

# Weltbote

## Myranische Informationen

Ausgabe Juni 1999

45

### Grüezi!

*Der Jahreswechsel liegt hinter uns, doch irgendwie haben noch nicht alle die Ssakat, oder wie sie neu heissen: die Traumtage ohne Folgen überstanden. Aus etlichen Segmenten erreichten die Redaktion keinerlei Meldungen über die Geschehnisse der letzten Monde, woher dies bloss rühren mag?*

*MBM 24, das hätte eigentlich zusammen mit diesem Weltboten auf die Reise gehen sollen. Es ist beinahe fertig, d.h. es ist druckbereit, jedoch fehlt noch das "Gut zum Druck" durch das Schatzmeister-am und ohne dieses, wollen die druckenden Gnome zu Khal-Kottoni nicht loslegen. Direkt menschlich und verständlich, oder?.*

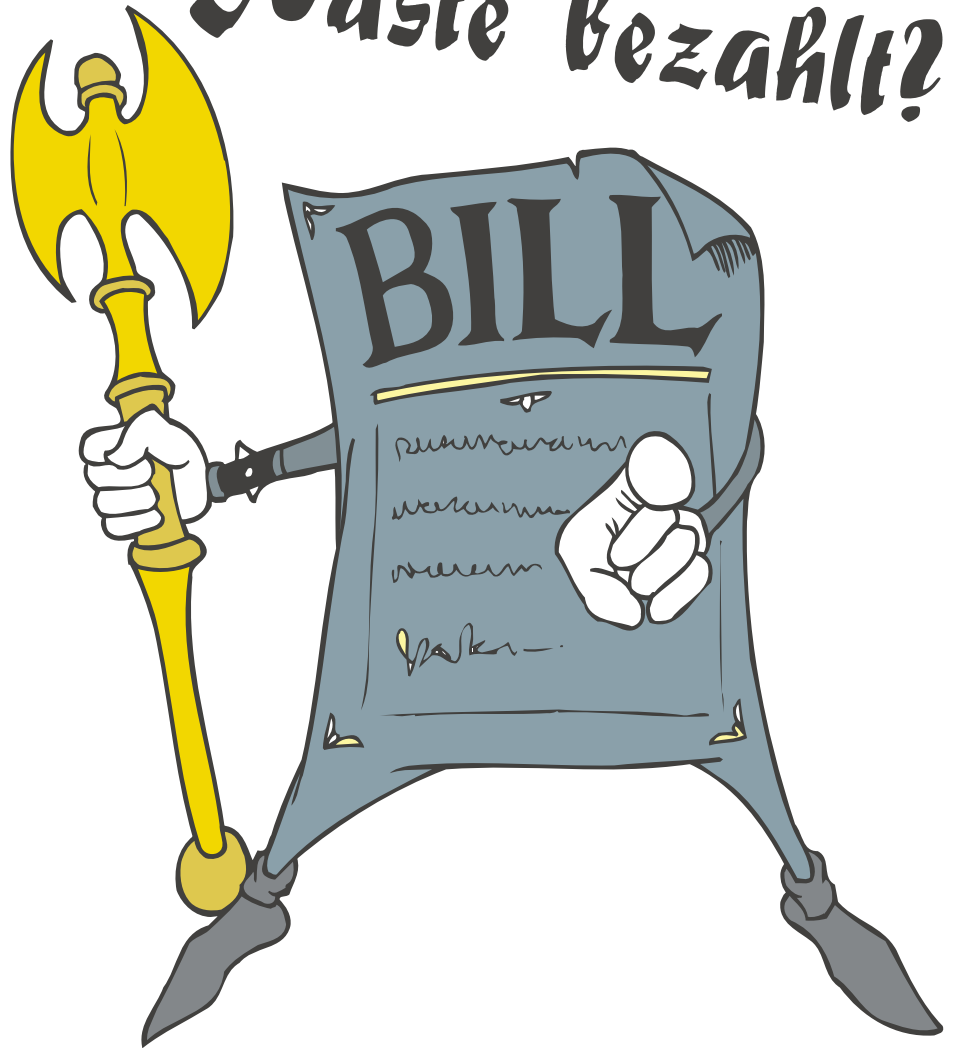
*Doch andersweitig sind diese putzigen Kerlchen ganz fleissig, so haben sie einen billigen und doch brauchbaren Merchandisingartikel für Myra gefunden, Details siehe weiter hinten in diesem Boten. Die nächste Gelegenheit, eines dieser Dinger zu erstehen, sind die Myratage im September.*

*Doch bis dahin geht's noch eine Weile und zwei weitere Weltboten liegen dazwischen.*

*Bis zum nächsten WB*

*Euer thogol,  
gnomischer Druckergehilfe*

## Haste Bezahlt?



Ebbe herrscht wieder mal in der Kasse. Nichts neues, kommt dies doch mittlerweile in einem gewissen Turnus immer wieder mal vor. Dieses Mal ist jedoch besonders ärgerlich, schliesslich haben wir letztes Jahr im September und heuer in Berlin der Anschaffung von Promy (Auswertungsprogramm für Myra) zu gestimmt und jetzt geht's ans bezahlen. Bloss womit? Ohne Moos nix los und von den vielen zugesagten Spenden ist auch nicht gerade das eingetroffen, was da so angekündigt war...

Leute, bezahlt Eure Beiträge und Eure angekündigten Spenden und die Sache läuft wieder so, wie's sollte.



