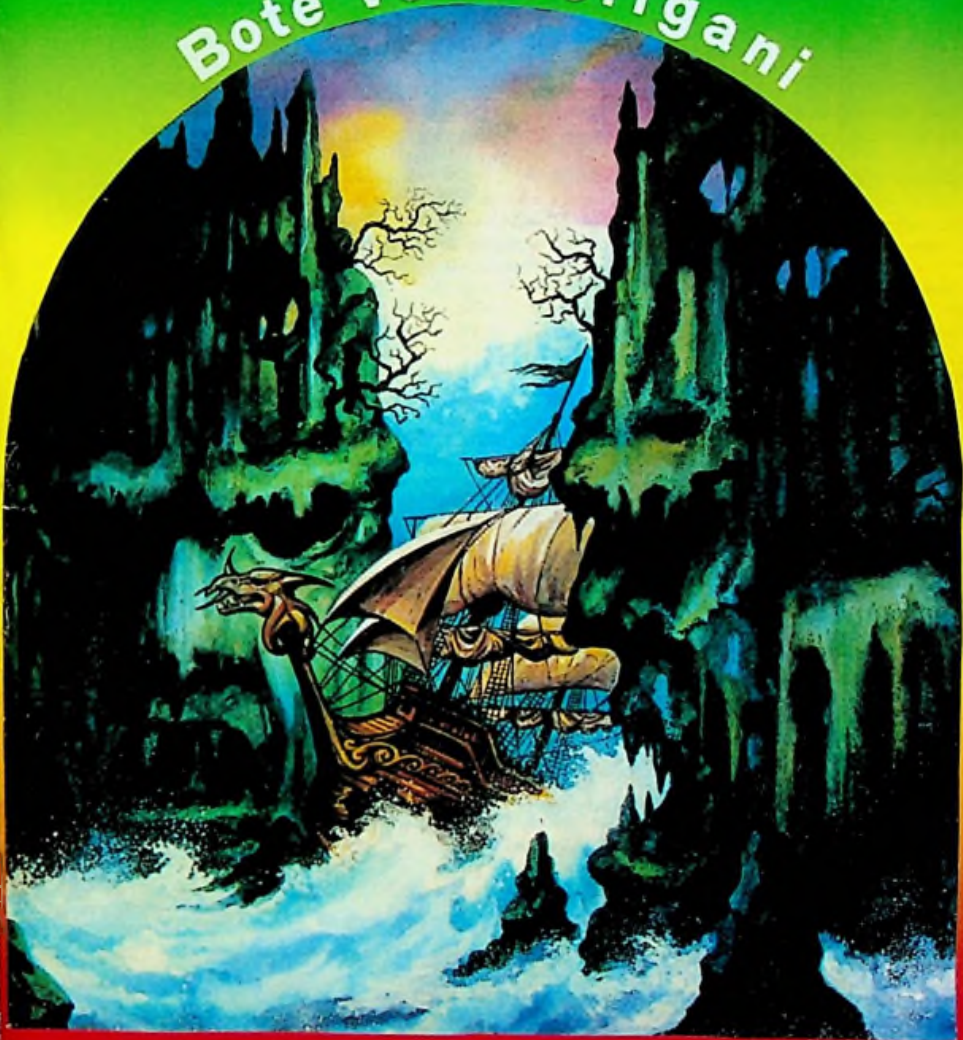


Bote von Corigani



Jubiläumsausgabe



Und wieder ist eine Auswertung fertig und ich auch.
Es ist wirklich so, daß ich das Zeug nach zwei Wochen Dauerauswertung einfach nicht mehr sehen kann, und es unbedingt loswerden muß. Deshalb schreib ich auch dieses Intro noch spät. nachts, damit ich morgen alles kopieren und den Boten fertig machen kann, und dann alles in den Briefkasten wandert. Aber es ist nicht aufzuhalten:

Corigani läuft und läuft !

Und auch bei den monatlichen Auswertungen wird es bleiben. Erstens sind die meisten Spieler dafür, und zweitens denke ich, daß lieber ein Segment richtig laufen soll, als zwei schlecht.

Auf einiges will ich wieder mal hinweisen:

Es gibt ein regelmäßiges Treffen jeden Monat am 2. Samstag in Tübingen. Dort finden Rollenspiele auf Myra statt, und es wird viel gequatscht. Das ist der Ort für Infohungerige, denn dort erfährt man Dinge, die man so niemals erfahren würde, weil

"...das entzieht sich deiner Kenntnis" (Standartspielleitersatz)

Wenn ihr kommen wollt, empfiehlt sich ein krzer vorheriger Anruf bei mir oder WGW.

Dann will ich alle nochmal auffordern, sich doch jetzt schon mal Gedanken zu machen, ob sie denn nicht, so sie es noch nicht sind, in den Verein eintreten wollen, damit sie MBMs und Weltboten regelmäßig bekommen, und immer wenigstens ein bißchen informiert sind, was denn sonst noch so auf der Welt passiert.

Und auf das Vorwort in der Regel will ich nochmals hinweisen, wo einiges gesagt wird über die Zusammenhänge zwischen Mythor und Myra. Dieser Artikel (Die Welt damals) ist in der damals laufenden Mythor-Serie in der Leserbriefrubrik von Heft 151 abgedruckt worden.

Was Regeltechnik betrifft, so möchte ich doch jedem raten, vorher mit mir Kontakt aufzunehmen, bevor er Fernwaffen rüstet, auf daß er nachher nicht enttäuscht ist.

Ob meiner Äußerungen im letzten Intro wohl etwas besorgt, fragten einige Spieler an, was mir denn wohl am meisten helfen würde bei der Auswertung, deshalb hier meine Stellungnahme dazu.

Am meisten würde mir helfen, wenn der reine Spielzug, d.h. die Heerebewegungen im ATARI-Word-Perfect-Format vorliegen würde, und zwar mit einer ganz bestimmten TAB-Einstellung, die ich jedem gerne auf Anfrage mitteile. Aber wer hat schon WP und einen Atari ?

Ansonsten ist Übersichtlichkeit gefragt, nicht zu viele Sonderbefehle, und wenn, dann so, daß sie für mich leicht zu verstehen sind.

Und die Sonderbefehle etc. nicht auf das Heeresbewegungsblatt. Das hätte ich am liebsten so, wie ich es auch ausliefere.

Und alles doppelt, auch die Heeresbewegungen und das Anschreiben an mich und ..und..und.., und die Botschaften dreifach !!!!!

Das ist sozusagen die Rückversicherung dafür, daß ihr auch dann weiterspielen könntet, wenn ich mal Überraschend das Handtuch werfe und beim gehen alles mitnehmen sollte, denn dann existiert bei der ZSL eine komplette Kopie von allem, was ihr geschrieben habt, und eine neuer SL könnte sich -so er denn gefunden wird- schnell einarbeiten.

Und dann will ich nochmals das Angebot wiederholen. Stadtpläne von jemandem zeichnen zu lassen, der es kann, nach Angaben durch den Spieler. Das gilt für zeichnerisch unbegabte wie mich.

-Impressum-

Der Bote von Corigani ist ein Mitteilungsblatt der Fantasiewelt Myra speziell bezogen auf das Segment Corigani. Der Bote von Corigani erscheint unregelmäßig alle vier Wochen mit Nachrichten aus Corigani und der Welt Myra. Der Bote ist Bestandteil der Sozialzusammenfassung, und kann nur von Spielern des Briefspiels "Welt der Weber" bezogen werden. Für die Gestaltung des Boten ist der Spielleiter Wolfgang Hellmich, Postweilerstr. 6, 7378 Nagold-Weißdorf allein verantwortlich.

Und mir ist zu Ohren gekommen, daß sich irgendjemand bei der ZSL beschwert haben soll über den Inhalt bzw. die Art der Aufmachung meines Boten. Sollte das so sein, bitte ich um konstruktive Kritik direkt an mich, weil ich sonst nämlich nichts ändern kann.

So, und nun noch das Große Preisrätsel:

Wer war der gutaussehende junge Mann auf dem Titelbild des Boten 19? Der Sieger wird ausgelost und erhält ein KF Sicht irgendwo auf Myra. Der Linksweg ist ausgeschlossen.

Die ZSL hat mich noch beauftragt, offiziell bekannt zu geben, daß das Jahr 412n.P. nun endgültig als das Jahr des Drachen in die Geschichte eingehen wird, und nicht als das Jahr der Spinne. Das wird nächstes Jahr sein! Da freuen sich vor allem Pauran und Thorrog, gell? Womit wir schon fast bei der Hauptsache des ganzen Boten sind, nämlich bei dem Überblick über das Geschehen aus Corigan in Kislew 412n.P.!

Vorher aber doch noch ein Dank in die Schweiz für die freundliche Spende des ersten farbigen Titelblattes eines Sergmentsboten auf Myra, an das ich mich erinnern kann. Zur Nachahmung empfohlen! Wer reißt sich als Nächster in die Galerie der Spender ein? Es kostet etwa so viele DM wie eine Botschaft über den nun allseits sehr begehrten Botendienst von Yslannad an GS kostet.

Und extra erwähnen will ich auch den für mich nach wie vor schönsten Stadtplanentwurf, den ich bekommen habe, und den ich auf die Rückseite des Boten platziert habe: Den Stadtplan von Dwin-Danis, der Hauptstadt von Sinhala-Llyrdonis, den ich ruhig abdrucken konnte, weil seine Kenntnis sowieso niemandem einen strategischen Vorteil bringt. Wer wissen will, warum, der sei zu einer Pilgerfahrt aufgefordert. Vielleicht trifft er ja dort sogar den Segmentshüter im Urlaub, wer weiß? Einige werden über kurz oder lang sowieso dorthin reisen, weil sie auf der Suche sind.

Tja, und wer gern wissen will, was das für ein Tier war auf dem Innenblatt im letzten Boten, dem sei der Mythorband 123 empfohlen. Sie heißen dort zwar anders, es sind aber im wesentlichen dieselben Tiere. Und nun noch zum Inhaltsverzeichnis in diesem Boten:

Diese Intro,

Der Überblick,

Die Fortsetzung des Tagebuches von Danvellor, dem Meisterbarden

Teil 2 von Taphanac, das Grüne Herz Coriganis

Das neue Wappen von Temania

Augenzeugenbericht und Karten der Schlacht um Latagry mit Legende des Stadtplans

Provinzbeschreibungen von Actys

Kleidung in Llyn Dhu Morth

Personenbeschreibung Yama Leah, geb. Yar-Del. (Hochzeit im Gelben

Hirschen vor einigen Jahren)

Spielkultur in Thorrog (Zeitrechnung erscheint im Weltboten)

Volks-Chronik der Thyrr in Thorrog

Personenbeschreibung Ayesha Lashatt, Heilerin aus Kbal-Kottoni

Annonce: Die GFC, eine vernünftige Föderation

Die Seeschlacht bei Koek-Jech

Bericht aus Sylphonien von Agador, dem Herrscher über Sylphond

Friedensappell aus Kyrango-Kanaris

Einladung zur Hochzeit von Rexor von Temanien

Ein Aufruf aus Aldaron

Werbung für Söldner aus Elay

Und ein Vorabdruck von Owerons Vortrag auf dem Magiertreffen auf dem Atoll Yshnvenga über das Unsichtbarwerden.

Und jede Menge Mitteilungen, die auf jenen unbekanntem Wunsch hin nun alle zusammengefasst hintereinander erscheinen. Darunter der gesamte Schriftwechsel zwischen Ashdaira und Llyn-Dhu-Morth als Beweis für irgendwas.

Als Innenblatt diesmal ein schönes Schiff.

Also dann zum Überblick :
Vorne weg folgendes: Große Schlachten wurden diesen Monat nicht geschlagen, allerdings gab es diverse Geplänkel hier und dort.
Am meisten Überrascht dürfte wohl **Actya** gewesen sein, das auf einen Schlag an so vielen Stellen einen neuen alten Nachbarn bekommen hat, daß das wahrlich nicht mit rechten Dingen zugegangen sein kann. Und in **Taphanao** gab's eine nachzahlung, die sich gewaschen hat, d.h. eigentlich ein anderer hat sie gewaschen. Und der hat nun wiederum Besuch aus **Elay** bekommen, wo er sich doch schon damit abgefunden hatte, daß ihn sowieso nie jemand besuchen kommt. Es ist ja auch nicht leicht. Und jemand anders wiederum wünscht nichts sehnlicher herbei, als seinen Besuch. Ob er wohl noch kommt? Nein, nicht Godot sondern! Aus **Lonador** hört man weiterhin garnichts, aber das kann auch die Ruhe vor dem Sturm sein. Jedenfalls verdichten sich die Zusammenschlußgerüchte mit **Taphanao**, was ja wohl nochmals eine ganz schöne nachzahlung wäre. Kor von **Danuviapon**, der Herrscher der **Meermenschen** von **Selavan** befindet sich z.Zt. für diverse Verhandlungen an Land, und bekam eine Frage gestellt, die ihn doch wahrlich verblüfft hat. Doch er wird sich drum kümmern. Wenn es etwas gibt, das er nicht weiß, dann erwacht sein Ehrgeiz erst so richtig, und wenn er dafür auf ein anderes Segment schwimmen muß. Und es liegen weitere Verhandlungen an, die natürlich um die leidige Angelegenheit der Meeresbeutzungs Zahlungen gehen. Ach ja, und die Schiffbrüchigen vom **Elul** des Jahres, oder war es **Aw**, warten noch immer vergebens auf Schiffe eines Reiches, das der **SNRC** angehört, um sie zu retten. Aber da wird wohl niemand kommen, die sind alle beim Flaggennähen.
In **Sartakis** ist die erste Botendienststation auf **Corigan** eröffnet worden, u.a., weil er es als Sprecher der **LIFE** auch am dringendsten braucht. Und es ist ein interessantes Angebot von **Zardos** eingegangen und man hat unangenehmen Besuch sozusagen im Rücken des eigenen Reiches. In **Pauran** mußte ein Heerführer seine allzugroße Gier mit der Gefangenschaft und dem Verlust des größten Teils seiner Reiterei büßen, und wieder einmal sind in jenem berühmten Sumpf ganze Heere verschwunden. In **Kyranogo-Kanaris** hat es offenbar einen Umsturz gegeben, der allerdings doch noch nicht gleich alle Kämpfe unterbinden konnte. (Siehe auch den Aufruf in diesem Boten!)
Und auch bei den **Piraten** von **Oesoriar** tut sich einiges, wenn man auch noch nicht so genau weiß, worauf das alles hinauslaufen wird. Jedenfalls ist dort eine Gestalt aufgetaucht, die vielleicht einiges bewirken konnte. **Llyn Dhu North** Hauptstadt **Llyndalla** ist nicht gefallen, obwohl sie scheinbar ungeschützt war, und es ist ein Riesenheer inzwischen von dort aufgeboden worden, um die Entscheidung endlich herbei zu führen. Um die **Domei**-Provinz **Elay** konnte erstmals wieder Söldner verkaufen, was ja vielleicht eine Art Initialzündung sein könnte, wenn man bedenkt, daß demnächst die erste Filiale weit weg von der Heimat eröffnet werden soll. Und **Rhyr Yar Del**, der Neffe und Adoptivsohn **Sareth Yar Dels**, des unglücklichen und gejagten **Bx**-Herrschers aus **Elay**, ist am 18. des Monats zum König gekrönt worden, obwohl von Mitgliedern der Krönungsabordnung aus **Llyn Dhu North** während der Zeremonie ein Anschlag auf sein Leben verübt worden ist, der nur durch den heldenhaften Opfertod eines der höchstrangigen Männer aus **Elay** vereitelt werden konnte. Die Attentäter wurden dem Vernehmen nach von den eigenen Kameraden, die über diesen Frevel dermaßen außer sich waren, das sie nicht zu halten waren, an Ort und Stelle getötet. **Tyann Leab, geb. Yar Del**, die Leiterin der Krönungsabordnung aus **LDM** gab ihrer Bestürzung Ausdruck, und äußerte die Vermutung, daß **Sarethanhänger** sich unbemerkt in ihren Begleitung eingeschmuggelt haben müssen, um diese Attentat verüben zu können. Einen näheren Bericht über die Einzelheiten erwarten wir für den nächsten Boten schon.
Zwischen **LDM** und **Ashdaira** geht der Grenzkonflikt unvermittelt weiter, doch kann man z.Zt. noch nichts genaues sagen über den vermutlichen Ausgang, da die Lage zu verworren ist.
Khal-Kotoni tut sich an **kyrangischen Reichsgebiet** gütlich, das aber sozusagen vor seiner eigenen Haustür liegt. **Anakreon** hat ein inter-

essantes Angebot bekommen, in Thorrog und Aron Ion Dorinam ist es eher ruhig, und man kümmert sich erst einmal um innenpolitische Dinge. In Wu Ya Shan wird nächsten Monat eine große Aktion anlaufen, die das politische Bild im Machairas von Corigani entscheidend ändern könnte. Die Herrscher von Aldaron und Temania, Keyar Sternenfalke und Rexor haben sich diesen Monat zu bilateralen Konsultationen getroffen, und überhaupt legt man in Temania Wert auf Gemeinsamkeiten mit den Nachbarn, baut man doch mit einem zusammen die erst gemeinsame Stadt, die zu zwei Reichen gehören wird. Und eine weltanschaulich religiöse Gemeinschaft, die sogenannten Kanderer haben es endlich geschafft, für sich ein quasi eigenes Reichsgebiet zu erkämpfen, das sie mehr oder weniger selbständig, jedoch noch immer unter der Oberhoheit Temanias verwalten werden.

In Vergolost scheint man die Niederlage vom letzten Monat als Betriebsunfall zu den Akten gelegt zu haben, jedenfalls erfolgte keine Vergeltung gegen Al'Chatanir. Dagegen stellte man Avaraidon nun ein endgültiges Ultimatum zur Erfüllung bestimmter Forderungen, ansonsten werde es Krieg geben. Natürlich geht es nach wie vor um die Grenze zwischen beiden Reichen. Dagegen haben die Karini wohl endgültig die Nase voll von den avaraidischen Wällen und wenden sich nun anderen Gefilden zu. So haben inzwischen Temania und Lutin Bekanntschaft mit ihnen gemacht. Ansonsten freut sich Lutin über die neue Provinz; die man dor ja eigentlich als eine alte eigene Provinz ansieht. Und in Sinbala-Llyrdonis erkundet man weiterhin die große weite Welt Coriganis, und wird wohl bald, wie schon gesagt und geschrieben ziemlich viel Besuch bekommen.

