiesssten Menschen als Grössenvergleich)