# Myranischer Terminkalender

## intreffschluss für die myranischen Weltboten im Jahre 1999/2000

Weltbote 4/1999 (46)	1. August	Auslief.:	9. August
Weltbote 5/1999 (47)	1. Oktober	Auslief.:	11. Oktober
Weltbote 6/1999 (48)	1. Dezember	Auslief.:	13. Dezember
Weltbote 1/2000 (49)	1. Februar	Auslief.:	7. Februar
Weltbote 2/2000 (50)	1. April	Auslief.:	10. April
Weltbote 3/2000 (51)	1. Juni	Auslief.:	13. Juni

## intreffschluss für die "normalen" MBMs im Jahre 1999 (419 nach Pondaron)

MBM 1/1999 (24)	1. Mai	Auslief.:	Juli 1999
MBM 2/1999 (25)	7. August	Auslief.:	11. September

## Myranische Veranstaltungen

16.-18. Juli 1999	Fantasy-Spiel-Fest Freitag bis Sonntag: Rollenspiel in all seinen Formen und Variationen Kontakt: Amigo Spiele Ort: ganz Rothenburg ob der Tauber
10. - 12. Sep. 1999	22. Tübinger Myratage Donnerstag: SL-Versammlung Freitag: Vorstandssitzung Samstag: Sehen und Gesehen werden Sonntag: MV des VFM e.V. Kontakt: Christine Auf dem Berge & Cie. Ort: Schlatterhaus, Tübingen
21.-24. Okt. 1999	Spiel '99 Donnerstag bis Sonntag: Spielen in allen Variationen und Formen Kontakt: Friedhelm Merz Verlag Ort: Messe Essen / Grugahalle
11./12. Dez. 1999	1. Myranisches Schlittelwochenende der Regionalgruppe Südwest Samstag/Sonntag Kontakt: Thomas Golser Ort: Wo's genügend Schnee und Platz hat.

## Inhaltsverzeichnis

2	Myranische Termine Inhaltsverzeichnis / Impressum
3	Segmentsübersicht
18	Proklamation
24	Druckerpresse
25	Lieferbare Druckerzeugnisse
26	Myranischer Stellen Index
30	Programm 22. Myratage
31	Einladung zur MV in Tübingen
32	Werbung: Zwergenbinge

### Impressum

Der Weltbote 45 ist eine interne Veröffentlichung des VFM e.V. und wird nur über den Aboring der Mitgliedschaft bezogen.

#### Herausgeber:

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

Auflage: 130 Exemplare  
Preis: DM 2.00  
Druck/Kopie: René Faigle AG, Zürich  
Layout: Thomas Golser

#### Redaktion:

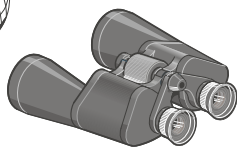
Thomas Golser  
Talackerstr. 35  
8152 Glattbrugg  
Schweiz  
Telefon 01-8105167  
Email: thogol@gmx.net

#### Kassa:

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

#### Schatzmeister:

Gerhard Jahnke  
Im Öltchen 20  
96114 Hirschaid  
gerhard.janhke@gmx.de



# Segmentsübersicht

Widder- bis Eulenmond 419 n.P.

Aus den folgenden Segmenten trafen neue Nachrichten ein:

Corigani	Thomas Willemsen	Seite 4
Erendyra	Marc Philipp Messner	Seite 9
Gwynddor	Thomas Golser	Seite 11
Tebreh	Gerrit Wehmschulte (Fremdsegment)	Seite 12
Dark Union	Zardos	Seite 19

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

Karcanon	Wolfgang Wettach
Karnicon	Gerhard Jahnke
Kiombael	Markus Hailer
Ophiswelt	Christine Auf dem Berge
Shanatan	Tobias Hailer
Shiaidonia	Björn Steinmeyer (Prämyra)
Yhllgord	Josef Eisele, Stephan Gögelein

## Achtung - Achtung

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

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

Dann habe ich hier das Richtige für Euch:

### Eine Runde Prä-Myra!

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

### Es gibt jeden Monat eine Auswertung!

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

Björn Steinmeyer  
Am Krug 12  
13591 Berlin  
Telefon 030-3677943

# Corigani

Überblick über das Geschehen auf Corigani  
in den Monden von Widder und Falke des Jahres 419 n.P.



Es wird Frühling auf Corigani. Bisher war dies stets der Zeitpunkt zu dem die **Ossoren** auszogen, ihre Nachbarn zu plündern, doch in diesem Jahr waren sie bereits auf dem Rückweg. Dabei machten sie einen kurzen Landurlaub, um der Einweihung eines Dondra-Tempels beizuwohnen. Für einen ganz gewöhnliche Tempel kam eine gerade zu erstaunliche Zahl ausländischer Würdenträger zur Einweihung.

Während der Zeremonie kam es dann zu einem höchst ungewöhnlichen Ereignis. Dies meint nicht etwa den aufkommenden Wind, auch das Donnern war nicht weiter ungewöhnlich. Ungewöhnlich war dagegen der Blitz, der in den Tempel fuhr, aus dem Altar sprang und Ruhl Olodovo traf, der sich volltrunken auf die Flamaxt stützte und sich selbst so nur mit Mühe auf den Beinen halten konnte. Der Piratenkönig schrie auf, sein Körper erstarrte in völliger Streckung. Rauch drang aus seinen Ohren, die Augen leuchteten wie zwei Sonne. Dann drang ein infernalisches Geheul aus seinem Mund und Rhul stürzte schlaff zu Boden. Der Blitz sprang auf die Flamaxt über, die für Sekundenbruchteile glühte, bevor der Blitz ein weiteres mal sprang. Diesmal war Baldrar Archar das Opfer, der neben Rhul stürzte und wie tot liegen blieb, während der Blitz im Boden verschwand.

Während sich zu Hause die innenpolitischen Unruhen langsam legen, arbeitete Aham Katis, der in den Rang eines Fürsten Ossoriars erhoben wurde, weiter an der Lösung des **Rote- Flotte**-Problems. Inzwischen wird wieder verhandelt, was die Ossoren nicht daran hinderte noch kurz eine Feindflotte vor Hashnahalla einzukassieren und die Blockade Thandir'ancaers zu beginnen. Einziger Rückschlag war der unerklärliche Verlust eines Schiffes, welche die angurischen Gefangenen nach Lenwe bringen sollte. Dabei ist womöglich auch Herzog Arwan von Locator ein Opfer der Haie geworden.