Ach ja und es hat das so lange angekündigte Erste Myraweite Magier-treffen auf de

Damit lasse ich's für diesmal, es ist schon spät, und das meiste, was in diesem Boten steht sollte ja von den Spielern kommen, und nicht von mir, also bitte ich um Eure Aufmerksamkeit für die nachfolgenden Seiten !

Hintreffschluß für den nächsten Spielsug

ist wie immer der erste des nächsten Myramonats

also in diesem Fall der

1. Tawet 412 n. P.

oder

der 8. Dezember 1992 !

Letzte Meldung :

Die alten MBM 1-10 und die Sonder-MBM's werden nachgedruckt wenn 25 Bestellungen für eines vorliegen. Bestellungen bitte an mich.

Im Hafen lagen einige schlanke Boote, deren Segel sich im Wind blähten. Sie würden wohl bald zum Fischfang auslaufen.

Auch der Hochtempel des Adlerlords, Ash'Aethir, war aus dem gleichen Gestein errichtet worden und erhob sich, gleich einer riesigen Schneeflocke aus dem Wasser. Die Zentrumpyramide wirkte wie ein Sonnenstrahl, auf dessen Spitze sich der weiße Adler, der den Tempel krönt, zum Himmel emporschwingt.

Am strahlendblauen Himmel kreisten einige Adler, Vorboten des Donnerers?

Von der großen Bucht aus, wo sich auch der Marktplatz befand, hatte man einen wunderbaren Blick auf den Tempel, wo morgen wohl zehntausende von Gläubigen Ash'Aethir's die Zeremonie mitverfolgen würden. Itharban, Dich hätte ich jetzt beinahe vergessen. Schnell trank ich, nach dem üblichen Trankopfer "Ardaich Ash'Aethir!" meinen Kelch leer und verließ meine Arbeitsräume. Auf der Treppe traf ich Dhugal ay Aerhan, der einige Schriftstücke schwenkte. "Nachrichten aus Aendahir! Der Bote kam gerade an! Sie haben einen Zugang zu den unteren Gewölben gefunden, wo auch die großen Tore sind, die in den Talkessel hinauführen." Er überreichte mir die Blätter, die ich rasch überflog. Llewellyn hatte auch Zeichnungen der Ruinen beigelegt! Ash'Aethir sei Dank! Nun das waren ja freudige Nachrichten.

Kurze Zeit später erreichte ich das Haupttor zur Didhian'an'Thir, der inneren Festung von Chy'tairan, passierte die grüßenden Wachen mit einem kurzen Nicken, und betrat den eigentlichen Palast des Ash'Thaern. Von der großen Eingangshalle aus, begab ich mich die Treppe hinauf ins zweite Stockwerk.

Ich schritt erneut den langen Gang mit den zahlreichen Bildern von Chy'tairan und den Vorfahren des Herrschergeschlechts der Dhrundyr entlang, verlor mich hin und wieder in der Betrachtung eines Bildes, bis ich schließlich die Bibliothek erreichte.

Hier waren inzwischen Ilara na Dhrundyr, die Dhay'Thar, von Ihrer morgendlichen Inspektion der Truppen in Chy'tairan, und Thandruin ay Anshir, Ilarien na Dhu'Canar und Idain ay Aithir, die Gildemeister der Bergleute, der Heiler, der Hausbauer und der Schmiede eingetroffen, sodaß nun bereits sieben Personen anwesend waren.

"Ash'Thair Euch allen!" Nach der Begrüßung, erhob sich Shavarhan und begann. "Es liegen einige Fragen zur Klärung an. Meisterheilerin Ilarien, wenn Ihr anfangen würdet!"

Ilarien war eine schlanke Frau, von etwa vierzig Sommern, deren kastanienbraunes Haar mit ihren dunkelgrünen Augen harmonierte. Ihre lockere Art und ihre sympathische Ausstrahlung, sowie das Fachwissen und Talent zum Heilen, das Sie besaß, hatte Sie an die Spitze der Gilde der Heiler aufsteigen lassen. Nach einem kurzen Blick in die Runde, begann Sie mit ihren Ausführungen.

Tagebuch von Danveller, Meisterbarde des Ash'Thaern

"Es ist eine bekannte Tatsache, daß Ashdaira im Krieg mit Llyn' Dhu'Morth steht, und in den Ebenen von Scath'ancaer und den Wäldern von Theluna ashdairische Krieger und Reiter in Kämpfe mit den Eindringlingen verwickelt werden.

Die Aufgabe meiner Gilde ist es, die Verluste auf beiden Seiten so gering wie möglich zu halten, denn die meisten Krieger sterben nicht an Verletzungen, sondern an mangelnder Pflege durch ausgebildete Kräfte.

Um nun in zukünftigen Kampfhandlungen die Eigenverluste drastisch zu senken, und zu verhindern, daß junge Daira, die für ihre Heimat und die Freiheit ihrer Familien kämpfen, sinnlos ihr Leben lassen, hat die Gilde der Heiler einen Mehrstufenplan erarbeitet.

Dieser Plan soll sicherstellen, daß sich genügend Heiler bei der kämpfenden Truppe aufhalten, unterstützt von Aithar und Aithne.

Je Hundertschaft sollen mindestens vier Heiler und Aithar abgestellt werden. Ich weiß, nach langen Beratungen mit den Thaern der einzelnen Glaubensrichtungen, daß diese Anzahl an Aithnin und Aitharn aufgebracht werden kann. Jedoch kann ohne Unterstützung der Gilde durch finanzielle Hilfe des Reiches oder der einzelnen Clans die Menge an Heilern freigestellt oder erworben werden.

Der Lohn eines Heilers beträgt etwa fünfundzwanzig Silberadler, also etwas mehr als der zwölfwache Jahresold eines Kriegers. Pro Hundertschaft sind das zusätzliche Ausgaben von einhundert Silberadlern pro Jahr.

Für den Anfang würde es absolut ausreichen, wenn der Heilergilde eine Summe von zweitausend Silberadlern zur Verfügung gestellt würde."

Shavarhan sprang auf. "Eine solche Summe, das ist im Augenblick unmöglich!" "Ich weiß, daß ich viel verlange, doch jeder Heiler vermag mehr als ein Leben zu retten, und ist das Leben eines Daira nicht mehr wert als ein Silberadler."

"Verzeiht, Ihr habt recht, doch sind, so wie es aussieht keine Geldmittel zum Ende dieses Mondes mehr übrig. Der Unterhalt der Truppen und die Neuanwerbungen für die Verteidigung. Das alles verschlang mehr Geld, als wir zur Verfügung haben. Vielleicht kann durch die Rückeroberung von verlorenen Landstrichen dieses Loch ein klein wenig gestopft werden, doch es sieht schlecht aus."

"Ash'Thaern, nun gut, ich glaube, ich kann folgendes Angebot machen, soll doch das Leben tapferer Daira nicht von fehlendem Geld abhängen. Wir werden unser Möglichstes auch jetzt tun, und das finanzielle regeln wir ein anderes Mal Einverstanden?"

"Mehr als das, Meisterheilern! Ich danke Euch!"

Nach diesen Ausführungen über die Bereitstellung weiterer Heiler, die in die Krisengebiete entsandt würden, erbat ich mir das Wort, um den Brief meines Harfners in Aendahir zu verlesen.

"Ash'Thair Danveller,

frohe Kunde kann ich Euch aus Aendahir berichten. Inzwischen sind auch die Gildenmeister und Gesellen der Schmiede, Hausbauer und Bergleute eingetroffen, um deren Unterstützung wir bereits letzten Mond ersucht haben.

Insgesamt sind nun mehr als hundert Angehörige der Gilden und noch einmal die gleiche Anzahl von Kriegern aus dem Clan der Dhu'rhanad versammelt, um die Ruinen der Drachenstadt zu untersuchen.

Wir haben nun unser Lager von dem Talgrund auf die Spitze des Felsens verlegt, der aus der Felswand herausragt, doch ich will nicht vorgreifen.

Da wir zuerst nur auf dem Talgrund gesucht hatten, war uns dieser Teil von Aendahir bisher verborgen geblieben. Die großen Tore, die auf dem Talboden in den Fels hineinführten, waren von uns nicht zu öffnen gewesen und so begannen wir nach anderen Eingängen zu suchen. Durch einige Hirten, die in dem Talkessel ihre Viehherden weiden, haben wir dann von den Ruinen auf dem Plateau im Tuath erfahren.

Wie Ihr aus den beigelegten Zeichnungen ersehen könnt, hat Aendahir einst das gesamte Tal bedeckt, dessen einziger, bisher bekannter Zugang die Schlucht ist, in der auch der Iril fließt. Die Hirten, die uns von den Ruinen auf dem Plateau berichtet haben, erwähnten auch große Tore, die in den Nachbartälern wären. Dort soll es ebenfalls Ruinen geben. Leider fehlen uns die Kräfte, solchen Hinweisen ausreichend intensiv nachzugehen zu können. Doch zurück zu den Ruinen von Aendahir. In diesem Tal entspringt, wie schon angedeutet der Iril. Eine idelale Wasserversorgung.

Letzten Mond hatte ich ja bereits geschrieben, daß das ganze Tal mit Steintrümmern bedeckt ist, doch jetzt erst konnten die Ruinen am Fuße des Plateaus durch den Gildenmeister Arthair als ehemaliger Aufgang identifiziert werden.

Daraufhin, und durch die Hinweise der Hirten aufmerksam gemacht, dehnten wir unsere Forschungen auch auf das Plateau aus, das wir mühsam erklimmen. Hier oben fanden wir, von den Resten der inneren Burg abgesehen, weitere Eingänge, die in den Felsen führen.

Das Zentrum des Plateaus wird von einer eingefaßten Quelle gebildet, die eine der beiden Ursprünge des Iril ist. Insgesamt zehn große Öffnungen schmückten die Felswand im Tuath.

Bevor wir uns jedoch an die Erforschung derselben machten, verlagerten wir unser Lager vom Talgrund hierherauf.

Aus den Steinen der Ruinen errichteten wir provisorische Hütten, da der Winter bevorsteht und die Nächte hier heroben empfindlich kalt werden.

Tagebuch von Danvellor, Meisterbarde des Ash'Thaern

Dann jedoch drangen wir in die Höhlen vor und stellten zu unserem Erstaunen fest, daß sich dort gut ausgebaute und noch fast vollkommen erhaltene Höhlen und Gewölbe befinden. Neben Wohnraum für etwa sechs- bis achttausend Personen, befinden sich hier auch Zugänge zu der Ebene, die auf Höhe des Talgrundes liegt.

Kurz darauf hatten wir die oberen "Höhlen" durchsucht, und mehrere Dutzend Dhay'lar gefunden, die es sich hier bequem gemacht hatten. Dank unserer Erfahrungen mit diesen Drachenabkömmlingen, verlief die Begegnung unblutig. Sicherheitshalber überließen wir den Dhay'lar einige Rindern.

So machten wir uns, trotz der einbrechenden Nacht an die Erforschung der unteren Höhlen, um jetzt endlich das Rätsel der großen Tore, die bisher jeglichen Öffnungsversuchen, selbst magische widerstanden hatten.

Angetrieben von der Neugierde und dem Drang dieses Rätsel zu lösen, erreichten wir die untere Ebene, die das Gestein bis weit in den Berg hinein durchzieht. Hier fanden wir die Dhay'larställe, die mehreren tausend Dhay'lar spielend Platz bieten, sowie eine riesige Grotte, deren Sandboden förmlich dampfte. Inmitten dieser Grotte erhob sich ein Altar aus hellgelben Gestein, der dem Drachenlord geweiht war. Den Abschluß der Höhlung bildete ein weiterer See, dessen Wasser, von viel tieferliegenden Gesteinsschichten aufgeheizt, die Grotte erwärmt.

In dem See ragte die Statue eines Drachen empor, der so lebensecht wirkte, daß wir zuerst Furcht empfanden, die Höhle zu betreten. Jedoch legte sich diese Angst, nachdem Ishtar na Dhu'rhanad, eine Aithne des Drachenlords Ash'Aithir, auf dem Altar, dem Drachen zugewandt, ein Dankesopfer darbrachte.

Erhell werden die gesamten Katakomben durch die gleichen Leuchtsphären wie die Gildenhalle oder Hochtempel Ash'Thriel. Das Licht läßt sich ebenso, wie bei den uns bekannten Leuchtsteinen, mit den Worten "Lir" für Helligkeit und "Dhun" für Dunkelheit beeinflussen. Schließlich standen wir in einer weiteren größeren Grotte, die offenbar einst die Eingangshalle gebildet hatte, denn von hier führten durch kurze Gänge die Tore auf den Talboden hinaus.

Das Metall, aus dem die Tore bestanden, und das wir als Drachensilber identifizieren konnten, war ebenso, wie auf der Außenseite der Torflügel von der Zeit unberührt. Noch immer konnten wir die wunderbaren Ornamente, die einst von Zwergen angefertigt worden waren, so jedenfalls Schmiedemeister Druin, bewundern.

Dairakrieger, die auf Dhay'lar in die Schlacht zogen, angetan mit der Standardbewaffnung, dem Langschwert, dem Schild mit Stachelkugelschleuder, dem kurzen Bogen, und der Drachenlanze. Eingehüllt in Kettenrüstungen, auf dem Kopf die mit Federbüschen geschmückten Helme.

Doch noch immer war der Öffnungsmechanismus für die Tore nicht zu finden. Wir wollten schon aufgeben, bis Ishtar na Dhu'rhanad vortrat, und als letzten Verbuch im Namen Ash'Aithir's den Toren Befehl sich zu öffnen.

Und das Wunder geschah, die Tore öffneten sich und frische Luft strömte in die Katakomben. Unser Freudenschrei hallte noch Minuten später von den Felswänden wieder.

Wir schloßen die Tore wieder, die jetzt den Befehlen der jungen Priesterin gehorchten, und mächtigten mit Freude in unseren Herzen auf dem Plateau.

Noch immer sind weite Teile der unteren Ebene nicht erforscht und daher bitten wir um Bereitstellung weiterer Mittel, um Bergleute und andere Handwerker anwerben zu können.

Llewellyn ay Glan'dryn,
Härfnermeister

Atemlose Stille folgte meinem Vortrag, bis schließlich Shavarkan die Stille mit seinem Worten durchbrach. Ein Wiederaufbau ist im Augenblick leider nicht möglich, jedenfalls nicht auf absehbare Zeit; doch finde ich es schade, derartig gut erhaltene Relikte aus der Vergangenheit nicht zu nutzen. Ferner wäre der Standort nahe der Handelsstraße ideal, und sicherlich finden sich dort auch abbaubare Erzvorkommen, vielleicht sogar ein Zugang zum Reich Lord Tedrios, was natürlich mehr als ideal wäre. Shavarkan nickte verstanden. "Gildenmeister Idain, könntet ihr ein wenig über das Drachensilber berichten. Wir alle haben schon davon gehört; doch ein klares Bild konnten wir uns bisher nicht machen."

Idain, ein breitgebäuter Mann, von etwa fünfzig Sommern, räusperte sich und begann dann.

"Ash'Thaern Shavarkan,
Aithne Shandryn,
werte Gildenmeister.

Drachensilber ist eine Legierung aus Stahl und Andhur, also reinem Silber. Es ist ein silbriges Metall, das leichter als Stahl, jedoch Ungemein härter ist. Eine Waffe aus Drachensilber vermag die besten Stahlrüstungen zu durchdringen, und selbst Waffen aus hochwertigem Zwergenstahl zu zerschmettern.

Auch besitzt Drachensilber eine hohe Affinität gegenüber magischen Kräften, die neben dem besonderen Schmiedeverfahren, wohl auch dem Andhur zuzuschreiben ist.

Magister Co-el Qwayn zu Gardta-Kax, " Was in Anlutinys im Tschri geschah"

Zusammenfassung von Augenzeugenberichten und Gerüchten über den heroischen Verteidigungskampf Anlutinischer Truppen gegen Lutinische Reiterei.

Als der Angriff Anfang Tschri begann und die Heerführer der wenigen Reiter im macharas keine Chance sahen den Wall zu halten, zogen sie sich nach Latagry zurück, um der Stadt in der Verteidigung zu helfen. Auch die Truppen des ophis-Walles mußten sich nach einem Widerstand nach Latagry zurückziehen, in der Hoffnung die Stadt halten zu können.

Im macharas kam kurz nach den eigenen Reitern noch eine Meute angeritten, da sie Uniform von Actys trugen und ein Mauerkommandant Zeichen falsch deutete, befahl er sie einzulassen. Als dann aber Reiter durch das Tor kamen, die nicht nach Actis aussahen, gab dieser Kommandant Alarm und griff sofort an und fiel. Trotz allem Einsatz der Mauerbesatzung des kleinen Vorortes und der neuen Wurfmaschinen konnten die macharas-Reiter Lutins hier in die Stadt eindringen. Diesen Reitern gelang es unter großen Verlusten, durch den Widerstand der Latagry den "Befreier" gegenüber, sich zum nahen Tor an der Lat durchzuschlagen. Hier nun öffneten sie den Reitern aus dem ophis, die schon durch die Wurfmaschinen angeschlagen waren, die Torflügel.