Auch sucht man in Ossoriar den bewölkten Himmel nach fremden Schiffen ab und findet erstaunlicherweise gar nichts.

Auf dem von **Selavan** initiierten **Atoll des Friedens** traf ein weiterer Botschafter ein. Knjiss-Y-Togk, Ritterin des Feuers von Mjyrymi, vertritt das nahe Reich **Actys**, welches nun nach **Aron Ion Dorinam**, **Selavan**, **Anakreon**, **Sylphonien**, **Ossoriar**, der **Roten Flotte**, der **KGA** und dem Händler **Talentor** den zehnten Botschafter auf dem Atoll stellt. Fest zugesagt haben Gerüchten zufolge noch Botschafter aus der **KAS**, **Pauran**, **Wu-Ya-Shan**, **Kyrango-Kanaris** und **Asbdaira**. Damit wären dann bereits rund die Hälfte der coriganischen Reiche auf dem kleinen Atoll zwischen Actys, Lutin und Avisia vertreten.

In **Kyrango-Kanaris** überschlagen sich anscheinend die Ereignisse. Nichts genaues weiß man nicht, siehe daher Nachrichten weiter hinten in diesem Boten. Fest steht nur, daß mal wieder der Herrscher gewechselt hat, man nun wieder einen Frieden mit seinen Nachbarn anstrebt und man bemüht ist die Expansion der Anrash-Religion einzudämmen.

Am **Blutigen Band** scheint sich die erstarrte Front zwischen **Actys** und **Wergolost** aufzulösen. Ob dies durch eine Einigung erreicht wurde, oder schlicht aus Langeweile der beteiligten Krieger und Wergols, ist noch völlig unklar. In Gardta-Rax zu einem Staatsbesuch eingetroffen ist Kivaz, die Hohepriesterin des Catpoc, der **Roten Flotte**.

**Sylphoniens** Wüsteninsel Karond ist wieder voll unter der Herrschaft König Agadors von Ilien. Nachdem Ende des vergangenen Jahres mit Hilfe eines unbekanntem Zauberers eine Horde Wergols vernichtet werden konnte, versuchte man nun den Nachschub zu stellen. Doch diese verließen die Insel fluchtartig mit unbekanntem Ziel.

In **Pauran** (was immer man noch dazu zählt) blieb es zu Jahresbeginn weitgehend friedlich. Während sich die neue Regierung weiter etabliert, beginnt man mit der Rückeroberung der Denat-Ebene, wobei ein kleines

Reiterheer aus *Kyrago-Kanaris* ins Netz ging, welches den Fehler machte sich zu wehren.

Zur Unterstützung Paurans landete *Aron Ion Dorinam* nahe der Stadt Asalto'furt, ein Reiterheer ab und eroberte die Gemark für Pauran zurück, während die Flotte zur Unterstützung der Verteidiger von Thar weiter machairas segelte. Auch *Wu-Ya-Shan* schickte weiter Heere nach *Pauran* und unterstützte so das jüngste Luna-Mitglied bei der Absicherung des Reichsgebietes.

Ob abgeschreckt durch die geballte Macht der *LUNA*, weil es eh nie geplant war oder aus welchen Gründen auch immer, griff *ANTI* die Stadt Thar nicht an, sondern drehte Richtung Segmentsmitte ab.

Wie schon vor etwa sieben Jahren nutzte *Khal-Kottoni* die Gunst der Stunde und überquerte mit kleinen schnellen Reiterheeren die Grenze nach Kyrago-Kanaris. Dabei eroberte man jedoch nicht nur Gebiet zurück, welches im vergangenen Jahr abgetreten wurde, sondern tat sich auch an ehemals pauranischem Gebiet gütlich.

*Khal-Kottonis* Sumpfprojekt verlief zwiespältig. Während der Straßenbau nach einer leichten Kurskorrektur relativ zügig voranging, hatte eine Einheit Söldner, die der Agroan zur Absicherung seiner Arbeiter einsetzt, eine unheimliche Begegnung der tödlichen Art.

In *Ashdaira* ging die Schlacht um Dhun Bheran mit einem Ausfall der Verteidiger in die nächste Runde. In einer langen verlustreichen Schlacht wurden die Mörderbienen vernichtend geschlagen, ein Bericht hierzu ist für den Eulenmond fest versprochen.

Ein anderes Heer der Dairas erwischte nahe des großen Jani-Tempels ein kleineres Mörderbienen-Heer "auf dem falschen Fuß" und konnte es in einem Überraschungsangriff zerschlagen.

Im Peristera des Landes schaffte man es die Gefangenen in die Stadt zu schaffen, ohne, daß sie vorher von den feindlichen Entsatzheeren befreit wurden. Diese ziehen sich statt dessen in das *Zardos*-Gebiet zurück. Die verlassenen Gemarken bekennen sich nun wieder zu Ashdaira.

Die Siege der letzten Monate geben den Dairas neue Hoffnung. Manch einer spricht schon davon Chaz Ashdaira endgültig zu zerschlagen und so die Einheit Ashdairas wieder herzustellen. Seid dem "Tod" Orrghunas und ihrem Verschwinden vor Beginn der Schlacht um Dhun Bheran scheint beim demoralisierten Gegner aber auch gar nichts mehr gut zu gehen, alles macht den Eindruck totaler Konfusion.

Die Meermenschen aus *Selavan* mischen sich, ganz wie es ihre Art ist, an dieser oder jener Stelle ein, ob gefragt oder nicht. Auch zählt man die erhaltenen Mautzahlung und sucht nach Flotten zahlungsunwilliger Wasserwegbenutzer.