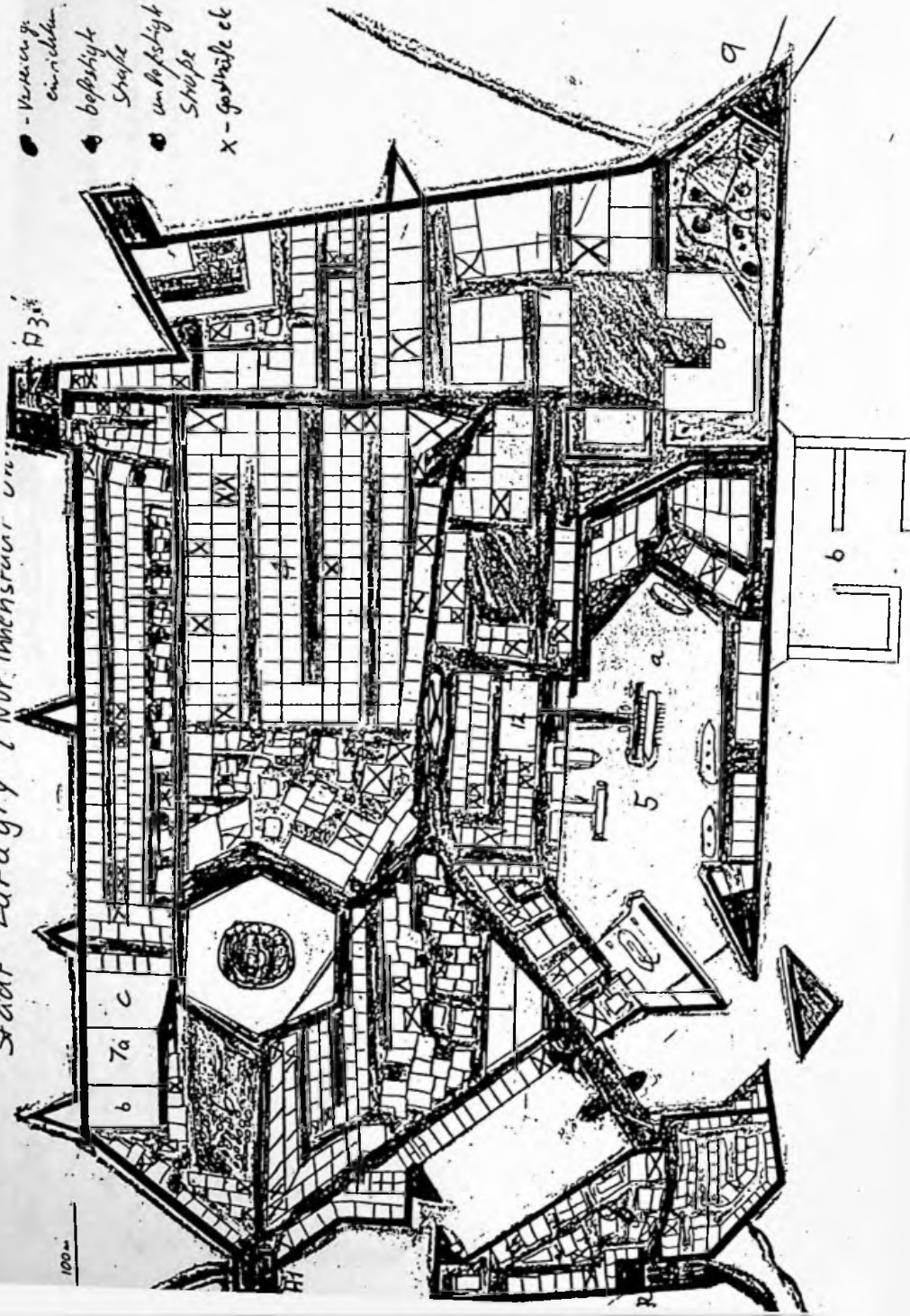
Doch jetzt begann erst das Verhängnis für die Lutinschen Kämpfer. Sie, die schon glauben gewonnen zu haben, mußten dafür teuer bezahlen. Denn sie haben nicht damit gerechnet, daß alle kampffähigen latagrii das kämpfen in den letzten Monden trainiert haben, und Pläne für solche Fälle hatten. So bildeten sich, schon vor dem Sturm Lutins auf die Stadt Bürgerwehrguppen unter Führung erfahrener Kämpfer. Diese Gruppen begannen nach dem Einfall der Reiter sogleich den Eroberern an jeder Straßenecke, in jeder Gasse den Tod zu liefern, den kein Anlutinii fühlt sich als Lutinii er würde lieber sterben oder Auswandern bevor er ermer sein mußte. Aus diesen Gründen mußten sich die Reiter Lutins fast jedes Haus, jede Straßenecke einzeln erobern. Auch die Wurfmaschine forderte ihren Tribut von Lutins Truppen, denn sie versuchte auch in der Stadt Lutinii zu treffen, solange es ging. Durch das nicht Lichtmäßige Verhalten, welches die Truppen Lutins durch diesen Widerstand an den Tag legten (Frauen/Mannerschändung, Brandschatzung, erschlagen von Kindern und Greisen etc.), wuchs der überlebenswille noch mehr, und fast jeder schwor sich nach Actys zu fliehen sobald es ging.

Dann nach langen, zähen Kämpfen begann es sich abzuzeichnen, daß Latagry verloren war (und ist). In dieser Situation tat der Großadmiral Durguld-A-Itay das einzig richtige, er übergab alle wichtigen Unterlagen über militärische und zivile Belange, auf das Lutin nichts an nutzbringenden Informationen erhält. Danach begab er sich auf den Paradeplatz, gab den Befehl alle Anlutinii mögen doch nach Actys flüchten, aber den Widerstand anfragen (Doch der Widerstand lässt bis heute nicht nach, Lutin mußte erst den Großteil der Anlutinii erschlagen), jetzt wies er seine Adjutanten an, er soll die Kapitulation überbringen und STURZTE SICH IN DAS FEUER EINES symbolischen VULFANS.

Somit fielen Latagry und Tainor, wie Lutin Anlutinys nennt, nach langem, zähem Kampf, der viele Soldaten beider Seiten das Leben kostete und wohl auch das vieler Bewohner Anlutinys.

Stadt Latagry i. NUR. innenraum um 1730

- - Verankerung einrichten
- befestigt Stufe
- un befestigt Stufe
- X - gestülpte ek



100

Erklärung der Innenstadtkarte von Latagry

A1-A3 Stadttore

1. Sitz des Provinzherrschers von AnLutiny
 - a) Paradeplatz mit Gebäude der Stadtverwaltung
 - b) Provinzherrscherpalast, außerdem Sitz von Provinzverwaltung und zuständigen Staatsbeamten
 2. Truppenunterkunft
 3. Stadionarena
 4. Neugebauter Planstadtteil, wird hauptsächlich von Handwerkern bewohnt
 5. Hafen, Bebauung besteht zum Hauptteil aus Lagerschuppen und Kontoren, vereinzelt sind auch Kneipen und Pensionen zu finden. Alle Güter die im umwallten Hafen bleiben sind abgabenfrei.
 - a) Sturmsicherer Innenhafen, mit Sperrketten verriegelbar.
 - b) Außenhafen, schwimmend, gehört zum Freihafen, kann im V-Fall gelöst werden.
 - c) Werft
 6. Zeltstadt, Gelände zum Bau von neuem Stadtteil vorgesehen.
 7. Manufacturen und HandwerkerGemeinschaften
 - a. Eisenmanufactur
 - b. Textilmanufactur
 - c. Holzschnitzer
 8. Brückenvorstadtteil, Hauptbewohner kleinere Händler und Gastwirte.
 9. Leuchtturm zu Latagrys, Reichweite ca. 15 wert.
 10. Palastpark, meist für Öffentlichkeit zugänglich.
 11. Diplomatenviertel, auch reiche Händler.
 12. Staatliche Notspeicher
- * = Hotels, Gaststätten, Kneipen, Pensionen

ausser aus dem Scriptura Visitare Actinum Informare des Hauptstar Lu el Dwa, zu Gardta-Rax, "Was der Besucher über Actys so wissen sollte" auch bekannt als Reiseführer Actys

Kapitel 3 : Beschreibung der einzelnen Provinzen

3.1. Die Inreichtainsel Actys

Die Insel Actys erstreckt sich etwa 600 wert (km) von phialac nach peristra und 200 wert (km) von machairas nach ophis, im Hlados befindet sich Tiefland welches nach stauros stetig in Gebirge ansteigt. Im diktyon der Insel befindet sich der Vulkan Acgr, in dessen Nähe sich die Hauptstadt des Reiches Actys, Angra-Fyrth (Feuer des acgr), liegt. Im äußersten Hlados liegt die Festung von Gardta-Rax, in der sich auch ein Kriegshafen befindet. Zwischen diesen beiden Städten verläuft eine der schönsten Straßen. Da die Insel nur wenig Wald trägt ist der Großteil der Bevölkerung in der Landwirtschaft (vornehmlich Viehzucht) beschäftigt.

(Zur besseren Einteilung folgt eine Beschreibung mit Kleinlandangaben) March, west und Moore beherrschten die Kf 793/16-17, deshalb steigt das Land hier selten über 32 sash (80m) an, es gibt nur insgesamt 3 Erhebungen über 60 sash (150m), wobei die höchste in 793/17 75 sash (107m) und in 793/18 141 sash (353m) hoch ist. Bewirtschaftet wird diese Gegend hauptsächlich von großen Gutshöfen die zwischen 30 und 200 itjen (qhm) groß sind. Dorfliche Gemeinschaften sind hier selten. Wegen der Flachheit des Landes haben die nicht durch Dünen geschützten Küsten, Erddämme (Dörche).

Die Landschaft der Kf 792/40-43-36 wird durch weite Gelände mit Feldern und Wiesen dominiert. Gar nicht selten sind hier weite Heideflächen und kleine Wäldchen zu finden. Hier gibt es 23 Seen von 3 - 213 itjen (qhm) außerdem einen See mit 3247 itjen von dem aber nur 1341 itjen zu 792/43 gehören. Der Rest dieses Sees befindet sich auf 792/42. Die Landbestellung wird zu etwa gleichen Teilen von Gutshöfen und selbstständigen Dorfbauern erledigt. Der größte Teil der Seen ist Allgemeingut, und das Befischungsrecht wird durch Provinzbeamte geregelt (an diese sollte sich auch der Besucher wenden, so c Fischen möchte).

Die Kf 792/33-34-35-47 steigen inner halb von etwa 30 wert (km) auf 250-300 sash (=1000m) an und bilden dann Mittelgebirgsähnliche Landschaften, die zu Bergland kaum noch ansteigen. In Nähe des Berglandes liegen einige Bergspitzen mit Höhen bis 1809 m. Diese Gegend wird auch von Gutshöfen und Einzelbauern bewirtschaftet.

Der See, der oben erwähnt wurde, liegt zum größeren Teil in 792/42. Hier steigt das Land von tiefem Bergland in fast einer Ebene stetig an. Die Landschaft besteht eigentlich nur aus sehr weiten Heideflächen die von nicht wenig Wald und sehr kleinen Seen durchzogen werden. Bewohnern zu begreifen ist schwer, da die Dichte der Bevölkerung sehr gering ist, mensch findet hier nur verstreute kleine Dörfer, deren Bewohner von den Viehhärdern der weiten Ebene leben.

Das Bergland der Kf 792/40-41-46 weist in der Hauptsache Täler mit Höhen von 500 sash (1250m) im Wechsel mit Bergzügen ab 1000 sash (2500m) auf. Wobei zum Gebirge hin die Höhe der Bergzügen zu und die Größe der Täler abnimmt. In den Tälern, die die Haupttrichtung bathron-diktyon einnehmen, findet man dorflichen Ackerbau, verbunden mit Bergwiesen-Viehwirtschaft, auch sind die Höhenwälder ein wichtiger Holzlieferant. Die wenigen Bergseen sind von keiner landwirtschaftlichen Bedeutung, aber die Salz-, Stein- und Kohlebergwerke sind von überregionaler Wichtigkeit, geben sie doch mehr Leuten eine Beschäftigung als sonst hier wohnen würden.

Im Gebirge schließlich ist kaum etwas anderes als bewaldete Viehwirtschaft möglich, nur tief in den Tälern kann farglicher Ackerbau betrieben werden. Das Kf 774/02 bietet eine Besonderheit. Steigt das Land hier doch in weniger als 10 wert (km) auf eine Höhe von etwa 520 sash (1300m) an, und bildet in dieser Höhe eine riesige Hochebene. Auf dieser Ebene leben noch sehr viele Tierarten ungestört, denn die Ebene ist nur im anhos von actia bewohnt, der Rest der Ebene wird nur von wenigen Wagenmägen betreten, denn es wurden schon Ungeheuer gesehen, die unbeschreiblich sind.

Das FF der Hauptstadt von Actys zeigt eine Besonderheit. Im äußersten östlich befindet sich der Vulkan Acgr. Der Hauptkrater ist nur 20 wert (km) von der Küste entfernt und hat eine Höhe von 2128 sash (5320m). Der Vulkan hat noch drei Nebentrater mit den Höhen 1256, 1086 und 448 sash und sein Fuß einen Durchmesser von 40 wert (km). Im peristera des Vulkans liegt eine sanfte Hügellandschaft mit einer Höhe von ca 270 sash. In diesen Hügeln, die im östlich rasch zum Meer abfallen, befindet sich nun die Hauptstadt Acgra. Fyrth, deren äußere Bezüge etwa 25 wert vom Fuße des Acgr entfernt sind. Acgra-Fyrth ist mit Außenbezirken etwa 7*5 wert groß, der ummauerte Stadtkern aber nur 3*3 wert. Durch die Nähe des Vulkan sind die schneebedeckten Gipfel mit ihren Rauchfahnen eigentlich immer überall in der Stadt zu sehen.

3.2. Die expandierende Großprovinz Sylphalaty's
Im Moment in der Überarbeitung, deshalb nicht abgedruckt.

3.3. Die gefährdete Provinz AnLutiny's
Neuerdings als Militärgesamnis eingestuft, deshalb für Ausländer und Zivilisten zensiert. Besuch wird nicht mehr empfohlen.

3.4. Die neugegründeten Kolonien (Land des Feuers, Fyrthgorys)
Zu dieser Provinz gibt es nicht sehr viel zu sagen. Das Land ist hier durch die Menue der nahen Feuerberge gezeichnet und deshalb sehr wild und zerklüftet. Weitesten Teile sind ein Labyrinth von Tälern, Hügeln und Bergzügen, welche mit kalten, alten Vulkanen durchsetzt sind. In der Hauptsache findet man hier Einzelgehöften, die neben kleinen Acleren riesige Herden von freilaufenden Tieren besitzen. Dadurch das auch die Küsten sehr viele Fjorde aufweisen und nicht selten Täler überflutet sind, lebt ein Teil der Bevölkerung nebenbei oder allein von Fischfang.
Nur im Madas findet man in Küstennähe einige Ebenen, auf denen intensiv Ackerbau betrieben wird. Wälder sucht man in Fyrthgorys vergebens. Im stauos der Ebenen direkt am Meer befindet sich die Burg "Sicherheit der Meerenge", welche im Moment der Sitz der Provinzregierung ist.

Kapitel 5: Die Küsten

1. Alle Stellen, an denen die Küste durch hohe Wasser überflutet werden kann sind durch Erdämmen (Deiche) geschützt. Dieses kann für Besucher beim ersten Anblick sehr merkwürdig sein, sehen diese Deiche doch fast aus wie zu kleine Wälle, aber wer baut Wälle an Meer. Auch etwas nicht alltägliches sind die Feuer, die bei Hafeneinfahrten und gefährlichen Küstenabschnitten auf auffällig angepinselten Türmen brennen. Diese Feuer sollen die Schiffe bei Nacht und Nebel sicher in den Hafen oder an Klippen und Rufen vorbei leiten. Alle Schiffe die Actische Häfen (außer Fischerdorfer) einlaufen, müssen außerhalb der Häfen auf die Zolllotsen warten, die je nach Ladung, Staatsangehörigkeit, Schiffsklasse 1-5 GS Einlaufgebühr in Schiff kassieren. Schiffe die länger als 1 Mond im Hafen bleiben müssen die halbe Einlaufgebühr nachentrichten. Schiffe die als GRNG-Schiffe einlaufen sind von der Gebühr befreit (weiße Flagge), Kriegsschiffe und mit fruppen beladene Schiffe aus nicht GFC-Staaten dürfen ohne Genehmigung des Provinzherrn nicht einlaufen oder auf Kunde liegen.

Kleidung

In Llyn Dhu Morth herrschen eindeutig zwei recht gegensätzliche Stilrichtungen vor, deren Verächter anscheinend unversöhnlich sind. Diese Stilrichtungen nennt man Pragna und Rolyall.

Der Rolyallstil zeichnet sich vor allem durch edele Stoffe, davon jede Menge, Spitzen und eine sehr aufwendige Gestaltung aus. Bevorzugt wird dieser Stil vor allem von Adeligen und Staatsangestellten.

Die Männer: Das Kleidungsstück des Mannes ist ein Gelrock aus edelem Stoff in einer Länge zwischen Hüfte und Knie. Er hat breite, mit Latzen versehene, Armauschläge, die die kostbare Spitze des Hemdes zeigen, ist vorne geschlossen und oftmals mit diversen Symbolen durchweben.

Ist er Knielang wird eine farbige Brokatweste darunter getragen. Die Hose ist etwas gebauscht und endet am Knie.

Als Schmuck für diese Kleidung dienen Knöpfe aus Metall, Federn, Ketten sowie Spitze und Rüschen.

Hinzu kommen ein paar Stulpenhandschuhe, ein breitkrempiger Hut, den oftmals eine Feder schmückt sowie überknielange Stulpenstiefel oder halbhohle Schuhe mit großen Schnallen auf der Oberseite.

Das Haar trägt ein Rolyallist meist lang bis auf die Schultern und oftmals leicht gewellt oder gelockt.

Die Frauen: Die Damen des Rolyallstils legen Wert auf eine möglichst schmale Taille. Deshalb ist ein Fischbeingestützter Mieder Hauptbestandteil ihrer Bekleidung ab der Hüfte aufwärts. Es läuft vorne in einer Spitze aus. Das Dekolleté reicht vielfach bis zum Brustansatz und bezieht die Schultern mit ein. Um den Ausschnitt besonders zu betonen wird er oftmals mit Spitze oder Stoffdrapieren verziert.

Über einem geschlossenen Unterkleid aus besticktem Stoff wird eine Robe getragen. Sie ist vorne geöffnet, nach Rückwärts gebauscht und ist rundherum sehr ausladend - hierbei wird sie gelegentlich durch eine Holz- oder Drahtkonstruktion unterstützt.

Die Ärmel sind weit gebauscht und reichen bis ungefähr zum Ellenbogen, dort laufen sie in kostbarer Spitze aus.

Verziert wird das Kleid durch eine Unzahl an bunten Bändern, Knöpfen und Schleifen.

Hinzu kommen schmale, spitz zulaufende Stiefel mit einem Absatz versehen, die bis ungefähr eine Handspanne unter das Knie reichen. Diese sind, je nach Verwendungszweck aus Leder, samt oder Seide und hochgeschlossen.

Oftmals trägt die Rolyallistin reichverzierte Seidenstrümpfe.

Das Haar ist meist lang und zu kunstvollen Gebilden geflochten und meist mit großzügigen Locken versehen - nur vom Adel wird es (sehr selten) offen getragen, aber dann ist es reichhaltig gelockt.

Die bevorzugten Farben der Rolyallisten ist bei den Herren ein dunkles Blau oder rot, gelegentlich Grün. Bei den Damen werden rosa, gelb und weiß bevorzugt. Wird eine Waffe getragen, so befindet sie sich an einem breiten über Schulter und Brust gelegten Gurt aus Samt oder Leder.

Der Pragnastil zeichnet sich durch seine Einfachheit aus. Es dominieren Leder und einfache Leinwandstoffe bei den Männern und dehnbare Stoffe bei den Frauen.

Die Kleidung des Pragnastils ist weder billiger noch teurer als die des Rolyallstils - er drückt vor allem einen anderen Lebensstil aus. Er wird von Militär und Handwerk bevorzugt und ist verstärkt in der Nähe der großen Barriere zu finden. Einige Stilelemente sind eindeutig vergleichbar mit dem Stil der Mörderwabe - dies ist wohl auch auf die Lage LDM's zurückzuführen.

Die Männer: Hauptbestandteil ist eine einfache Lederweste, die durch einen Gürtel gehalten wird.

Ein einfaches Hemd wird an den Handgelenken durch Hängegelenkschützer abgeschlossen. Hinzu kommt eine einfache, etwas weitere, Hose die bis zu den Knöcheln reicht. Sie wird in Knieelange Stulpenstiefel gestopft, die das Bild abrunden.

Gelegentlich kommen noch ein paar Stulpenhandschuhe hinzu. Waffen werden an der bestmöglichen Stelle getragen.

Das Haar ist meist kurz und glatt.

Die Frauen: Die Kleidung der Frauen zeichnet sich vor allem durch ihren Schnitt aus. Es werden knappe, engliegende Röcke oder Hosen getragen die die Beinfreiheit möglichst wenig einschränken. Auch wenn es einteiler in allen Längen gibt werden Zweiteiler mit einem extra Oberteil (ebenso knapp und eng anliegend) als Hose und ein knappes einteiliges Kleid bevorzugt.

Die Arme werden selten bzw. nie bedeckt. In der kalten Jahreszeit trägt die Pragnastin einen einfachen Umhang aus Leinen oder Leder.

Hinzu kommen ein paar flache Schuhe oder Stulpenstiefel.

Das Haar ist meist sehr kurz geschritten und kommt bei den Meisten nicht über 1-Jcm, mit Ausnahme der meist längeren Kottletten hinaus.

Gegenwärtig liegt das Verhältnis der Rolyallisten zu den Pragnastinen bei ca. 62%-38% (Männer) sowie 47%-53% (Frauen), es scheint sich aber eine Verschiebung zugunsten der Pragnastinen zu ergeben. Innerhalb der Bevölkerung sind beide Stilrichtungen im Mengenvergleich sehr gemischt, so daß sich eine Unterteilung nach Berufs- oder Standeswerten nicht durchführen läßt. Oftmals ist eine Mutter Rolyallistin, die Tochter Pragnastin und deren Bruder wiederum Rolyallist.

Bild A zeigt eine Rolyallistin (in einem einfachen Kleid) die einer Pragnastin (in einem bevorzugten Schnitt) vor dem Harrenstiz derer von Haryes-Iesser (eine Zweiglinie der Herzoge von Haryes) begegnet. Im Hintergrund ist noch ein Rolyallist zu sehen, der normalerweise eindeutig der Dame zur Rechten zugehörig ist. Seine betont unaußerbällige Kleidung könnte aber auch bedeuten, daß er versuchen möchte, nicht aufzufallen. In diesem Falle könnte er auch eventuell eine Rondevouz mit der Pragnastin haben, da er es gilt als unschicklich, „je geradezu“ „verwerflich“, sich mit einem Vertreter (bzw. einer Vertreterin) des anderen Stils (näher) einzulassen, was für viele natürlich nur in der Öffentlichkeit ein Hindernis ist.





Malerei von TANA, gezeichnet von Prof. H. H. H.

Tyama Leah

geb. yar-Del

Ein kurzer Abriss

Geboren wurde Tamyra im Jahre 391 n.P. in Cor-ty-Cor als Tochter von Sareth-yar-Del.

Trotz dessen, daß Sareth etwa 21/2 Jahre später Rhyar, Tyamas Bruder, von seiner Frau geschenkt bekam, konnte er sich mit einer älteren Tochter nie wirklich anfreunden (wen wunderte das in Elay). Aus diesem Grunde behandelte er sie ausgesprochen stiefmütterlich und abweisend und erließ bereits bei ihrer Geburt, daß sie wie ein Sohn erzogen werden sollte, den er immer haben wollte. Als dann aber ihr Bruder kam wurde ihre Erziehung darauf ausgerichtet, in der Politik zu wirken und eines Tages nach IRGENDWO verheiratet zu werden. Nichtsdestotrotz wurde das Edikt, sie wie einen Jungen zu erziehen, nie aufgehoben.

So kommt es denn auch, daß Tyama die Ausbildung derer von KEL'EN mitgemacht hat und somit, wenn auch vielleicht nicht offiziell, Mitglied dieser Kaste ist. Aus diesem Grunde kann sie auch in den Heeren LDM als HF fungieren.

Aufgrund der stiefmütterlichen Behandlung ihres Vaters ist sie auf ihn - wen wunderte es - nicht besonders gut zu sprechen. Auch auf ihren Bruder hegt sie einen, wenn auch vielleicht nur unbewußten - Neid der Bevorzugung. Obwohl dies nie soweit gehen würde, daß sie ihren Vater oder ihren Bruder schaden würde. Eine gewisse Schadenfreude konnte allerdings auch sie nicht verbergen, als Sareth vor Jahren aus Elay ausgewiesen wurde.

Als dann ihr Vater im Jahre 405 n.P. (also als sie 14 Jahre alt war) die Heirat mit dem Herrscher Danuviapons beschloß und zum selbigen Zeitpunkt Heary Leah am Hofe weilte, in den sie sich verliebte (AllGott weiß warum) nutze sie ihre Ausbildung als Politikerin dazu, ihren Vater davon zu überzeugen, daß Heary die bessere Wahl sei.

Die Hochzeit und ihre bedauernswerten Vorfälle sind hinreichend bekannt. Sie zog nach Llyndalla, während ihr "Sitz" Elaytosh wurde, den sie allerdings erst in den letzten Jahren verstärkt aufsuchte, um in der Dunkelzeit diesem Ausseposten LDM's zu zeigen, daß sie nicht vergessen wurden. Ihre militärische Ausbildung setzte sie mit den Elayanern fort, die sie begleiteten und in den LDM-Stätten lebten. Zusammen mit Heary gelang es ihr, zu einer besseren Verständigung zwischen den Völkern beider Staaten beizutragen.

Allerdings entdeckte sie auch ihre Leidenschaft für weiblichere Dinge, als man es ihr in Elay beigebracht hatte. Darüberhinaus (wie könnte es anders sein) gebährte die zwei Kinder, die Tochter Tenertha (geb. 407 n.P.) und den Sohn Zerdem (geb. 409 n.P.)

Die Geburten beider Kinder erlebte Heary nicht, der sich zu diesem Zeitpunkt (schließlich handelte es sich um die Dunklen Jahre) entweder weit entfernt oder unabkömmlich direkt vor der Haustür aufhielt, denn Tenertha kam in Elaytosh zur Welt, als Heary ein Entsatzherr anführte, das Hashandae zur Hilfe kam, welches unter Belagerung von Zardos lag.

Zerdem selbst kam mitten in den Rauchschwaden Llyndallas zur Welt, welche zum selben Zeitpunkt von Zardos Mörderbienen überrannt wurde. Erst vor dem Palast konnten sie, unter dem Kommando Tyamas (wenige Augenblicke nach der Geburt) gestoppt werden, um dann unter Hearys Führung zurückgedrängt zu werden. Diese Schlacht um Llyndalla leitete die Wende im Kriegsgeschehen ein, aber sie ist nicht Bestandteil dieser Erzählung.

Tyama selbst ist eher klein - ca. 1.60 - 1.65. Hat lange, goldrote Haare, eine zierliche Figur und ein ebenmäßiges Gesicht. Sie hängt gegenwärtig dem Rolyallstil an. Dies bedeutet weite wallende Kleider aus edlem Stoff, ihre bevorzugten Farben sind weiß und ein pastelliges gelb, mit engem Mieder und zu Korkenzieherlocken aufgedrehtes Haar (oder auch mal Flach - je nach Anlass). Sie ist etwas muskulöser als die meisten Frauen ihrer Statur, was sicherlich mit ihrer Ausbildung zusammenhängt. Ihre Haut ist leicht gebräunt, ihre Augen sind braun.

Ihr Charakter ist freundlich, fröhlich aber sehr aufbrausend.

Die Ehe mit Heary funktioniert und anscheinend verbindet beide immer noch das Band der Liebe.

Bei der Bevölkerung LDM ist sie, aufgrund ihres Wesens, sehr beliebt und, aufgrund ihres Verhaltens in der Dunklen Zeit, sehr geachtet und das Herrscherpaar ist überall gern gesehen.

Bei der Bevölkerung Elay ist dies schwerer zu beurteilen, aber auch hier scheint sie beliebt und geachtet zu sein, nicht zuletzt deshalb, weil sie die Ausbildung des Kriegers genossen hat und weil sie zur Herrscherfamilie gehört. Vielen alten Veteranen ist sie noch als das kleine Mädchen bekannt, daß immer mit ihren Schwertern rumfuchtelte.

(Aussehnswert nach AD&DJ - ca. 21/22 - nicht Magiebegabt)

KUT-VYS

Das Kut-Vys ist eines der beiden bekanntesten Spiele Thorrogs und zugleich das älteste. Kut-Vys wurde schon gespielt, bevor die Thyrr begannen, ihre Geschichte aufzuzeichnen. Einer Sage zufolge wurde es von Vergat selbst erlunden, der es den Thyrr brachte, um ihre strategische Flexibilität zu fördern, damit sie auch weit überlegenen Gegnern erfolgreich standhalten konnten. In der Tat zeichnet sich Kut-Vys dadurch aus, daß es nur wenige, leicht erlernbare Regeln hat, der Spielverlauf aber trotzdem derart komplex ist, daß fast unendlich viele Variationen möglich sind. Seine Eigenschaften als reines Denkspiel und militärischer Simulation hat es gerade in den höheren gesellschaftlichen Schichten sehr populär gemacht. Auch im gemeinen Volk gibt es einige, die dieses Spiel beherrschen, doch allgemein sind gute Kut-Vys-Spieler nur im Adel zu finden, da der 'normale' Thyrr zu wenig Zeit hat, um dieses Spiel gründlich zu üben und seine Taktiken zu studieren.

Kut-Vys ist ein strategisches Brettspiel für zwei Spieler, dessen Ausgang einzig von der geistigen Leistung beider Spieler abhängt und nicht von deren Geschicklichkeit oder Glück. Beide Spieler sind zu Anfang des Spiels in der gleichen Lage, und einer von ihnen befindet sich lediglich dadurch im Vorteil, das er als erster ziehen darf. Das Spielmaterial besteht aus einem symmetrischen, achteckigen Spielbrett, eingeteilt in 37 achteckige, helle große Felder und 32 viereckige, dunkle kleine Felder (s. Zeichnung). Jeder Spieler verfügt über 12 Spielsteine, der eine in weiß, der andere in schwarz. Jeweils 4 dieser 12 Steine haben einen kreisförmigen, dreieckigen oder viereckigen Grundriß. Ein Stein jeder Form ist gelb- bzw. pyramidenartig geformt, die anderen drei sind flache Körper. Entsprechend dem militärischen Grundgedanken des Spiels werden die drei großen pyramidenförmigen Steine Shag ('Heerkühner') genannt, während die neun kleinen Falan ('Krieger') heißen. Alle Steine einer Form bilden ein Niar; jeder Spieler hat also zu Anfang drei Niar. Ziel des Spiels ist es, durch überlegtes Bewegen der eigenen Steine anhand weniger, einfacher Grundregeln die drei Shags des Gegners außer Gelecht zu setzen. Die Spieler ziehen abwechselnd nacheinander, es besteht Zugzwang.



Auszug aus dem Buch Myra der Volkschronik der Thyrr

Im Jahre 407 n.P. legte der allseits geliebte Kaiser Rigenos-Kartorn Baynahn von Thorrog, nach fünf Jahren weiser Herrschaft über das tapfere Volk der Thyrr, seine letzte Reise aus der Hauptstadt Sharkat-anthyr zu seiner Heimatinsel, dem geheiligten Bas Vellon, zurück. Dort sah man ihn den höchsten Hügel besteigen, und nachdem er sich alle weltlichen Dinge entledigt hatte, streckte er unbekleidet die Arme zum Himmel und richtete seinen Blick auf die dunkelsten Wolken, die je über dem Sharkatgebirge gesichtet wurden. So stand er dort, bescheiden durch seine Blöße, und doch so erhaben, wie nur ein Herrscher der Thyrr es sein konnte.

Als sich schließlich unter mächtigem Donner der Himmel teilte und ein gläubender Strahl auf den Kaiser niederschloß, da wußten die Thyrr, daß der Schöpfer selbst sich ihres Herrschers annahm, ihn zum Gott erhob und sich auf immer mit ihm vereinte.

Ehrfurchtsvoll verbrachten sie neun Tage mit der Vorbereitung der heiligen Riten, bis sie endlich die körperlichen Überreste ihres Kaisers, die keine Spuren von Zerfall zeigten, vom Hügel holten und sie in einer uralten, aus anderen Welten stammenden Zeremonie den vier Elementen anvertrauten.

Nach diesen heiligen Tagen lebten sie wie gewohnt weiter, ohne Anführer, denn es war nicht angemessen, daß sie sich selbst einen Herrscher wählten. Vergat, der Schöpfer, würde sich wie jedes Mal bald wieder melden und den würdigsten und fähigsten unter ihnen für kurze Zeit zum Gott erheben und damit als Kaiser einsetzen, und alle Thyrr würden ihm ergeben folgen.

Es kam später tatsächlich so, doch fast niemand ahnte, daß Vergat sie diesmal fünf Jahre lang auf seine Entscheidung wurde warten lassen. Denn nur die wenigen weisen Priester in ihren weltfremden Klöstern waren sich der Tatsache bewußt, daß der heilige Kalender der Thyrr sich heim Tode Rigenos-Kartorn Baynahns im Jahr 3998 befand, und sie wußten auch, daß sich Vergat immer um eine Jahrtausendwende vollkommen von seinem Volk abwendete, um ihre Kraft, ihren Willen, aber auch ihre Treue einer Prüfung zu unterziehen.

Als die Rückkehr des Schöpfers ausblieb und sich die diesbezüglichen Kenntnisse der Priester um 408 n.P. allmählich auch im gemeinen Volk verbreiteten, erfuhr die Expansion Thorrogs eine Stagnation, während die Reichsverwaltung langsam aber sicher völlig zusammenbrach. Es fehlte ein starker Herrscher, der das Reich zusammen hielt und auf den rechten Weg brachte. Sicherlich kamen bald angesichts der ungewöhnlichen Lage drei oder vier Abtrünnige auf die Idee, sich selbst unrechtmäßig des Throns zu bemächtigen, doch sie scheiterten alle nacheinander an der Bürde ihrer neuen Stellung, noch bevor man überhaupt im ganzen Land von ihnen gehört hatte. Ihr Versagen wurde als Warnung verstanden, sich nicht dem Willen Vergats zu widersetzen und auf seine Wahl zu warten.

Es folgte eine lange Zeit der inneren Einkehr, die sich in ganz Thorrog immer stärker verbreitete. Zunächst brachen alle außenpolitischen Kontakte ab, da auch die Nachbarreiche von Krisen geschüttelt zu werden schienen. Die Verbindungen zwischen den Provinzen wurden immer schwächer, man war weitestgehend autark und kaum auf Handel angewiesen. Alle reichsübergreifenden Angelegenheiten wurden vernachlässigt, bis sich am Ende sogar die meisten Heere auflösten. Im Jahre 4000 des Heiligen Kalenders war die politische Einheit Thorrogs praktisch nicht mehr vorhanden (409 n.P.). Es gab nur noch das Volk der Thyrr, das sich jetzt mehr und mehr seiner Ursprünge erinnerte und zu einer uralten Lebensweise zurückgekehrt war. Das Volk versuchte mit allen Mitteln den so wichtigen Kontakt zu seinem Schöpfer zurückzuerlangen.

Auszug aus dem Buch Myra der Volkschronik der Thyrr (II)

409 n.P. gilt als das Heilige Jahr in Thorrog, in dem mehr der uralten magischen Riten und Zeremonien abgehalten wurden, als lange Zeit davor und danach. Und obwohl Vergat immer noch kein Zeichen gab, schöpften die Thyrr auf diese Weise neue Kraft und besannen sich wieder ihrer selbst. So gestärkt, begannen sie nach und nach, ihre Geschichte wieder selbst in die Hand zu nehmen, auch ohne göttliche Führung, wie Vergat es von ihnen zu erwarten schien.

Nach einer extrem gesteigerten Gläubigkeit machte sich nun ein geistlicher und weltlicher Optimismus in Thorrog breit. Es fanden sich viele tatkräftige Männer, die in den Jahren 410 und 411 die Verwaltung der Provinzen wieder in Gang brachten, viele neue Projekte initiierten und schließlich auch aus den neuen Schülern des Kämpferordens der Satarg schlagkräftige, frische Heere aufbauten. Diese ermöglichten 412 n.P. eine erneute, fast mühelose Expansion Thorrogs.

Das Reich dehnte sich aus und blühte regelrecht aus. Als Höhepunkt dieser Blüte fand sich dann endlich auch ein neuer Herrscher. Der bisherige Shantor der Provinz Gond, Melros Gintubb ap Mandanamor, wurde am Weradarl-Tag im Elul 412 bei einem Besuch auf Bas Vellon zum Gott geweiht. Wie jeder Besucher der heiligen Insel stattete auch Melros Gintubb dem Gipfelplatz einen Ehrenbesuch ab, wo er dann jedoch, wie es heißt, "erstarrt zum Himmel blickte, die Arme der Sonne entgegenstreckte und mit einer schillernden Aura zu leuchten begann. Anschließend ging er schweigend und würdevoll den ganzen Weg zu Fuß zur Hauptstadt, und zwar auch über den See, der Bas Vellon umgibt. In Sharkatanthyrr setzte er sich strahlend auf den seit fünf Jahren verwaisten Kaiserthron."

So wußten die Thyrr, daß sie einen neuen Herrscher hatten und erkannten ihn mit Freuden an.

(aufgezeichnet vom Hofchroniker Li-Parnu zu Tara Morsk)

OSYRON VON SADORU

Über das Unsichtbarwerden



Der Vorgang des "Unsichtbar-Seins" ist ein psychologischer. Das heißt, daß ich für ein oder mehrere bestimmte Subjekte unsichtbar sein kann. Dabei gilt je komplexer die Gehirnstuktur bzw. je höher entwickelt der Geist, um so wirkungsvoller.

Für eine im Kampf befindliche Kriegerin ist unsichtbar zu sein ist relativ einfach, für einen Schwarm Stechmücken dagegen fast unmöglich.