In *Elay* bereitet man sich auf die Entscheidung über die Thronfolge vor. Gerüchten zu folge ist Tyama Leah, als Vertreterin ihres Sohnes Zerdem, persönlich in Cor-ty-Cor erschienen. Die Unruhen klingen langsam ab, die Zahl der Todesopfer ging deutlich zurück. Von der Artan-Priesterschaft ist zu hören, daß man den neuen Rat und damit auch den zukünftigen König anzuerkennen gedenkt. Der Hohepriester Rhyam von Caer reiste in die Hauptstadt, um die Prozedur zu überwachen.

*Wergolost* - Auch in den ersten Monden des neuen Myra-Jahres gibt es wenig konkretes, das aus dem Wergol-Imperium nach außen, zum Rest Coriganis, dringt. Wenn man von einer angeblich vermehrten Tätigkeit von fliegenden Spähern absieht, die angeblich überall über dem Karanosh-Gebirge gesehen worden sein sollen. Und dann gibt es manche, die sagen, man würde sogar weniger von den gefürchteten Dragol-Reitern hören, als es bisher der Fall war. Wurde etwa eine undichte Stelle am Hofe Vunderis ... gestopft? Zumindest - so erzählen es gewöhnlich gut unterrichtete Kreise - soll man den Herrscher vor einiger Zeit sehr ergrimmt gesehen haben und der Grund waren wohl... Indiskretionen. Was die Wergols an den anderen Orten Coriganis, an denen sie Präsenz zeigen, erlebten... der geneigte Leser mag es an anderer Stelle finden.

*Gemeinschaft Avaraidischer Reiche (GAR)* - Der Erzherzog von Streelia, Nagon Mathil, lebt! Das Volk in Parano feierte ausgelassene Freudenfeste, die, wie man offen bekannt gab, von der erzherzoglichen Rechnungskammer mehr als reichlich bezahlt wurden. Die niedergedrückte, fast schon depressive, Stimmung scheint - zumindest für den Augenblick - gebannt. Die Bürgergilden stifteten gar einen großen Tanzwettbewerb, der alljährlich wiederholt werden soll. Die Gewinner dieses Jahres waren Thognor Tharn-Mathil, ein entfernter

Cousin des Erzherzogs, und eine junge, unbekannte Schöne, die eine solche Faszination auf die Zuschauer ausübte, daß man sie nur 'die schöne Elfe' nannte. Ob es sich tatsächlich um ein Wesen dieses Volkes handelte ist allerdings nicht gesichert. In der Hauptstadt von Avaraidon wurde dem heimkehrenden Sieger der letzten Karinischlacht, Elkrin Dorilee, das Amt des Sprechers des Rates der Weisen angetragen. In seiner ersten Rede vor dem Rat, soll der ehemalige Kronprinz Avaraidons vor allem ein Thema gehabt haben - die Wiedervereinigung!

Im übrigen hieß der Rat Elkrins Entscheidung, an der Stelle der Schlacht gegen die letzten Karini eine starke Bergfestung zu errichten, gut.

*Sinbala-Llyrdonis* - De profundis... doch auch in diesem Mond gelang es keinem Sterblichen die Insel der Träumer zu erreichen. Die früher so offene und freundliche Heimstätte hüllt sich weiter in einen Nebel von Magie und Mysterium.

*Al'Chatanir* - Nach der beinahe Luftschlacht im letzten Mond haben die Magier ihre fliegenden Fellbestien offenbar von den Grenzen zurückgezogen. Aus Furcht vor den überlegenen Dragols, sagen die Einen. Um die geflügelten Reptilien in einem einzigen, magisch unterstütztem Luftschlag für immer aus den Himmeln Coriganis zu fegen, sagen die Anderen. Die Wahrheit... liegt wohl wie immer irgendwo da draußen.

*Temania* - Was ist nur los im Oklis? Nachdem vor kurzem beinahe Nagon Mathil ein Opfer ruchloser Meuchler geworden wäre, hat es jetzt den kühnen Rexor, Meister des Sumpfes und der Magie, getroffen. Wird er den heimtückischen Anschlag (siehe Bericht im Boten) überleben? Noch scheint dies ungewiß. Allerdings sagt man seiner aldaronischen Gattin nach, in der Frage der Heilkunst ganz besonders begabt zu sein.

Und ausgerechnet in diesen unsicheren Zeiten verbreitet Avisia, Temania würde eine Invasion der avisischen Provinz Lumbia vorbereiten. Was ist daran wohl wahr? Und wer steckt denn nun hinter dem Attentat? Avisia? Die KGA? Die Wergols? Das Dritte Zeichen?

*Lutin* - Hier geht in diesen Monden alles seinen geregelten Gang... wenn man von einigen plündernden Horden Karini absieht, die versuchten, die avaraidische Grenze zu überschreiten und zurückgeschlagen wurden. Diplomatische Verwicklungen mit der GAR stehen bevor.

*Avisia* - In Campus-Moriensi wird verbreitet, Temania hätte jetzt zum ersten mal auch mit regulären, bewaffneten Truppen die Reichsgrenzen verletzt. Seltsamerweise folgten dieser Information keine weiteren. Was kündigt sich hier an?

## **Überblick über das Geschehen auf Corigani in den Monden von Eule und Jaguar des Jahres 419 n.P.**

Es wird Sommer auf Corigani und viele Länder erlebten erste Hitzewellen. Die Lust zum Kampf blieb dabei offenbar auf der Strecke und so erlebte Corigani eine außergewöhnlich ruhige Zeit. Vielleicht liegt es aber auch nicht am Wetter, sondern der Geist des Friedens hält endlich wieder Einzug in die Herzen der Verantwortlichen.

Es war früher Abend in Morias-Kilias auf Karond, als ein Wirt nach langwierigen und mühsamen Reparaturen endlich die Neueröffnung seiner Kneipe feiern konnte. Dummerweise waren die Gäste die gleichen wie vor der Zwangspause und sie hatten noch immer das gleiche Hobby.

Ansonsten blieb es ruhig in Sylphonien und Agadors Reiterscharen nutzten die Gelegenheit auch dem letzten Stammesfürsten klarzumachen, wem zukünftig die Steuern zu übergeben sind.

Ossoriar blockiert weiter Thandir'ancaer und sammelt Truppen auf der Insel der Tränen, um die Invasoren der Roten Flotte zur Aufgabe zu zwingen. Erstaunlicherweise vernachlässigt man dabei die überlieferte ossorische Schlagzu- und Schlagnochmalzu- Taktik und versucht es statt dessen mit geistreichen, psychologischen Tricks, um die unterversorgten Anguris zu zermürben.

Piratenkönig Rhul verschob derweil die Heimreise, um einer Verpflichtung nachzukommen. Gerüchten zu fol-

ge, wurde die ossorische Flotte bei Kyrango-Kanaris gesichtet.

Agroan Alawin II von Khal-Kottoni schaffte es nach jahrelangen Bemühungen ein ehrgeiziges Projekt zu vollenden. Im Jaguarmond erreichten seine Arbeiter festen Boden in Aron lon Dorinam und legten den letzten Stein der Straße durch den gefürchteten Sumpf von Ciakan. Auch Pauran hat inzwischen gemerkt, daß Ciakan nicht mehr ganz so bedrohlich zu sein scheint und nimmt einige Gebiete ein, die im Jahr der Spinne verloren gingen.

In der Denat-Ebene erobern die Krieger des Agroans weitere Gemarken von Kyrango-Kanaris und belagert die einst selbstgebaute Stadt Asalto'furt. Dabei unterstützt durch ein Reiterheer aus Aron lon Dorinam, während andere Heere des Sturmheeren pauranisches Gebiet befreien. Pauran selbst rührt sich in jener Gegend keinen Meter weit, womöglich traut man dem "Frieden" noch nicht so ganz.

Und dann war da noch die Einweihung eines gewöhnlichen großen Tempels, bei der es zu höchst ungewöhnlichen Ereignissen kam.

Kyrango-Kanaris steht aber nicht nur dadurch unter Druck, sondern auch durch Rückgabeforderungen von Sartakis, wo es bisher allerdings bei der Drohung blieb. Auch von anderer Seite gibt es Forderungen und man darf gespannt sein, wie die neue Herrscherin und ihr Regent sich da herauswinden.

Geisterhafte Stille herrschte in Ashdaira. Der Feind muß sich anscheinend erst einmal von den Schlägen der letzten Zeit erholen und zieht sich auf scheinbar sicheres Gebiet zurück. Die Toten der letzten Kämpfe wurden begraben, doch werden sie auch Ruhe haben?

Aufregung dagegen in Elay. Seit vielen Jahren sitzt nun erstmals wieder einer vom Blute der Yar Dels auf dem Thron des Söldnerreiches, doch wiedereinmal ist er zu jung, um selbst regieren zu können. Zur Wahl standen Rhyr yar Dels Großneffe Zerdem, dem Sohn von Tyama und Heary Leah aus Llyn Dhu Morth und Dalef, der Adoptivbruder des ermordeten Rhyrs. Das Ergebnis kann an anderer Stelle nachgelesen werden, viel interessanter dürfte dabei für Aussenstehende ein ganz anderes Detail des Berichtes sein.

Am Blutigen Band kam es zu einer Einigung zwischen Actys und Wergolost. Genaueres ist noch nicht bekannt, aber es gibt Gerüchte, wonach ein ganz bestimmtes Vulkangebiet eine wesentliche Rolle spielt.

Aus einem nahegelegenen Tiefseegebiet, nähert sich nun etwas der Handelsroute, dem bereits Ende letzten Jahres einige Delphinreiter aus Selavan zum Opfer gefallen waren.

Aus dem Frühjahrsschlaf im Oklis als erste erwacht, dürften die tollkühnen Wergols sein. Traf vor ihrer Küste doch nicht nur eine Flotte der KAS ein - eigentlich ist diese ja schon länger vor Ort, aber irgendwie gelang es den Konföderierten bisher, sich dem direkten Kontakt mit den Wergols zu entziehen, gewollt? - als weitere Besucher erschienen in diesen Monden die Selavaner vor der Stadt Zaldoe, um ihren lange geforderten Tribut abzuholen.

Nagon Mathil, Erzherzog von Streelia und neuernannter Erster Heerführer der **Gemeinschaft Avaraidischer Reiche (GAR)**, soll sich von seinen Verletzungen nun völlig erholt haben. In seiner Residenz Parano empfing er, wie gewöhnlich gut unterrichtete Kreise verbreiteten, eine wichtige Delegation eines fremden Reiches, welches Hilfe gegen die Wergols angeboten haben soll. Die Gesandten, so erzählte man, kamen vom Hafen. So wird es wohl eine coriganische Seemacht sein - Lutin? Aron Lon Dorinam? Die KGA?

Elkrin Dorilee, neuernannter Sprecher des Rates der Weisen von Avaraidon, erklärte sich in einer aufsehenerregenden Rede vor dem Rat zum Regenten Avaraidons "bis der wahre König wiederkehren würde". Das es dagegen kaum Widerstand geben würde, war erwartet worden. Allerdings sollen sich einige Gegner der alten Herrscherdynastie auf der Flucht in den Phialae befinden. Wohin? Pyris? Die Wergols?

Aus Pyris, dem dritten Mitglied der GAR, hört man inzwischen, Aven Chomaneo der Herrscher, hätte erklärt, von seinem Amte zurückzutreten, wenn auf Kosten der GAR ein neuer Theorl-Tempel auf der Insel errichtet werden würde.

Wenn es im Oklis ein allgemeines Erwachen geben sollte, dann gilt das nicht für ein Reich! **Sinhala-Llyrdonis** - Dort schläft, pardon, träumt, man noch immer. Und nur die Traumwahrer mögen wissen wovon und - wie lange.