Beim "Unsichtbar-Sein" wird vom Magier ein Energiefeld erzeugt, das auf die Gehirne seiner Gegenüber derart einwirkt, daß sie ihn optisch zwar sehen, aber nicht wahrnehmen d.h., das Gesehene erhält in ihrem Gehirn keine Bedeutung zugelegt, kann deshalb mit nichts assoziiert werden und führt deshalb nicht zum Vorgang des Erkennens.

Das "reine Bild" der Person wird also unter "Unidentifiziertes Bild" im Gehirnspeicher abgelegt wo es natürlich vom Traumgelessenen des nächsten Traumes durchaus hervorgeholt werden kann und, falls das Individuum fähig zur Traumdeutung ist, dann auch nachträglich zur Erkenntnis führen kann übrigens auch der Tatsache, daß der betreffende Magier zum Zeitpunkt des Sehens unsichtbar (besser/Unwahrnehmbar) war. Das hat dann aber keine Bedeutung mehr, da die Situation ja in in der Regel längst vorbei ist, und darüberhinaus die Tatsache des nachträglichen Erkennens, daß man einem "Unsichtbaren" begegnet ist, nicht dazu führt, daß der Magier denselben Vorgang nicht noch einmal hervorrufen könnte, mit genau denselben Folgen.

Es braucht schon langes Training in einer guten Ausbildung und vorallem spezielles Augenmerk in dieser Ausbildung auf "Unsichtbar" und deren Erkennen, um "Unsichtbare" wahrnehmen zu können.

Meist können nur "Unsichtbare" andere Unsichtbare wahrnehmen. Dies liegt daran, daß sie den "Teich" kennen, und damit durch langes Training in die Lage versetzt werden, ihre Aufmerksamkeit sozusagen "seitwärts" zu verlagern, so daß sie wahrnehmen können, was normalerweise der Aufmerksamkeit entgeht. Dort können sie dann gezielt suchen, um einen Hauch des "Unsichtbaren" zu finden. Wenn dies erst einmal passiert ist, ist der "Unsichtbare" dann auch bald entdeckt.

Dennoch geht es selbst dann nicht, seine bewußte Aufmerksamkeit auf ihn zu richten, da er im selben Moment wieder verschwunden würde, und sogar die Erinnerung daran, daß man ihn schon hatte, beinahe unmittelbar verschwände.

Der Umgang mit Unsichtbaren ist also schwierig und erfordert Wachheit und Disziplin, sowie viel Erfahrung.

Wie aber ist es nun, ein "Unsichtbarer" zu sein?

Ohne Geheimnisse der Magierausbildung auszuplaudern, denke ich doch, daß ich hier einige allgemeingültige Dinge darlegen kann, die einen Suchenden ab einer gewissen Schwelle der Entwicklung ein wenig weiterhelfen können, ohne dem Großteil der Bevölkerung gleich zu gestatten, sich unsichtbar zu machen.





Das wichtigste vorweg:

Nicht jeder kann es lernen, und die meisten Wesen, die es prinzipiell können müssen einen nahezu unverhältnismäßig großen Aufwand treiben, und eine sehr sehr lange Zeit der Ausbildung auf sich nehmen, bloß um am Ende festzustellen, daß es gerade mal zehn oder zwölf andere Wesen gibt, bei denen dies Ihnen einigermaßen gelingt.

Die wirklich begabten zu finden ist naturgemäß schwierig, und kann meist nur von Magiern mit den selben Fähigkeiten bewerkstelligt werden, da es sich ja um nichtausgebildete Talente handelt, die ihre Fähigkeiten unbeeußt ausüben, und so für die meisten anderen Wesen häufig unsichtbar sind.

Sie, also diese eben erwähnten Talente, sind in der Regel nicht damit beschäftigt, ihre Fähigkeiten zu vervollkommen, da sie sie meist gar nicht kennen, sondern versuchen im Gegenteil oft gerade, sie abzutöten da sie unter ihr leiden, da sie sie nicht handhaben können, und sich deshalb einsam fühlen.

Einmal erkannt, gehört deshalb auch an den Anfang dieser Ausbildung, -scheinbar paradoxerweise-, ein intensives Extroversionstraining, das so lange geht, bis all das von den Lernenden nachgeholt wurde, was sie bisher vernachlässigten, bzw. von dem sie meinten, daß es ihnen fehle. Meist geht dieses Training noch über das "Genug-Stadium" einige Zeit hinaus bis zum "Überdruß-Stadium", damit auch wirklich kein Rest an Sehnsucht bleibt.

Erst dann wird begonnen, die eigentliche Fähigkeit, die in der Zwischenzeit durch das intensive extrovertierte Leben meist mehr oder weniger in Vergessenheit geraten ist, wieder zu fördern, und zwar durch gezielte Übungsmaßnahmen, die ich hier natürlich nicht wiedergeben kann, die ich aber jedem wirklich Suchenden (ob wirklich oder nicht entscheide natürlich ich, nicht Du!) bei einer persönlichen Begegnung gerne näher erläutern werde.

Hauptproblem bei dem ganzen Phänomen der "Unsichtbarkeit" ist der natürliche Trieb aller bewußten Lebewesen nach Kommunikation, also nach Aufmerksamkeit und damit auch nach "gesehen und wahrgenommen werden".

Bekommt ein Kind nicht genügend davon, so kann es sein, daß es resigniert und sozusagen als Schutzmechanismus eine Art des Unsichtbarseins entwickelt, die aber in der Regel nicht entwickelbar ist, was sich jedoch leider oft erst während der Ausbildung herausstellt.



Genau Auf- so verhält es sich auch mit denen, die aufgrund der falschen oder zuviel merksambkeit die Unsichtbarkeit sozusagen als Fluchtmechanismus entwickelten. Auch hier läßt sich eine Ausbildung meist nicht über ein gewisses Anfangsstadium hinaus betreiben.

Nur die wenigen, die wirklich etwas passives in ihrem allein sein (All-ein) gefunden haben, können auf diesem Fundament aufbauen. Wie gesagt, stellt sich dies alles meist erst im Laufe der Ausbildung heraus, da auch diejenigen der letzten Kategorie in ihrer Kindheit und Jugendzeit oft unter ihrer Situation litten, weil sie noch nicht wußten, daß es sich um eine Fähigkeit handelt, und sie somit natürlich auch noch nicht ein- und ausschalten können.



Ein wichtiger Faktor bei diesem Thema ist noch der gewaltige Unterschied zwischen "Unsichtbar-Sein" und "Unsichtbar-Handeln". Unsichtbar sein ist nämlich um so einfacher, je weniger eigenständige und zielgerichtete Handlungen ich in dieser Situation vornehme!

In einer Menge von vorwiegend stützenden Gelegenheiten als Feind "unsichtbar" zu sein, indem sich mitstülme und das gleiche schreie wie sie, ist relativ einfach. Sie während dieses Angriffs aber durch gezielte Handlungen und Einflüsterungen von ihrem eigentlichen Angriffsziel abzubringen oder gar ganz zum Rückzug zu bewegen, ist etwas ganz anderes.

Dabei gilt natürlich: Je größer die Differenz, je schwieriger ist es unsichtbar zu bleiben! Wer aber nun vielleicht meint, daß das ganze ja eigentlich gar nichts mehr mit Magie, sondern fast nur noch Psychologie und richtig angewandte Manipulation, viel Wissen und große Erfahrung ist, dem sei gesagt, daß genau das Magie ist.

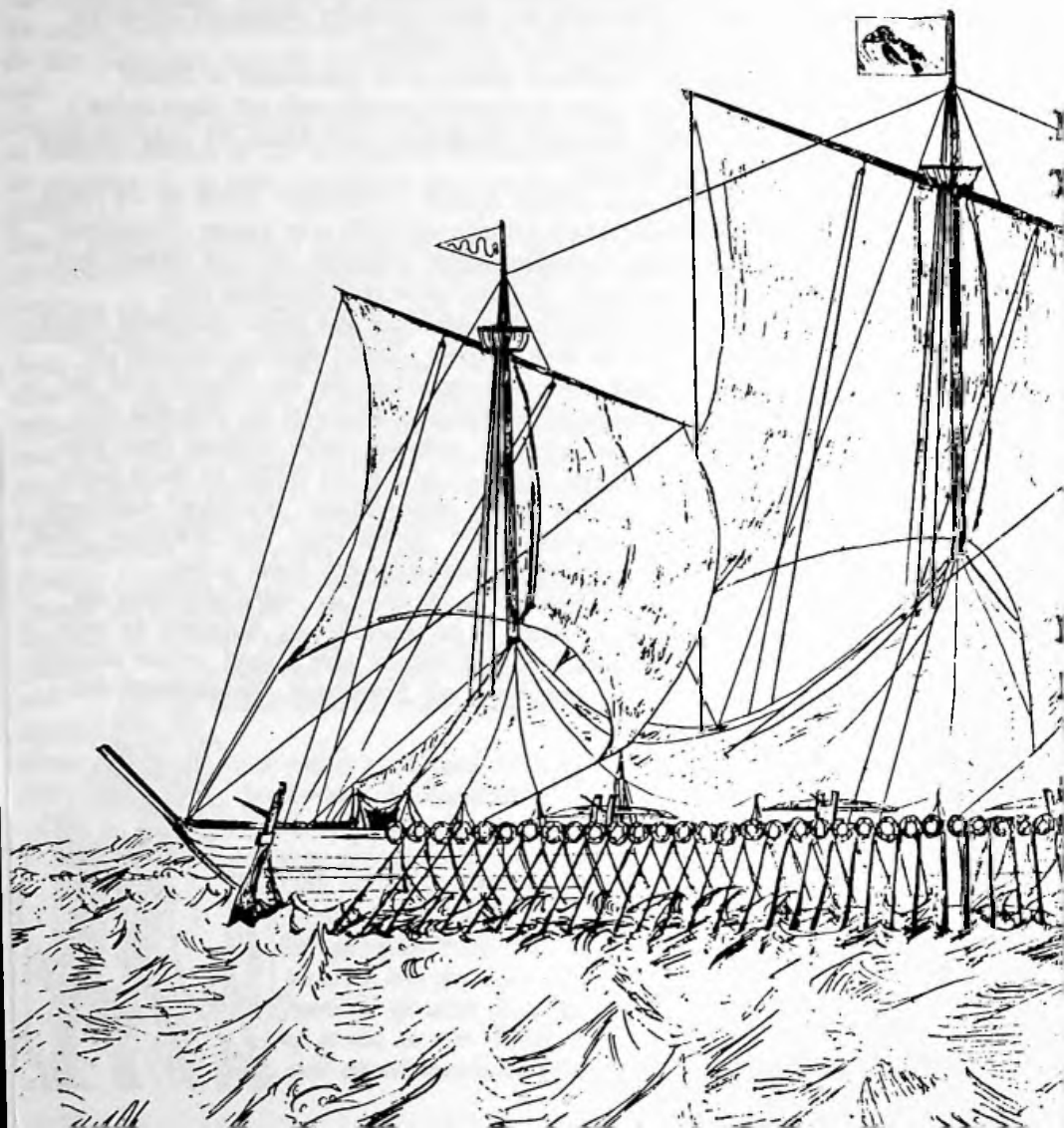
Und wer trotz all dieses Wissens einen wirklich begabten "Unsichtbaren" einmal bei der Arbeit erlebt hat, was natürlich fast unmöglich ist, und höchstens mit Hilfe eines anderen "Unsichtbaren" geschehen könnte, der den "psychologischen Wahrnehmungsbauraum" wenigstens zum Teil aufheben kann, der wird trotzdem oder vielleicht auch gerade deswegen um so mehr beeindruckt sein.

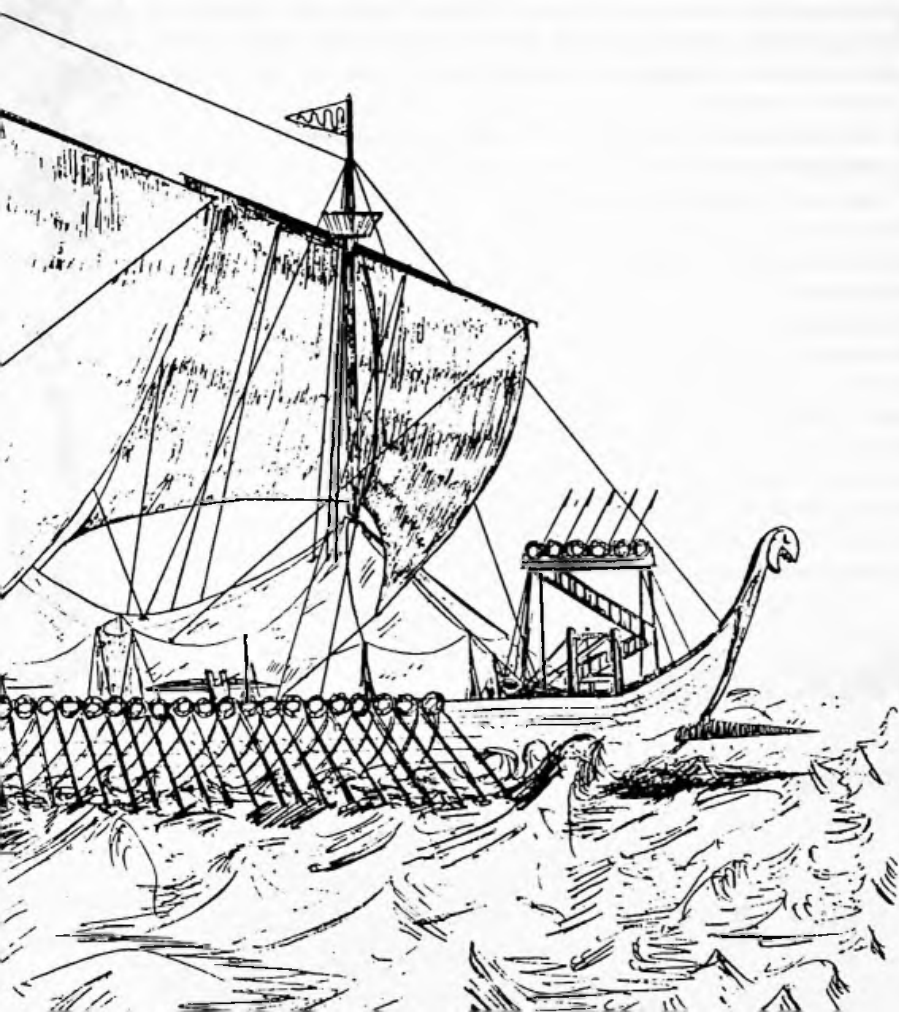
Erläuternde Zusammenhänge des behilflichen Magiers würde man aber höchstwahrscheinlich democh nicht glauben können, wenn es sich nicht um einen über alle Zweifel erhabenen und guten Bekannten handelt, da der eigene Verstand in der Zielscheitzeit zwischen dem Vorgang selbst und der Erklärung schon längst eigene Zusammenhänge hergestellt hat, was ja per Definition seine wichtigste Aufgabe ist, und weil es an dem schwierigsten gehört, was jemand überhaupt lernen kann etwas zu erleben, ohne sofort Zusammenhänge herzustellen, da dies dem Gefühl des freien Falls ohne Fallschirm gleichkommt. Es ist manchmal einfach unglaublich, was "Unsichtbare" vollbringen können! Hiermit schließe ich vorerst meine Betrachtungen über "Unsichtbarkeit" und "Unsichtbare", jedoch nicht ohne noch einen kleinen Tip für diejenigen beizusteuern, die mehr wissen wollen: Versucht einmal eine Weile in allen Situationen, in die ihr kommt, die Nebensächlichkeiten wie z.B. die Farbe des Hintergrunds, diverse Geräusche in der Umgebung oder Augenfarbe des neben dem Handelnden stehenden bewusst wahrzunehmen, und ihr bekommt einen Eindruck von den einfachen Übungen in der Grundausbildung zum Magier mit Schwerpunkt "Unsichtbarkeit" bzw. "Nicht-Wahrnehmbarkeit".



Ozeon der Seher

17. Elul, 1111 n. D.





Über Religion in der Wüste !

Schon in meiner Kindheit hörte ich manchmal den Namen "SEEKER", z.B. wenn ich mal wieder eine ganze Nacht allein in der Wüste verbracht hatte.

"Du bist halt ein Suchender, fast ein richtiger Seeker," sagte meine Mutter dann öfter.

Hier in Esoteria, wo ich jetzt studiere, verehrt mancher "Seeker" als "Gott" und denkt wohl auch, daß ich dies tue. Ich konnte das jedoch nie so sehen, wehre mich aber auch nicht mehr, wenn jemand die Zusammenhänge so sehen will.

"Seeker" ist für mich keine Person und auch kein über uns wachendes, von uns getrenntes Geistwesen, das irgendwo weit weg existiert.

"Seeker" ist für mich eine "Begrifflichkeit", die als Zusammenfassung gewählt wurde für die übereinstimmenden Merkmale all derjenigen Lebewesen, die die Wahrheit und den Sinn und die Weisheit suchen.

Daß diese "Religion" in der Wüste gut gedeiht liegt wohl am Zusammenhang zwischen Wahrheit und "Innerer Wahrnehmung", die dann am klarsten ist, wenn wenig äußere Reize vorhanden sind.

Deshalb sind alle Suchenden in den Oasen der Ladur immer willkommen.

Fähigkeiten, die hier in Esoteria als übernatürlich, parapsychologisch oder psi-begabt bezeichnet werden, sind bei uns ganz normal und völlig vertraut. So versetzten sie uns aber manchmal in die Lage, mehr über Gäste zu "wissen", als diese über sich selbst.

U.a. auch deshalb lehnen wir Anhänger von dunklen oder schwarzen Göttern nicht von vorne herein ab, da auch sie Suchende sind und auf ihrem speziellen Weg gehen, der oft nur von einem starren und unverrückbaren Standpunkt aus als "dunkel" gesehen wird.

Wer die Zeilen über mein Erlebnis am Feuer gelesen hat, weiß vielleicht, wovon ich spreche.

Schwarzmagier höherer Rangstufen dagegen werden bei uns nicht so gern gesehen, da der gemeinsame psychische Abwehrblock, den unser Volk automatisch gegen ihre dunklen Ausstrahlungen und die niederdrückende Aura, die sie umgibt, errichtet viel Energie und große Konzentration erfordert, die wirklich besser woanders angewandt werden könnte.

Gastfreundschaft für eine Nacht und Proviant mit auf den weiteren Weg wird aber auch ihnen gewährt. Und den Versuch, sie auf einige Irrtümer in ihrem Denken aufmerksam zu machen, wohl gemerkt ohne zu sehr zu missionieren, müssen sie sich in der Regel im Gegenzug gefallen lassen.

Grundlegend abgelehnt wird jedoch, wie schon gesagt, niemand. Jeder bekommt eine Chance, zu zeigen, daß er sich unserer Gastfreundschaft würdig benehmen kann. Will er sich dann absolut nicht einfügen, selbst für die meist kurze Zeit seines Aufenthaltes in den Häusern, Hütten und Zelten unserer Oasen nicht, so wehret wir uns, sofern möglich, mit angemessenen, meist geistig/psychischen Mitteln gegen seine/ihre Umtriebe und sorgen in dem Zusammenhang auch meist gleich dafür, daß er schnell weiterzieht, indem er das Gefühl bekommt, daß das sein eigener Wunsch ist.

Was jemand tat, dachte oder plante, bevor er zu uns durch die Wüste kam, und was er anschließend denken, tun und planen wird, wenn er wieder geht, geht uns nichts an, da es ein unumstößliches Naturgesetz gibt, welches da heißt: "Daran können wir nichts ändern, da kein direkter Kontakt vorhanden ist!"

All diese Verhältnisse waren fast mein ganzes bisheriges Leben selbstverständlich für mich. Jetzt aber weiß ich, daß sie nur in der Abgeschiedenheit der Wüste so einfach zu praktizieren sind. Dort, in dem begrenzten Bereich der Oase und ihrer näheren

Fortsetzung folgt!

Das neue Wappen von Temania

Alle Krieger tragen auf ihren Brustpanzern und Schildern ab sofort dieses neue Wappen. Auf den Flaggen von



Schiffen und Städten ist dieses Wappen ebenfalls zu sehen. Das Siegel (das alte) bleibt jedoch gleich. Der Wolf im Wappen ist das Symbol der Stärke Temanias. Das Zedn ist das Symbol für die Freundschaft zwischen Temanierern und Zedus. (Also die Freundschaft zwischen Mensch und Tier.) Die Burg symbolisiert die Schönheit und Größe Temanias. Das neue Wappen wurde entworfen, da das alte nicht mehr ausreichend war.

Rexor,

Herr des Sumpfes

Taphanac, das Grüne Herz von Corigani, Teil 2:

Der größte Teil der Taphanacleiri verdient seinen Lebensunterhalt in der einen oder anderen Weise mit Holz - sei es als Handwerker (Tischler, Drechsler, Schnitzer o.Ä.) oder als Händler. Früher zogen unabhängige Händler durch das Land, kauften von den Handwerkern und verkauften die Waren auf eigene Faust. Inzwischen haben sich verschiedene Gilden gebildet, die den Handwerkern bessere Preise bieten können, dafür natürlich aber auch Provision verlangen. Im Gegensatz zur weitverbreiteten Praxis versuchen die Gilden jedoch nicht, den Handwerkern ihre Zusammenarbeit aufzuzwingen, sondern überlassen die Entscheidung ganz allein deren Rechenfähigkeiten. Trotzdem - oder gerade deshalb - gibt es fast keine Handwerker mehr, die nicht mit den Gilden zusammenarbeiten und kaum noch selbständige Händler.

Wem die Begeisterung oder Begabung für das Arbeiten mit Holz fehlt, der kann sich im HAUS DER WORTE zum Barden ausbilden lassen (es gibt kaum einen Taphanaclei, der nicht gerne singt und dichtet, und nur wenige, die es nicht gut tun); er kann sich dem Anbau von oder Handel mit Zier- und Nutzpflanzen, Gewürz- oder Heilkräutern, oder Gransat, dem Waldweizen widmen; er kann Soldat werden oder die beschwerliche Reise zum ISMANIAR-TEMPEL im Algat-Gebirge antreten und um Aufnahme in die YAWANNYELIIRI ersuchen, die Gemeinschaft der Kinder Yawannyes, die das Druidenleben gewählt haben, um sich ganz der Verehrung und dem Dienst der Göttin zu widmen.

Die Taphanacleiri sind keine Fanatiker. Anderen Licht- und den meisten neutralen Göttern und Religionen begegnen sie mit Achtung und Respekt. Auch finden sich in Taphanac nicht wenige, die neben oder anstelle von Yawannye CHANUM, Dena, Grewia, Parana oder - besonders in den Küstenregionen - Norto verehren. Lediglich die Jäger- und Kriegsgötter Arton, Borgon und Kandy und die Feuergötter Anur, Manuijan und Pura erfreuen sich nicht allzu großer Beliebtheit, da das Feuer, wenn es nicht unter strenger Kontrolle gehalten wird, eine Bedrohung für den Wald darstellt und die Taphanacleiri die Jagd zwar als in gewissem Umfang zum Leben notwendig, jedoch als alles andere als verherrlichenswert ansehen. Jedoch fallen auch sie, sofern das Praktizieren ihrer Rituale nicht im Widerspruch zu den Gesetzen des Reiches steht (zum Beispiel dem der unbedingten Vermeidung jeglichen Schadens am Wald und seinen Bewohnern), unter die Freiheit der Lebensgestaltung, die jedem Taphanaclei zusteht.

Anders sieht es mit den Finstergöttern und Dämonen aus: Sie sind allesamt gedichtet, das Praktizieren ihrer Rituale wird mit Verbannung geahndet, der höchsten im Gesetz vorgesehenen Strafe.

Im Aussehen unterscheiden sich die Taphanacleiri nur wenig von anderen Menschen. Ihre Hautfarbe ist durch den Schutz des Waldes nicht so dunkel, wie man angesichts der Äquatornähe Taphanacs vermuten könnte. Auch sind sie - wahrscheinlich aufgrund des langen Lebens unter zum Teil recht niedrigen Bäumen - im Durchschnitt etwas kleiner als die Bewohner der offenen Gelände. Die meisten Taphanacleiri sind zwischen 1,60 und 1,70 m groß, wobei die Frauen kaum kleiner sind als die Männer.

Durch das häufige Tragen von Holzlasten auf den Schultern und die überwiegende Blickorientierung auf den Boden (um nicht über Wurzeln o.Ä. zu stolpern) hat sich im Laufe der Generationen bei den Taphanacleiri eine gewisse Starrheit der Nackenmuskeln entwickelt, so daß sie erhebliche Probleme haben, den Kopf in den Nacken zu werfen und nach oben zu schauen. Daher legen sie sich zum Beispiel zur Betrachtung des Sternenhimmels - eine ihrer Lieblingsbeschäftigung in klaren Nächten - gerne flach auf den Rücken, so daß ein Beobachter leicht den Eindruck bekommen könnte, sie schliefen. Jedoch tun sie dies

zu meist auf dem Bauch liegend, den Kopf „im Schoß der Erde vergraben“, wie sie es nennen. Die Taphanacleiri sind ein sehr hellhöriges Volk und selbst in Schlaf oder Meditation schwer zu überraschen.

Auffällig ist auch eine weite Verbreitung grüner Augen unter den Bewohnern Taphanacs, die sie als äußeres Zeichen ihrer Verwandtschaft mit dem Wald ansehen. Die Haarfarbe variiert bei den meisten zwischen mittelblond und dunkelbraun und geht erst sehr spät im Leben ins Graue über.

Es gibt jedoch einige Taphanacleiri, deren Haar von Jugend an die Farbe der Weißblüten hat - ein silbrig schimmerndes Weiß. Auffällig viele unter diesen, wenn auch nicht alle, haben ausgeprägte Begabungen zur Druidenmagie.

Die meisten Taphanacleiri sind schlank und drahtig gebaut, besonders die Bewohner der höhergelegenen Gebiete.

Bei den Taphanacleiri, die seit mehreren Generationen in Taphan leben, macht sich langsam aber sicher eine Anpassung an die veränderten Gegebenheiten bemerkbar - sie werden ein wenig größer und stämmiger, die Nackenstarrheit nimmt ab.

In den Bergregionen rund um den Yarton-See leben etwa 20000 Kruuks, die die Taphanacleiri die „Ruhen Brüder“ nennen. Ein Unwissender könnte sie für nicht mehr als halbintelligente Menschenaffen halten, doch dieser Eindruck täuscht. Die Kruuks sind trotz ihres gorillaähnlichen Aussehens (von denen sie nur die fünf fingrigen Hände und die Tatsache unterscheiden, daß sie sich von der Hüfte ab in einfache Hosen aus grobem Stoff kleiden) durchaus intelligent, wenn auch nicht im herkömmlichen Sinne gebildet. Die Kruuks sind Jäger und Sammler und reisen in Stämmen mit etwa 150-200 Angehörigen oft monatelang durch die Berglandwälder, kehren aber immer wieder an den See zurück, um sich mit anderen Stämmen zu treffen und Nachrichten auszutauschen. Sie verständigen sich untereinander und mit den Taphanacleiri, die es beherrschen - das sind bis jetzt nur die Bewohner der umliegenden Regionen und einige Gelehrte - mit Hilfe einer ausgefeilten Zeichensprache. So ist es zwar sehr schwer, einen oder mehrere bestimmte Kruuks an einem bestimmten Ort anzutreffen, was aber nicht unbedingt wichtig ist, da jeder Stamm dauernd im Nachrichtenaustausch mit anderen Stämmen steht, manchmal über mehrere „Stationen“ - also unbeteiligte Stämme - hinweg.

Als die ersten Taphanacleiri den Lebensraum der Kruuks betraten (vor über 400 Jahren), stießen sie auf erbitterten Widerstand, da die Kruuks ihre Heimat und ihr Leben von den Menschen bedroht sahen, mit denen sie bis dahin wenig gute Erfahrungen gemacht hatten. Die ersten Siedlergruppen der Taphanacleiri zogen mit schweren Verlusten zurück an die Küste, und es dauerte fast eine Generation, bis eine Gruppe von Druiden sich aufmachte, um Kontakt zu den Kruuks aufzunehmen.

Nachdem die Kruuks erkannt hatten, daß die Taphanacleiri ihnen keinen Schaden zuzufügen beabsichtigten, entwickelten sich sehr bald freundschaftliche Beziehungen zwischen beiden Völkern. Schon zu Zeiten Marynis', des dritten Waldherren von Taphanac, wurde das Töten eines Kruuk gesetzlich auf die gleiche Stufe gestellt, wie das Töten eines Taphanaclei.

Vor einiger Zeit begab sich wieder eine Gruppe von Taphanacleiri ins Herz des Kruukgebietes, angeführt von Jastyr Ramal Malanlei, Mittler und einer der höchsten Minister Taphanacs. Gerüchten zufolge haben einige Stämme den Wunsch geäußert, nach Taphan zu ziehen, um der Armee von Taphanac beizutreten. Jastyr Ramal und die anderen Mitglieder der Gruppe sollen diese Kruuks mit den Gegebenheiten des Stadtlebens und der Sprache der Taphanacleiri vertraut machen, heißt es.

Ob sich diese Gerüchte nun bewahrheiten oder nicht, die Taphanacleri sehen die Kruuk als bestes Beispiel dafür an, daß man niemanden nur nach dem ersten Eindruck beurteilen darf. Ein Sprichwort in Taphanac lautet: „In jedem Affen mag ein Kruuk, und in jeder Eselin ein Einhorn stecken.“

Aus der Schrift: „Wanderer, kommst Du nach Taphan“, verfaßt von Jastyr Slarist Lankaslei, oberstem Chronisten am Hof von Shawmassch Yahankorlei, Malyr Astaphanacti, im Marschdächwan 412 n.P.

FEIERTAGE IN TAPHANAC

TAG	NAMME	ERKLÄRUNG
8. Schewat	Malyr-Tag	Seit jeher ist der Geburtstag des jeweiligen Waldherrn ein arbeitsfreier Tag, der allerdings ohne Pomp oder besondere Feierlichkeiten begangen wird.
30. Schewat	Einhorntag	Große Feierlichkeiten in Taphan und kleinere in jeder Siedlung; Opferung geheiligten Wassers an allen Gischogani
11. Ssakat	Letzter Tag	Die am 1. Ssakat aufgestellten hölzernen Darstellungen Yawannyes in ihrer Einhorngestalt werden wieder abgenommen und bis zum nächsten Jahresende in geweihten Hainen untergebracht.
8. Tammus	Weißblütentag	Sommersonnenwende; Höhepunkt der Weißblüte; Prozessionen aus den Rüstorten in die Wälder; alle verbringen die Nacht unter freiem Himmel
12. Tischri	Danktag	Gransat-, Obst- und Heilkräuteropfer in den Tempeln, Hainen und an den Gischogani

Außer diesen Feiertagen ist der Chnumdago jeder Woche arbeitsfrei, er soll der Besinnung, Meditation und dem Dank an Yawannye dienen.

MAßE UND GEWICHTE.

Vorbemerkung: Inzwischen sind bei den meisten Händlern, vor allem in Taphan selbst, die Standardeinheiten verbreitet. Dennoch kann es passieren, daß man mit jemandem zu tun bekommt, der nur mit den alten Einheiten rechnet. Daher ist es gut, diese zu kennen:

Die Länge von Gegenständen wurde früher anhand eines festen Maßstückes aus dem Holz des Log-Baumes bestimmt. Daher heißen die Maße Ranlog und Kladlog, wobei ein Ranlog 100 Kladlog entspricht. Ein Ranlog gleicht vier und einem halben Meter, ein Kladlog folglich fünfundvierzig Zentimetern.

Auch für die Gewichtsbestimmung wurde der Log-Baum herangezogen, in diesem Fall seine Früchte. Das Gewicht einer Frucht nannte man Logan, das Gewicht von zehn Früchten Logat. Heute hat man natürlich Metallgewichte, aber die Namen sind erhalten geblieben. Ein Logat entspricht drei Vierteln eines Standard-Kilos, ein Logan folglich fünfundsiebzig Standard-Gramm.

Keine Sorgen machen muß der Reisende sich um die Bezahlung, denn seit dem Jahr 304 n.P. sind Gold-, Silber- und Kupferstücke der Bank von MYRA die alleinige Währung in Taphanac. Vorher zahlte man mit Edelholz, Perlen oder im Tausch.

Mitteilungen für den Boten:

An die Bank von MYRA

Werte Herren,

hiermit ersuche ich im Auftrag meines Herrschers um aufnahme geschäftlicher Beziehungen zur Bank von MYRA und bitte um Bestätigung und mögliche Geschäftsbedingungen.

Rantyr Astan Malotlei, erster Schatzmeister von Taphanac,
in Dienst und Auftrag Shawnassehs, Maltyr Astaphanacti
(Waldherr von Taphanac)

An den Botendienst von Yslannad

Werte Herren,

hiermit ersuche ich im Auftrag meines Herrschers um die Einrichtung einer großen Station in Taphan und möglicherweise weiterer Stationen, und bitte um genauere Angaben über Eure Dienste und Kosten.

Rantyr Astan Malotlei, erster Schatzmeister von Taphanac,
in Dienst und Auftrag Shawnassehs, Maltyr Astaphanacti

An Tamlan Sternenschön, Hochkönigin von Aldaron

Dank für Eure Botschaft. Ich bin überzeugt, daß alle Völker, deren Geist wahrhaft der Liebe und dem Licht verbunden ist, Eurer Einladung mit Freude folgen werden. Sobald ich es vermag, werde ich meinen Lautenmeister zu Euch schicken, damit er für Taphanac einen kleinen Teil zum Gelingen Eures Werks beitragen kann.

Hochgehrtler Gweron u. Santru

Ich bin höchst erfreut euch mitteilen zu dürfen, daß es mir nun endlich gelungen ist, die Stämme Sylphonds zu einigen. Ich sah mich schon am Ende meiner Bemühungen, als nach langer Zeit multilateraler Verhandlungen, der Bruderzwist zwischen den Upiten und den Vekttern wieder ausbrach, und das ausgerechnet wegen der hübschen Tochter Igars, Waldfürst der Vektter.

Es trug sich zu, als ich die Ersten der Stämme das dritte mal nach Singara Iliel rief, um aus dem Haufen einzelner, verwander Stämme ein starkes Reich zu erheben. Und so kamen die Ersten der Stämme, jeder mitsamt seinem großen Gefolge. Pfeifer, Artisten und Bändiger spielten und demonstrierten ihre Kunst und die Straßen der Stadt waren voller Leben und Ausgelassenheit, wie schon seit langem nicht mehr.

Und so kalm auch die schöne Wona an ihres Vaters Seite und mit ihnen 100 der stärksten Krieger aus Igars Familie. Und sie fiel so manchem Jüngling auf, doch der Anblick der grimmigen 100, der ihr folgte lenkten seine Gedanken schnell auf andere Wege. Denn, so müßt ihr wissen, es ist bei den Vekttern verpönt einen Andern zu begehren, ohne ihn fürs Leben zu nehmen. Und auch der Blick des jungen Hektor Disotos, Kriegsmeister der Upiten, verfiel sich in den Netzen der Schönheit. Der kühne Hektor jedoch, der schon manche große Tat für die Familie seines Vaters vollbracht hat, ließ sich nicht schrecken vom Anblick der 100 Krieger und so stahl er sich von einer Verhandlung, an der alle Großen der Stämme teilnahmen, hinfort und traf sich heimlich mit der schönen Wona, der der Jüngling auch schon aufgefallen ist, denn er ist ebenfalls von schönem Wuchse und edlem Gemüt.

Und so wurden in den warmen Nächten des Tammus viele Worte der Liebe zwischen den beiden getauscht und dem wären vielleicht auch Taten gefolgt, hätte nicht eines Nachts Barnu, ein junger Krieger aus dem Stamm der Vektter, Wona dabei beobachtet. So entdeckte er den Grund ihrer nächtlichen Ausflüge und eilte sofort zu Igar um ihm von allem zu berichten, denn er war ein treuer Krieger. Igar war entzürnt, das könnt ihr mir Glauben, daß seine eigene Tochter ihn hintergeht. Und so trennte er die jungen Menschen und bezichtigte vor Wut die Upiten, daß sie nicht wegen der Einigung des Reiches hergekommen sind, sondern um sich an den Frauen der Anderen zu vergreifen. Die Upiten traf das sehr, denn sie waren sehr für die Einheit, doch sie hielten sich zurück um nicht einen alles zerstörenden Streit anzuzetteln.