Fast ebenso ruhig blieb es in dem beschaulichen **Al'Chatanir** . Und all jene, die ein Oklisweites Bündnis aller Reiche, die jemals von den Wergols überfallen worden waren, prophezeiten, wurden eines anderen belehrt. Den chaotisch-egoistisch-neutralen Magiern geht es vor allem um eines - um sich selbst und ihr Wohlergehen. Verwerflich? Oder eine allgemein praktizierte Strategie auf Corigani?

Rexor lebt! Das kann man sicher aus **Temanian** sagen. Zwar soll er das heimtückische Attentat nicht völlig unbeschadet überstanden haben, doch überstanden hat er es. Und auch die Regierungsgeschäfte hat er wieder aufgenommen - nicht aber die Pfade der Diplomatie. Was ihm von sorgenvollen Beratern vorgehalten wird. Außerdem kam es an der Grenze zu Avisia zu einem dramatischen Vorfall. Offensichtlich war einem der in avisische Gefangenschaft geratenen temanischen Krieger die Flucht gelungen. Erst die Grenzwatchen Avisias schienen ihn aufhalten zu können. Doch er konnte sich durchschlagen - im wahrsten Sinne des Wortes, blieb doch ein avisischer Grenzer mit eingeschlagenem Kopf zurück. Auch sollen einige Temanier die Grenze überschritten haben, um ihrem Mann zu helfen. Worauf sich die Avisier zurückzogen. Wohin wird das noch führen?

Nach **Avisia**. Völlig ohne den befürchteten Bürgerkrieg und ohne Unruhen hat sich hier ein neuer "starker" Mann festgesetzt. Santalan Isodur - ein Name, den man sich merken sollte! Vom Heerführer zum avisischen Hochlord aufgestiegen, ein Homo novus ohne eigene Provinz, aber bereits zweiter nach dem Reichsfürsten. Dies war bis vor kurzem der Platz des Lykeios Lupati. Wird der Reichsvogt Lumbias dies hinnehmen? Oder ist die Tatsache, daß seine Krieger offenbar nichts gegen die Vorgänge an der avisisch-temanischen Grenze unternahmen, obwohl angeblich genaue Befehle vorlagen, bereits die Antwort?

**Lutin** - Der Wüstenfrühling. Was nimmt man in die Wüste mit? Alles was notwendig ist, aber nicht mehr.





# Erendyra

Überblick über das Geschehen auf Erendyra in den Monaten Nisan und Jijar 419. n.P.



Der Winter ist mild geblieben. Lediglich in den machairisten Gebieten *Drakons* ist etwas Schnee gesehen worden, und auch dort nur spärlich. Dafür wird das ganze Segment mit Regen eingedeckt, der die Strassen aufweicht und die Landreisen deutlich erschwert. Die Ausnahme zur Regel ist mal wieder die Ophissee: Ruhige Wasser, Sonnentage und keinerlei Monsteraktivität machen so manchen Kapitän misstrauisch. Es ist zu friedlich, um wahr zu sein...

In *Krimisterbiim* hat man sich offenbar schnell an die Eroberer gewöhnt, die Stadt pulst vor Aktivität. Vor allem in den Werften wird geschuftet bis zum Umfallen. Und tatsächlich, im Jijar wird eine neue Flotte zu See gelassen, stolz und majestätisch unter dem Banner *Drakons*. Diese Flotte bekommt auch baldige Gelegenheit, ihre Kampfkraft zu trainieren. Kaum im Wasser, nimmt sie Kurs auf die kostalische Nachschubflotte, die bislang dafür sorgte, dass die *Kostalen* genügend Truppen auf dem Festland halten können. Mangels Seeschlacherfahrung setzt *Drakon* auf Masse, und in zwei Schlachten wird die kleinere kostalische Flotte vertrieben oder versenkt. Währenddessen gibt es auf dem Festland das nächste Treffen der Kampfverbände. Ohne Unterstützung durch *Krimisten* oder *Odenen* scheinen sich die Kostalen jetzt alleine gegen *Drakon* stellen zu wollen. Zudem fehlt ihnen ihr König, denn Rumondr ist noch nicht wieder dem Lazarett entstiegen. Hochstaluat Leif tut, was er kann, aber gegen überlegene Zahl und Klasse ist er machtlos. Auch hier bleibt nur der Rückzug mit den Überlebenden.

Die in den letzten Monden von *Drakon* stark dezimierten *Krimisten* formieren sich inzwischen neu. Unter der Führung von Lord Hafgar, einem alten Bekannten aus den Grenzkriegen mit den *Odenen*, wird in Hogrviik der weitere Widerstand gegen die Drachen organisiert.

Doch das neu gefundene Glück währt nur kurz. Anfang Jijar dringt ein Brummen an die Ohren der Stadtbewohner, und kurz darauf kommt ein Schwarm Mörderbienen in Sicht. Woher sie kommen, ist nicht herauszufinden. Vermutlich hat eine Flotte sie vor der Küste losgelassen. Wie auch immer, in *Hogrviik* hat man sich auf Angriffe aus der Luft vorbereitet. Noch bevor die Bienen die Stadtmauern erreichen, nehmen die Fernwaffen ihre Arbeit auf und fangen an, die Mordinsekten aus der Luft zu holen. Doch dann erreichen sie die Verteidiger. Das erste Ziel sind die Besatzungen der Fernwaffen, unter denen ein furchtbares Blutbad angerichtet wird. Lord Hafgar tut sein möglichstes, die Verteidiger bei der Stange zu halten, doch Panik bricht aus. Noch bevor die Schlacht richtig begonnen hat, nehmen die *Krimisten* die Beine in die Hand und fliehen aus der Stadt. Ein weiterer leichter Sieg für *Haarkon*...

Aber damit nicht genug. Zum gleichen Zeitpunkt tauchen Mörderbienen auch in *Tektoloi* auf, im Angriff auf die Burg *Semros*. Doch nicht immer hat der Sohn der Schlange ein leichtes Spiel. Wo an anderen Orten Panik ausbricht, wenn Mörderbienen erscheinen, bleiben die Tektolonen ruhig. Argoselion Thasos hat Zeit, die Verteidiger zu organisieren, und vor allem die Ritterschaft von Semros tut alles, um Ruhe und Überlegenheit auszustrahlen - gilt sie doch als die beste Ritterschaft des Festlandes! Auch die ansonsten eher undisziplinierten Soldaten reissen sich zusammen. Der Angriff des Schwarms macht die Mauern der Burg unwichtig, aber die Verteidiger haben damit keine Sorgen. Die Schwerter Tektolois sind eine gute Antwort auf Gebiss und Panzer der Insekten, und sie werden in Scharen erschlagen. Nach ein paar Stunden ist alles vorbei, die Mörderbienen ziehen sich geschlagen zurück. Danach beginnt das Aufräumen, nur wenige sind zu begraben - lediglich die Ritter von Ronnerian haben beim Schutz ihres Herrn grössere Verluste erfahren, da er ein besonders Ziel gewesen ist. Eine grimmige Entschlossenheit breitet sich unter den Siegern aus. Mörderbienen können besiegt werden, sogar relativ einfach. Man darf nur nicht in Panik verfallen.

In **Tektoloi** ist immer noch kein Kaiser gewählt, was von den Nachbarn mit einem gewissen Spott aufgenommen wird. Weniger begeistert sind die Bewohner des Reiches. Was bisher nur Unmut war, wird in weiten Bereichen des Zentralgebietes nun passiver Widerstand, als die Bevölkerung sich weigert, Steuern zu entrichten. "Wir müssen für das Krönungsgeschenk sparen", so und ähnlich sind die Auskünfte, welche die verdutzten Steuereintreiber zu hören bekommen. Versuche, die Eintreibungen etwas zu forcieren, endeten bislang mit ein paar blauen Augen, aber nicht mehr. Noch wurde nirgendwo versucht, die Steuern von Truppen eintreiben zu lassen.

Aber wenn **Tektoloi** grummelt, dann explodiert **Mitrania**; daran hat sich nichts geändert. Anlass ist diesmal ein garianischer Adeliger namens Gsarbr Phrenetilaeos, der im Namen **Erainns** die Steuereinnahmen der Stadt beschlagnahmt, um in **Garian** kaiserliche Truppen für den Kampf gegen **Haarkon** zu rüsten. Schluarweise wird dies erst bekannt, nachdem er die Stadt mit dem Gold verlassen hat. Und dann beginnen die Auseinandersetzungen... Wo immer ein garianischer Soldat sich blicken lässt, wird er zum Ziel des Mobs. Selbst für die garianische Bevölkerung von **Mitrania** scheint das Fass übergelaufen. In diesem Durcheinander gehen die Razzien gegen die zwielichteren Kneipen weiter. Ob etwas gefunden wurde oder nicht, geht im allgemeinen Chaos unter.

Und selbst **Allenmos** ist nicht ruhig in diesen Tagen. Es beginnt kurz vor den Sskat, als die Glocken der Stadt Alarm rufen und Bürger wie Ritter gleichermassen aufschrecken. Herolde tauchen in der Stadt auf, begleitet von Schwestern der Rhyalianda, und verkünden die Neuigkeit: "Kallorg, Graf von Lychai, ist für vogelfrei erklärt! Er ist aller Anrechte auf Rang, Besitz und Ehre enthoben. Hochverrat ist sein Vergehen: Er hat dem Frieden der Kaiserwahl gespottet, Magie gegen den Erzherzog von **Miktonos** gewandt. Fürderhin war er nicht bereit, den Urteilsspruch eines neuen Kaisers zu erwarten, sondern verliess die Versammlung in Schimpf und Schande. Wer den Verräter niederstreckt soll ohne Strafe gehen, und als Held gefeiert werden. Alle Verträge, Versprechen und Bindungen zum ehemaligen Grafen von **Lychai** sind nichtig. Die Grafschaft Lychai ist verwaist, bis der neue Kaiser über sie entscheidet."

Erregung macht sich breit, einige Adelige eilen zur Tür der Ratskammer, die seit Monaten nur von den Ordonnanzen der **Rhyaliss** durchschritten werden. Die schnellsten sehen noch, wie sich die Türen hinter Pamtron Kallorg schliessen, der tatsächlich herausgekommen ist. Doch bevor jemand ihm ein Leid zufügen kann, verschwindet er vor aller Augen. So leicht ist es wohl doch nicht, einen Magier niederzustrecken. Die Neuigkeit jedoch durchzieht **Tektoloi** wie ein Lauffeuer. Am ersten Nisan versammeln sich sämtliche in **Allenmos** befindliche Ritter vor der Stadt, wo sie stumm einem Duell zwischen Wanya Fylesis, dem Führer der Erzritterschaft, und Vangor N\Quote Salis, dem Anführer der garianischen Ritter, beiwohnen. Die Stadtwache von Allenmos hält sich aus dem Streit heraus, als sie von den Rittern signalisiert bekommt, dass sie dieser Händel nichts angeht... Gut eine halbe Stunde dauert der Kampf zwischen zwei der vortrefflichsten Recken des Kaiserreiches, bis endlich Vanya einen Streich landen kann, der Deckung und Rüstung von Vangor durchschlägt. Etwas Blut fließt, und beide Recken senken die Waffen. Vangor spricht: "So sei es. Ihr führt uns, wir werden folgen!"