Nur dem jungen Hektor düstete es noch immer nach der schönen Wona und so schlich er sich abermals zu ihr und betörte sie, mit ihm zu kommen. Und so floh er derselben Nacht mit seiner Angebetenen aus den Mauern unseres schönen Singa-Iliel und hätte diese Tat sicherlich bereut, wäre er einen Tag länger in der lieblichen Stadt geblieben. Am nächsten Tag nämlich, entdeckte Igar den Raub und weckte all seine Krieger um sich in Waffen zu begeben. Und so zog er mit seinen Mannen zum Quartier der überraschten Upiten und erschlug ihrer Viele im Bette. Die meißten Upiten brachten sich jedoch durch eine Hintertür in Sicherheit, wo sie sich kleideten und formierten. Und dann entbrannte ein Kampf in der sonst so heiteren Stadt, der vielleicht in die Geschichte eingehen wird. Ich wurde rasch herbeigerufen um den Streit zu klären, doch selbst mein Wort verklung ungehört im Lärm des Kampfes, der in den Gassen wütete. Den halben Mittag lang sangen die Schwertler und erst eine herbeigerufene Fünfhunderschaft Iliischer Krieger brachte am Nachmittag die Reihen der Wütenden auseinander und auch schwichtende Worte Meiner selbst fanden bei den Kämpfern Gehör.

Nun war die Stimmung geladen, denn die Krieger Igars verzeihten den Verwandten den Frauenraub nicht, doch sie blieben in der Stadt und erklärten sich bereit, zu versuchen das Problem auf verbale Weise zu lösen. Nur der treue Barnu war nicht in der Stadt. Er hat gar nicht an dem Kampfe teilgenommen sondern ist schon früh am Morgen dem kühnen Hektor hinterhergeritten. So stellte er ihn des Abends, als Hektor und Wona ausruhten und forderte Hektor zum Zweikampf. So erschlug Hektor Barnu und zog dann zurück nach Singara Iliel, denn er war auf den Gedanken gekommen, den Zwist beizulegen, da auch er an der Einheit der Stämme hing und den Tod des stolzen Barnu bereute. Er sah, daß er töricht gehandelt hatte und so kam er des Morgens zu mir und fragte mich nach Rat, da er weder Wona hergeben, noch die Stämme im Streit sehen wollte. Ich überlegte lang und stellte ihn dann vor die Wahl, daß er sich entweder die schöne Wona zur Frau nehme oder sie niemehr Wiedersehen dürfe. Dann hättet ihr sein strahlendes Gesicht sehen sollen! Auf diesen Gedanken schien er gar nicht gekommen zu sein, denn er lief, ohne mich zu Grüßen (was ich ihm verzeihe), sofort in des Löwen Hohle, zu Igar um ihn um Zustimmung zu bitten. Es scheint dort hoch her gegangen zu sein, nach einigen Tagen verzieh Igar dem kühnen Hektor und stimmte dann, zum Glück, dem Bund beider fürs Leben zu.

Desweiteren bereite ich mich nun auf die nun folgende Regierungszeit über ganz Sylphonien zu. 1000 Wüstensöhne sind bereits rekrutiert worden und sind in der Wüste stationiert, die Burg ist ebenfalls fertiggestellt worden und ist mit 1000 Kriegern besetzt.

Und so ende ich diesen bescheidenen Brief, auf daß unsere guten Beziehungen ewig währen

Hochachtungsvoll Agador, Herrscher über ganz Sylphonien

Mitteilung für den Boten

GFC

- eine vernünftige Föderation

Nun ja, ich hatte die Sache aus dem Boten Nr. 18 wohl etwas anders formulieren sollen, damit es auch die Spitzzohrigen (lies Elfen) verstehen.

Werter Keyar Sternenfalke, Ihr habt im letzten Boten etwas sehr Schönes gesagt:

In Frieden und Harmonie mit sich und seinen Nachbarn auf der Welt Myra leben!

Für dieses Ziel wurde die GFC damals gegründet um diesen Satz zu verwirklichen, zusammen mit anderen Reichen seien sie nun "licht-" oder "dunkelorientiert".

Daher bitte ich um Verzeihung für meine ungeschickte Wortwahl im Boten Nr. 18.

Zugleich jedoch möchte ich Euch mitteilen, dass Ihr aufpassen solltet nicht vom Baum zu fallen.

Aladin I

Die Mitgliederliste:

- Khal - Kottoni
- Al' Chatanir (entnommen der Boten 1-13)
- Actys

Konflikte:

Was Al' Chatanir treibt ist uns nicht besonders bekannt, es wird aufgefordert sich zu melden ansonsten wird es aus der Mitgliederliste gestrichen.

Zur Zeit befindet sich KK selbst im Krieg mit KY, welches frecherweise unsere Grenzen überschritt; so beschloss der Kreis der Ringe ihnen auf dem Grossfeld 731 den Krieg zu erklären, in anderen Genarken kam es noch zu keinen Zwischenfällen.

Ebenfalls hat der Kreis der Ringe beschlossen, Pauran im Kampf gegen Kyranjo-Kanaris beizustehen. Zu Lande wie zu Wasser, ggf. auch zu Luft wenns denn unbedingt sein

Wir entbieten Pauran unsere Grusse sowie auch an Aldaron.

Ich werde Ayesha, die Heilerin genannt. Als zweiten Namen erhielt ich den Namen Lashatt.

Geboren wurde ich im Siwan, 393 n. P., allerdings nicht in Arnikan, wo ich aufwuchs. Wo genau ich herstamme, vermag ich nicht zu sagen, da mein Vater noch vor meiner Geburt starb und meine Mutter diese nicht überlebte.

Aufgewachsen bin ich also in der Hauptstadt Khal-Kottonis. Erzogen wurde ich von meiner Amme Skara. Sie war als Erzieherin in einer bürgerlichen Familie angestellt. Diese Familie nahm uns sehr herzlich auf. Es entstand jedoch nie eine engere Verbindung zu deren Kindern, da diese alle wesentlich älter waren als ich. Nur mit Skara verband mich immer sehr viel.

Im entsprechenden Alter kam ich in eine Schule, um Lesen und Schreiben zu lernen. Mit den Freundinnen, die ich dort fand, durchstrifte ich häufig die Umgebung Arnikans zu Fuß oder zu Pferd. Im Reiten ohne Sattel brachte ich es zu einer gewissen Meisterschaft! Auch im Bogenschiessen schnitt ich nicht schlecht ab.

Doch meine Hauptaufmerksamkeit galt stets den Bibliotheken (und den sich darin befindenden Schriften), der Malerei und der Dichtkunst.

An meiner 15. Geburtsfeier verstarb Skara und hinterließ mir relativ wenig. Sie hatte stets ein geschäftiges Leben geführt und für ihre Arbeit so ziemlich alles geopfert.

Ich wollte wahrlich nicht undankbar erscheinen, aber obwohl mir die Familie, bei der ich, seit ich denken kann wohnte, beteuerte, ich könnte auch weiterhin bei ihnen bleiben, hielt mich nichts mehr in diesem Haus, dieser Stadt. Ich bedankte mich sehr herzlich bei ihnen für alles, was sie Skara und mir Gutes getan hatten. Nicht zuletzt dafür, daß wir auch weiterhin bei ihnen leben durften, nachdem die Kinder schon längst eigene Familien gegründet hatten.

Schließlich zog ich los und es war mir schon seit langem klar, was ich machen würde: ich würde meiner Berufung nachgehen und



Heilerin werden. Schon immer hatte ich das Bedürfnis gehabt, anderen zu helfen und konnte nie mit ansehen, wie jemand litt.

So ging ich auf die Wanderschaft mit einem mehr oder weniger bekannten Heiler um von ihm die Grundkenntnisse zu erlernen. Vor etwa einem Jahr trennte ich mich von meinem Meister um es selber zur Meisterschaft zu bringen. Seitdem wandere ich durch die Reiche Corigani immer auf der Suche nach neuem Wissen.

Auf meinen Wanderungen werde ich von Kilian, dem Raben, begleitet. Kilian ist an sich ein gutmütiger, lebenswerter Geselle aber er klaut mit Vorliebe Gedichte!!! Und was eigentlich das Schlimme daran ist: meistens verhunzt er sie auf das Fürchterlichste!

Nun ja, so sind wir zwei also ständig unterwegs. Und uns gefällt dieses "Vagabundenleben" ausserordentlich gut! Momentan jedenfalls. Denn da ist irgendetwas in mir drin, das sich nach einem Ort sehnt, wo ich zu Hause bin. Der Ort, an dem ich geboren wurde. Und so bin ich auch auf der Suche nach dem Geheimnis meiner Herkunft und dem Land, das ich "Heimat" nennen kann. Und irgendwann werde ich es finden. Irgendwann...

--- Für den Boten ---

An alle Wissenden!

Wer kann mir mitteilen, was unter dem Begriff

A S A N D W O E

zu verstehen ist? Ist es ein Name? Der eines Lebewesens oder eines unbelebten Dinges?

Ein Land eine Stadt?

Hat irgendjemand eine Vorstellung oder sogar

Genaueres Wissen?

Und wer auf Corigani hat als Wappen oder Zeichen ein Kreuz?

Auch diese Frage wäre wichtig zu klären.

Die Dankbarkeit der Aldar ist jedem sicher, der brauchbare Informationen geben kann.

Gez.

Keyar Sternenfälke

Hochkönig von Aldaron

Ayesba Lasbalt

Für den Boten

An Aron von Dorinam und Al'Chalanir

Hiermit entschuldige ich mich noch einmal öffentlich für die Grenzverletzungen. Sie bekommen Ihre Provinzen natürlich zurück.

Hochachtungsvoll,
Rexor, Herr der Sümpfe

An alle:

Hiermit sind Wanderer, Majier, Herrscher und alle anderen auch zu der Hochzeit von Rexor und Daya von Lodra eingeladen. Die Vermählung wird in der Hauptstadt Teegra im Jijar stattfinden. Ganz besonders sind die „Nachbarn“ eingeladen. Jeder ist willkommen. Es werden viele Feste gefeiert. Nähere Informationen erhält jeder interessierte.

Ander Hark, Berichterstatter Rexor's
(Teegra, HST von Temania)

An den Yslannad-Botendienst

Wir bauen für Euch in Unserer Hauptstadt eine Botenstation für 5000 GS und in Unserer Festung eine Botenstation für 1000 GS. Wir hoffen damit Euer Interesse in dem Maße geweckt zu haben, daß Ihr Euch schnellstmöglich mit Uns in Verbindung setzt. Es harren viele Botschaften der Beförderung. Bitte erklärt Uns auch den Unterschied der von Uns errichteten Botendienststation zur normalen.

Für Ihre Mühen im voraus vielen Dank.

gez.

Orlac Kosartos, Tansum von Sartakis

Mitteilung an die SNRG

Thorrog bestätigt hiermit seine Mitgliedschaft in der Seenotrettungsgemeinschaft. Die thyrrische Hauptniederlassung dieser Organisation wurde bereits in der Hafenstadt Yara Morsk eingerichtet. Als internationale SNRG-Flagge schlagen wir eine dunkelblaue rechteckige Fahne im Querformat vor. Als Symbol dienen zwei ineinandergreifende Hände, die eine schräg von oben kommend, die andere schräg gegenüber von unten aus einem angedeuteten Gewässer. Dieses Symbol steht weiß vor dem blauen Hintergrund.

Desweiteren haben wir einen Hilferuf von einer unserer Erkundungsflotten erhalten, deren Schiffe in der Straße der Vulkane versenkt wurden - höchstwahrscheinlich von selavanischen Meermenschen. Die Besatzung kam unseres Wissens nach bei diesem "Unglück" nicht zu Schaden, jedoch sitzt sie jetzt vor den steilen Klippen einer unwegsamen Halbinsel fest, kann sich weder zu Land noch zu Wasser fortbewegen und ist dem Wetter und dem Hungertod ausgeliefert. Da unsere restlichen Flotten zu weit von der Unglücksstelle entfernt liegen, fordern wir alle Flotten von Mitgliedsnationen der SNRG, die sich zur Zeit in der Straße der Vulkane befinden, auf, unseren Schiffbruchigen beizustehen. Diese werden versuchen, ein Signalf Feuer aufrecht zu erhalten, aber wer der Handelsroute folgt, wird sie eh nicht verfehlen.

Die SNRG sollte sich ernsthaft überlegen, geschlossen im Sinne der freien Seefahrt auf die selavanische Schutzgeld-Erpressung zu reagieren (natürlich möglichst rein diplomatisch). Die Thyrr werden auf jeden Fall nicht für die Erlaubnis zahlen, vor ihrer eigenen Küste segeln zu dürfen.

i.A. Morshol Rus-Yato ap Tislaminia
(Minister für Äußeres)

Mitteilung an Kor von Danuviapon, Seekönig von Selavan

Im Elul 412 wurden auf der offiziellen Handelsroute in der Straße der Vulkane grundlos und ohne Vorwarnung fünf auf friedlicher Mission befindliche Erkundungsschiffe der thyrrischen Reichsflotte versenkt. Die Besatzung kam hierbei zwar nicht zu Schaden, doch steht ihr Überleben immer noch auf dem Spiel, da sie ihren Standort aus eigenen Kräften nicht mehr verlassen kann. Selavan hat sich bereits selbst zu diesem provokatorischen Überfall bekannt und weitere Aktionen dieser Art gegenüber anderen Reichen ultimativ angedroht. Die Regierung der Thyrr ist inzwischen - durch eigene Nachforschungen - darüber informiert, daß das Seevolk auf diese Weise versucht, für die Schifffahrt auf selavanischem Reichsgebiet einen nicht unbeträchtlichen Zoll zu erpressen. Zu diesem Reichsgebiet scheint allerdings auch die Straße der Vulkane zu gehören, die jedoch einen der bedeutendsten Seewege Coriganis darstellt, zudem einen Teil des Handelsroute bildet und u.a. auch zum Küstengewässer Thorrogs zu zählen ist.

Die Thyrr verstehen durchaus, daß sich das Seevolk durch die Schifffahrt auf seinem Reichsgebiet gestört fühlt und hierfür einen Wegezoll erhebt. Wir verurteilen jedoch die skrupellose Gewalt, mit der versucht wird, diesen Wegezoll zu erzwingen, und werden diesem Verhalten gegenüber nicht nachgeben. Wir verweigern dem Seevolk hiermit jegliche Passiergebühr und werden alle Opfer selavanischer Überfälle nach Kräften unterstützen.

Thorrog wünscht keinen Krieg mit Selavan, aber wir werden jede Zusammenarbeit ablehnen, bis das Seevolk seine Aggressionen beendet und uns einen vernünftigen Vorschlag zur Einigung anbietet.

Melros Gintubb ap Mandanamor
Kaiser von Thorrog

Mitteilung an alle Herrscher Coriganis:

Da uns bis jetzt noch nicht so viele Aufträge wie erwartet erreichten, benutzen wir diese Möglichkeit, neue Angebote an mögliche Interessenten heranzutragen. Seit Monaten lesen wir in der Gerüchteküche über Schlachten und die damit verbundenen Verluste an Kriegern und fragen uns, wie man die eigene Bevölkerung in ihren Tod führen kann, wo es doch Leute gibt, die dies als ihren Beruf betrachten und gerne für fremde Reiche ins Feld ziehen und ihr Leben hergeben! Die geseigneten Herrscher werden sich jetzt sagen, daß die Idee zwar gut ist, man die Dienste aus Söldnern aber kaum bezahlen könne. Dem ist nicht so, wie das folgende Angebot zeigen wird:

wir bieten Eliteheere mit doppelter Kampfkraft! Sie bezahlen pro Krieger 30 Goldstücke (statt 15) und für Reiter 17 (statt 25), wozu dann noch der Preis der Heerführer kommt. Falls Sie dieses Angebot wahrnehmen, können Sie die Truppen entweder Selbst abholen (keine Kosten für den Transport) oder von uns liefern lassen. Sollten Sie die bei der Lieferung benötigten Schiffe in eine ihrer Flotten eingliedern wollen, berechnen wir pro Stück 500 Goldstücke. Wollen Sie nichts für den Transport zahlen und unsere Truppen möglichst schnell benötigen, haben wir noch folgenden Vorschlag zu machen, der zur Zeit schon angewendet wird: Sie treten uns ein Kleinfeld in ihrem Reich ab, worauf wir dann einen Rüstort errichten. Somit stehen die Truppen direkt zur Verfügung und auch die Transportkosten entfallen. Für dies müßten jedoch noch genauere Absprachen getroffen werden, generell steht dem jedoch absolut nichts im Weg.

Wir rüsten alles (!!!) was Ihr Herz begehrt und zwar an jeden !!! Egal ob Dunkel, Licht oder Neutral: wir beliefern alles genau entsprechend den Wünschen. Die Rüstungen sind leider zur Zeit noch im Vorraus zu bezahlen, aber wir arbeiten daran!

Auf eine gute Zusammenarbeit hoffend verbleibt

Snafn-el-Dnarsz, Pressesprecher Elays im Auftrag von
Priesterkönig Rhyam von Caer, z.Z. Herrscher Elays

Mitteilungen für den Boten:

Das Actische Amt für äußere Beziehungen läßt bekannt geben:
 Alle Schiffe die Actische Häfen (außer Fischerdörfer) anlaufen, müssen außerhalb der Häfen auf die Zolllotsenbeamten warten, die je nach Ladung, Staatsangehörigkeit, Schiffsklasse 1-5 GS Einlaufgebühr je Schiff lasieren. Für jeden Mond im Hafen muß die halbe Einlaufgebühr nachentrichtet werden. Schiffe die als SRNG-Schiffe einlaufen sind von der Gebühr befreit (weiße Flagge). Kriegsschiffe und mit Truppen beladene Schiffe dürfen ohne Genehmigung des Provinzherren nicht einlaufen oder auf Reede liegen.

Das Actische Amt für äußere Beziehungen läßt bekannt geben:
 Actys beansprucht ab sofort an allen Küsten 2 Kf Hoheitsgewässer, d.h. alle die ohne actische Erlaubnis in diese Zone fahren, befinden sich im Reichsgebiet von Actys, werden im also je nach Lage als Eindringlinge oder Angriffser gesehen. Generelle Durchfahrts-erlaubnis haben: Taphnac, alle SRNG-Flagge führende Schiffe und unbewaffnete Händler, Schiffe Lutins und von Staaten der DU und BdS und Schiffe mit Truppen dieser dürfen NICHT in die Hoheitsgewässer einfahren. Alle Schiffe anderer Staaten können nach Anmeldung, welche Anzahl/Art der Schiffe, Ladung und Fahrtzweck/ziel beinhaltet, einfahren, reine Handelsschiffe die Actische Häfen anlaufen, benötigen keine Genehmigung zum Aufenthalt in Unseren Hoheitsgewässern. Schiffe die die Meerenge der Sicherheit passieren wollen, haben für jeden Admiral 1 GS für andere Heerführer 2 GS zu zahlen.

Das Actische Amt für äußere Beziehungen läßt fragen:
 Wie passiert mit Lichtreiche die in der LIFE sind, die aber aggressive-expansionistisch auftreten. Werden solche Länder aus der LIFE entfernt??, da dies kaum mit Licht zu vereinbaren ist, eher wohl mit der DU oder BdS.

Das Actische Amt für äußere Beziehungen läßt bekannt geben:
 Die Herren Zardos und Keyar Sternenfalle werden hiermit zu der Teilnahme an einem Staatsfestakt eingeladen. Das Datum ist 30. Luslew 412 (oder 413)

Das Actische Amt für äußere Beziehungen fordert auf:
 Die Herrscher Geowynn Iaros anLondaron Dondrath von Lonador und Alzirus von Anakreon werden ersucht Vorschläge zur Regelung der Seegrenzen und Friedvollen Beziehungen zu Actys zu erarbeiten und diese uns zu unterbreiten.

Das Actische Amt für äußere Beziehungen läßt bekannt geben:
 Der Botendienst von Yslannad möchte uns zur Vermeidung von Mißsituation in der Zukunft, ein für unsere Situation angebrachtes Konzept, mit Kosten, erarbeiten.

Maþr jwlnatsy but silafyrthi by ego gorys.
 (Bepriesen sei die Macht des Feuers, und die seiner Berge.)

Gruðaðn-A-khem
 mastrafyrthi Acgra-Fyrth
 (Meister des Feuers von Acgra-Fyrth)

Bollen:
Reich : Sartakis
Spielzug : Marschäschwan 412

An Gollossar A'Ferendir, Shai'Hailu in Pauran

Unser Vorschlag: Rechteckig
Blau
Sich reichende Hände (braun)
oder Adler (silbern)

Wir hoffen, daß es zu einer endgültigen Einigung kommt.

Orlac Kosartos, Tansum von Sartakis

An Ossoriari!

Wir erklären Euch, in Folge des von Euch geführten Angriffs auf unser Reich, den KRIEG.

Orlac Kosartos, Tansum von Sartakis

An Talin na Read, König von Aron Lon Dorinam

Auch Sartakis hat eigentlich keine generellen Feinde, sondern versucht mit allen Nachbarn, friedlich auszukommen. Die DU und deren oberster Vertreter ZARDOS ist für uns aber nicht freundlich und friedlich. Sie führen fortgesetzte Angriffe gegen verschiedene Reiche, namentlich Aurinia (Isatinga), Kelani (Karcanon) oder Midligur (Karcanon), um diese zu vernichten.

Die Statuten der DU sind bekannt: Ein Austritt aus der DU nur bei Tod des Herrschers oder Untergang des Reiches, angedroht durch die DU.

Zeugt das von freiheitlichem und friedlichem Denken?

Von bisher vier Nachbarn in unserer Nähe gehören zwei zur DU und beide haben uns angegriffen! Es wurde von keinem auch nur der Versuch unternommen, mit uns zu verhandeln!

Eure Ansichten in Ehren! Wir hoffen, daß Ihr nie enttäuscht werdet!

Alles Gute und mögen die Götter Euch behüten!

Kasa di Li!

Orlac Kosartos, Tansum von Sartakis

und an

An Priesterkönig Rhyam von Caer

Im Marschäschwan drangen Krieger aus Elay auf ashdairisches Gebiet vor und eroberten dieses. Kurz darauf wurde das betreffende Heer von ashdairischen Kriegern gestoppt und restlos aufgerieben!

Da wir keinen Krieg mit Euch wollen, da wir schon einst das zweifelhafte Vergöngen hatten, von Euch attackiert zu werden, möchten wir Euch auffordern, weitere Aktionen dieser Art zu unterlassen!

Ich will Euch keineswegs drohen, doch bei erneuten Eroberungsversuchen, mögt Ihr die Konsequenzen tragen!

Nichtsdestotrotz beglückwünschen wir Euch zu Euerer Thronbesteigung und hoffen, daß die Zukunft unser beider Reiche nicht vom dem Gespenst des Krieges überschattet wird!

Ash'Aethir, der Donnerer und Schutzpatron von Ashdaira sei mit Euch!

Shavarhan ay Dhrundyr,
Ash'Thaern ti Ashdaira

An Herzog Dondrat Haryes

Wir, das Volk der Daira wollen keinen Konflikt oder Krieg, wie immer Ihr das auch sehen mögt, mit dem Volk von Llyn'Dhu'Morth, doch Euer Vorgehensweise ist uns keineswegs verständlich.

Ich weiß, daß ich mich auch schon früher an Euch hätte wenden können, doch wollte ich zuerst Eueren weiteren Handlungen abwarten. Der Verlauf des Konfliktes wurde von Euch so bestimmt, und nicht von uns, auch wenn Ihr dies vielleicht anders seht! Ihr habt mit Gewalt, und nichts anderes sind Truppen, die fremdes Reichsgebiet erobern, begonnen, und wir antworten darauf mit Gewalt!

Wie ein Sprichwort bei lautet "Wer Wind sät, der wird Sturm ernten!". Ich will Euch hiermit weder beleidigen, noch provozieren, wollen wir doch mit Euch verhandeln!

Jedoch ist uns klar, daß direkte Verhandlungen weder sinnvoll, noch objektiv sein werden, und bitten Euch als Schlichter in diesem Streitfall den Sprecher der LIFE Corigani zu akzeptieren! Wir sind auch bereit, andere Personen für dieses Amt anzuerkennen, sofern diese auch gerecht und objektiv urteilen können!

Shavarhan ay Dhrundyr,
Ash'Thaern ti Ashdaira

Reich : ASHDAIRA
Spielzug : Kislew 412

Her: Shavarhan ay Dhrundyr

Mitteilungen:

An Orlac Kosartos,
Tansum von Sartakis
Sprecher der LIFE-Corigan!

Ash'Thair Euch und Euerem Volk!

Erneut wenden wir uns an Euch, doch dieses Mal sind unsere Beweggründe weniger erfreulich, als letzten Mond!

Wie Ihr sicherlich wißt, befinden sich Ashdaira und Llyn'Dhu'Morth in einem Grenzkonflikt. Da wir diesen weder wünschen, noch weiterhin fortsetzen wollen, legen wir Euch unsere Darstellung des Verlaufs der Eskalation des Konfliktes dar, und bitten Euch, Euch an Llyn'Dhu'Morth zu wenden, um als Schlichter in unserem kleinen Problem aufzutreten!

Dereinst, kurz nach der Zeit der Nebel gehörten die von Llyn'Dhu'Morth als Domeiprovinz bezeichneten Gebiete zu mehr als 60 Prozent zu Ashdaira!

Da wir in der Gegend keinen geeigneten Rüstort besaßen begannen wir eine Burg, von uns Scath'ancaer (Festung aus Schwarzem Stein) genannt, zu errichten, hätten aber keinerlei Truppen zur Sicherung des Gebietes in der Gegend.

Kurz darauf drangen Truppen aus Llyn'Dhu'Morth auf ashdairisches Gebiet vor und eroberten dieses. Kurz darauf erhielt der ehemalige Ash'Thaern Tyrain ap Nagyarn eine Botschaft, deren Ton für ihn unglaublich dreist und überheblich war, sodaß er diese Botschaft selbst beantwortete, und es versäumte, mich, den amtierenden Ash'Thaern darüber zu informieren.

Llyn'Dhu'Morth sandte eine weitere Botschaft, die Tyrain erneut beantwortete und mich dieses Mal auch informierte, Ash'Aethir sei Dank!

Derweilen eroberten die Invasoren, anders kann ich meinen Nachbarn beim besten Willen nicht bezeichnen, die fast fertiggestellte Burg und breiteten sich systematisch auf ashdairischem Gebiet aus.

Von mir entsandte Truppen eroberten die Burg zurück, und begannen, wer kann es uns verdenken, die Invasoren zu vertreiben! Hierbei kam es zu mehreren kleineren und größeren Auseinandersetzungen, die jedoch Ashdaira für sich entscheiden konnten!

Mitteilungen:

An Orlac Kosartos,
Tansum von Sartakis
Sprecher der LIFE-Corigani

Um unser Gebiet weiterhin schützen zu können, sowie um eine bessere Verhandlungsposition zu erzielen, drangen die ashdairischen Reiter unter der Führung des damaligen Lliral und jetzigen Thaern Tha'Llassar ay Gandryn auch auf llyn'dhu'morth'sches Gebiet vor und eroberten dieses.

Es ist ebenfalls bekannt, daß unsere Truppen nun vor der Hauptstadt von Llyn'Dhu'Morth stehen.

Ich betone, daß wir diesen Konflikt nicht wünschen, aber keinesfalls Gebiete an Llyn'Dhu'Morth abtreten. Die neueroberten Gebiete können durchaus Teil der Verhandlungen sein!

Anbei legen wir alle Botschaften, die wir empfangen haben, wie auch von uns, vielleicht nicht von der dazu autorisierten Person, versandt wurden!

Doch um zum Kern dieser Mitteilung zu kommen.

Wir möchten Euch bitten, im Streitfall Llyn'Dhu'Morth - Ashdaira zu vermitteln und diesen unnützen Konflikt so gerecht und schnell, wie nur möglich zu beenden!!!

Möge Ash'Aethir, der Donnerer mit Euch sein!

Shavarhan ay Dhrundyr,
Ash'Thaern ti Ashdaira

Golossar A'Ferendir, Shai'Hailu in Pauran

Mitteilung:

Das pauranische Büro der SNRG gibt bekannt:

Durch ein bedauerliches Mißgeschick unserer Schreiber wurde im Boten Nr.19 vergessen den Vorschlag des Shai'Hailu für die reichsübergreifende SNRG-Flagge zu beschreiben. Wir schlagen folgende Form vor: Auf einem rechteckigen, blauen Hintergrund, zwei sich reichende Hände, in weiß gehalten. Gleichzeitig möchten wir an dieser Stelle Actys im Kreise der SNRG begrüßen und hoffen, daß es sich die letzten Worte seiner Eintrittserklärung noch einmal überlegen wird.

Fryng A'Lemunnir, Beauftragter des Shai'Hailu für die SNRG

Bot-schaft an Heary Lea
Llyn Dhu Morth

Ich weiß nicht, wie ihr euch da-gedacht habt?
Ich soll als Herrscher über mein Volk einfach auf einen so großen
und wichtigen Teil un-erer Reich-gebiete- verzichten. Da- könnt
ihr doch nicht in Ern-t annehmen.
Und außerdem sieht man an euren Handlungen, daß eure Worte nur
dicker Nebel sind.
Ihr wolltet irgend eine komi-che Art von Form wahren.
Daß ihr ein neutrale- Reich seid, glaubt doch schon lange niemand
mehr. Auch wenn ich es nicht nachwei-en kann, so ist für mich klar,
daß jemand, der wie ihr friedliche Bürger einer benschbarten Reiche-
im Schlaf und ohne vorwarnung überfällt, nur ein Finsterreich ge-
nannt werden kann, wenn ihr auch vielleicht nicht direkt in der
DU, oder wie die fin-teren Organi-ationen son-t heißen mögen, seid.
Und mit ein bißchen Geld sind wir nicht davon zu überzeugen, eine
von un- in Auftrag gegebene und gebaute Burg einfach herzu-chenken.

Eigentlich schreibe ich euch überhaupt nur de-halb, weil ich euch
eine letzte Chance geben will, den drohenden Krieg noch zu vermeiden.

Eine Antwort in Handlungen werdet ihr die-ten Monat schon mal bekommen
Wir werden un- zunächst die Burg zurückholen. Anschließend können
wir meinetwegen wieder verhandeln.

Und daß Elay einen Krieg vom Zaun brechen will, ist doch wohl nur ein
mie-s- Ablenkung-manöver, um von euren Schandtaten anzulenken.

Noch einmal sei klarge-tellt:

Wir wollen keinen Krieg, wir wollen nur un-er Reich-gebiet verteidigen
Solltet ihr ebenfalls an einem Friedlichen zu-sammenleben inter-essiert
sein, so macht endlich einen vernünftigen Vor-schlag.

Ohne Gruß

Tyrsp
Tyrsp

Kultur:

Seeschlacht bei Koek Jech

Bei klarem Himmel und gutem Wind aus Bathron glitten die Schiffe leichtfüßig
Richtung Heimat, als der Ausguck Segel am Horizont meldet.

Es dauert eine Weile bis sich die unbekannt Flotte soweit genähert hat, dass man
irgendeine Zugehörigkeit feststellen lässt. Der Pulk lost sich in zwei Teile auf und
segelt weiter auf unsere Schiffe zu, plötzlich begannen sie unsere Schiffe mit
Geschossen einzudecken zwei unserer Kauffahrer verschwanden innert kürzester Zeit in
den Fluten, als sie auch nach dem Aufruf damit aufzuhören weiter-führen unsere Schiffe
zu versenken reichte es Admira Sten ni s'Intel entgültig, er formierte seine Schiffe
über die Reflektoren-Verbindung und ging nun daran die Springolfe richtig auszunutzen,
trotz hoher Verluste, vorallem bei den Kauffahrern gelang es Sten die gemerische
Flott auf ein Viertel ihrer ursprünglichen Grösse zu dezimieren und die Flotte flich
dabei in Richtung auf ein grosses weisses Gebilde, welches anscheinend die Flotte in
sich aufnahm, doch dies war zweitrangig, denn man kümmerte sich jetzt vorallem um die
Seeleute und fischte einige aus dem Wasser.

Nachdem dies abgeschlossen war, war von dem weissen Gebilde nichts mehr zu sehen und
so machten sich unsere Schiffe auf den Weg zurück in die Heimat.

Llyn Dhu Morth Λλψν Δην Μορθη

an Tyrar ap Naxxarn von Ashdaira

Seid gegrüßt Tyrar,

In diesem Monat eroberten unsere Heere Teile Eures Gebietes. Nachträglich bitten wir dafür um Verzeihung.

Natürlich soll diese Vorgehensweise nicht maßgeblich für unser zukünftiges Verhalten sein. Vielmehr handelten unsere Heerführer nach alten Kartenmaterialien, in denen die Gebiete nur sehr ungenau vermerkt waren.

Nichtsdestotrotz müssen wir die sämtliche Gemarken der Provinz 742 (wir wissen nicht, wie sie in Eurer Sprache genannt wird) für Lyn Dhu Morth beanspruchen.

Darüberhinausgehende Interessen im Bereich 723 oder 711 liegen nicht in unserem Streben.

Im Interesse einer friedlichen Grenze solltet Ihr dieses Angebot akzeptieren.

Unsere Truppen werden in den nächsten Monaten mit der Eroberung der Domel-Provinz (724) fortfahren. Sie werden aber an den jeweiligen Provinzgrenzen stehen bleiben.

Wir hoffen, daß Ihr diese Handlungsweise, die nur der Absicherung unserer Gebiete dient, verstehen werdet.

Llyn Dhu Morth Λλψν Δην Μορθη

an Tyrar ap Naxxarn von Ashdaira

Seid gegrüßt,

Ihr habt auf unser Angebot nicht geantwortet, aus diesem Grunde gehen wir davon aus, daß Ihr damit einverstanden seid.

In diesem Monat erreichten unsere Verbände die Oklisgrenze der Domelprovinz. Wie bereits zugesagt werden sie diese Grenze nicht zum Zwecke der Eroberung überschreiten.

Desweiteren ist uns eine halbfertige Burg in die Hände gefallen, deren Baustil auf Ashdaira schließen läßt. Das Baumaterial war bereits gestohlen, als wir eintrafen und keiner Eurer Bauarbeiter war noch anwesend. Trotzdem sind wir bereit, Euch eine Entschädigung von 15000GS zu zahlen.

Eine Botschaft an uns konnten wir entnehmen, daß Clay plahnt, gegen Ashdaira militärisch vorzugehen, wir weisen Euch im Interesse einer weitgehenden Zusammenarbeit darauf hin.

Das friedliebende Reich Avaraidon sucht für eine Expedition über den Segmentsrand nach einem erfahrenem Führer. Gute Bezahlung und das Angebot einer Weiterbeschäftigung in einem hohen Posten sind selbstverständlich. Bei einem erfolgreichen Abschluß der Expedition winken sogar ein Titel und Güter. Meldungen bitte an Ryle Jsaacs, Generalfeldmarschall mit Sitz in Agon, der Hauptstadt Avaraidon's, oder an eines der Provinzoberhäupter.

Llyn Dhu Morth $\Delta\lambda\psi\upsilon\ \Delta\eta\upsilon\ \text{Μορτη}$ an Turap von Ashdaira

Salud gegrüßt,

Es reicht!

Nicht nur, daß Ihr auf Botschaften nicht oder mit beleidigenden Pamphleten antwortet.

Nicht nur, daß Ihr Schlachten auf unserem Reichsgebiet führt und die Frechheit besitzt, zu sagen, Ihr würdet Euch verteidigen.

Nicht nur, daß von der ersten Schlacht an Jede Schlacht von Euch vom Zaun gebrochen wurde.

Näin, Ihr steht nicht einmal einen Monat lang zu Euren eigenen Aussagen - oder könnt Ihr Euch an den Wortlaut Eures letzten Pamphlets nicht mehr erinnern?

Ihr greift auch in offensiver Aktion unsere Heere, die sich am Zurückziehen waren auf unserem Reichsgebiet an - und straft damit Euch selbst und Euer Ansehensgehauchel Lügen.

Eure Dummheit habt Ihr bereits bewiesen indem Ihr Euch mit dem Falschen schlagt - aber Lernfähig (auch aus der Geschichte heraus) seid Ihr noch nie gewesen.

Wielange glaubt Ihr würde LDM mit einer Hand auf dem Rücken Eurer Aggression zusehen.

Ich fordere Euch hiermit letztmalig auf, das Gebiet zu räumen. Bereits in diesem Monat wurden Gegenmaßnahmen angriffen um Euch in Eure Schranken zu verwaisen und den Krieg auch nach Ashdaira hineinzutragen - damit Eure Bevölkerung weiß, was Ihr in anderen Gebieten anrichtet.

Daß Operation "Waldsturm" angefallen ist werdet Ihr wohl selbst bemerken....

Sollte sich Euer Verhalten in den nächsten Wochen nicht ändern würden wir uns gezwungen sehen, die im Kampf gegen Zardos erbaute Waffen einzusetzen und unsere Interventionsruppen in marsch zu setzen.

Die Gefangenen haben sofort freigelassen zu werden.

Auch in der Öffentlichkeit ist der Aggressor bereits anerkannt, das Ansehen ganz Ashdairas leidet unter Euerem bauernrölpeligen Verhalten!

Ihr seid am Zug!

Harzog Dandros Haryas