Daraufhin reiten die beiden zusammen mit den Führern der anderen Ritterschaften zurück in die Festung, wo Wanya im Hof- in Hörweite der Fenster des Ratssaales - die Stimme erhebt und verkündet: "Volk und Fürsten von Tektoloi! Die machairische Grenze wird bedroht, aber Tektoloi kann sich nicht wehren, denn seine Fürsten können keinen Führer benennen. Daher übernimmt nun die Ritterschaft die Führung, auf dass Schwert und Schild Tektolois nicht brachliegen, während sie gebraucht werden. Die Fürsten brauchen unseren Schutz jetzt nicht, sie sind sicher in den Hallen Allenmos. So übernehme ich hiermit das Oberkommando über alle Truppen Tektolois, kaiserlich wie fürstlich, beritten wie zu Füsse, bis zu dem Tage, an dem ich es einem gekrönten Kaiser zurückgeben kann. Wer sich uns in den Weg stellt, der wird den Zorn der Ritterschaft spüren, gleich welchen Ranges er ist. Ich hoffe, die Bürde des Kommandos nur kurz zu tragen, auf dass ein Kaiser es mir in Bälde abnehmen möge."

Die Ritter wenden ihre Pferde, und reiten zurück zu den Wartenden vor der Stadt. Dann bricht der gesamte Trupp gegen **Semros** auf. Unterwegs schliessen sich ihnen noch die Ritter von **Phillias**, **Mitrania**, **Garian** und

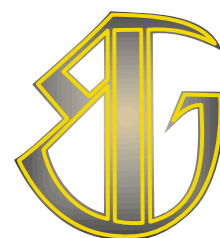
*Lychai* an. In Semros stossen die kaiserlichen Truppen aus *Ronnerian* zu ihnen, und Ende Jijar kommt schliesslich noch ein weiterer Zirkelmagier an. *Tektoloi* scheint auch ohne Fürsten zu funktionieren..

Das Erainn-Fest schliesslich wird in Allenos mit einem Tag Trauerbeflaggung für die ermordeten Botschafter in Mitrania gehisst.

---

# Gwynddor

Überblick über das Geschehen auf Gwynddor in den Wandeltagen 419 n.P.



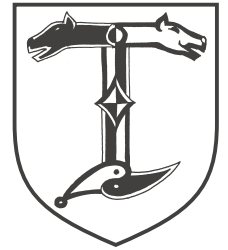
Die Nebel des Vergessens, welche über Gwynddor liegen, scheinen nicht mehr ganz so dick zu sein, wie bis anhin. Einige Leute, behaupten beharrlich, bereits wieder ein paar winzige Fetzen blauen Himmels gesehen zu haben. Wahrlich seltsam mag es scheinen, doch irgendwie scheinen die Nebel von Tage zu Tage etwas lichter zu werden, ist gar das Ende der Zei, des Vergessens gekommen? Oder wollen sich die finstren Mächte nur einen erneuten Scherz mit den Völkern Gwynddor's erlauben?

Die Nebel haben sich etwas gelichtet, zumindest soweit, dass einige kleinere Handeldelegationen erfolgreich ihrem Handwerk nachgehen konnten und einige Produkte, welche es nur auf diesem Segment gibt, auf andere Segmente zu bringen.

Eines dieser Produkte ist das sogenannte "Königssalz", welches von ein paar findigen Kerlchen in offenbar ausreichender Menge ausser Segmentes schaffen konnten. Sie liessen verlauten, dass sie eine gewisse Menge davon im Herbst dieses Jahres in wohlfeilen Dosierungen und zu einem, wie sie meinen, moderaten Preise, anbieten wollen.

Genauerer wie und womit sie es geschafft haben wollen, das beinahe Unmögliche zu vollbringen, ist zur Zeit noch unklar, wir werden sie aber weiterhin auf dem Laufenden halten.





## Viel Arbeit für die Goldschmiede...

Das Jahr der Krone macht seinem Namen Ehre. Die Goldschmiede haben viel zu tun., Neue Kronen zu schmieden und die alten neuen Köpfen anzupassen. Aus der alte Kopfeszierde fürstlicher, unauwischer Dickschädel ist Marvir für zarte Elfenhäupter mindestens die Hälfte herauszusägen. In Unauwen gibt es zwei neue Fürsten. In Vermund können aus staubigen Schatztruhen Goldreife für drei Grafen ausgegraben werden, die in aus Ruinen gewachsene Burgen erneut einziehen können. Die fast schon fertige Doppelkrone von Starvang und Roslawsk hingegen geht aus Myros an den Goldschmied retour. Sollten die Koboldpriester Bytons Tiaren tragen, so können mindestens zwei von denen zurück in die Streichholzschachteln gelegt werden. Der Herrscher des verborgenen Königreichs Dwyn Mor besitzt sicher ebenfalls eine Krone, auch wenn die draußen bisher keiner gesehen hat. Zelestrias Herrscher Westos Pailos trug zwar keinen Titel, aber möglicherweise trotzdem eine Krone. Die könnte man aufteilen und dann bekämen wahrscheinlich Starvang, die Eiselfen, Kaiser Xerxeris von Therhypaton, ein Provinzfürst namens Wistan Schädelbrecher, die Oger, die Orks, die Duergar und Mutter Oberin Marliz do Arden jeder ein achtel. Westos Pailos jedenfalls braucht sie nicht mehr. Und wer weiß, ob sich Titularkaiser Xerxeris nicht in Zukunft mit der höchsten Krone schmücken kann? - Merhan von Tebreh

### Ist Starvang nur eine tumbe Militärmonarchie? - Isa Amondea

Hoffnungsfroh machte ich mich mit einer Delegation der Fürsten von Roslawsk nach Myros auf, voll Zuversicht, bald vor der Geschichte eine Vereinigung meiner Heimat mit Starvang melden zu können. Nun, der hohe Herr auf dem Thron in Starvang hat anders entschieden, möglicherweise voll Furcht, der Kontakt mit der Magie, der machtvollsten Waffe der Lichtmächte gegen die finsternen Diktatoren und Feinde in der Dunkelflut, könnte zuvor auch sein Volk schwächen. Statt dessen baut er weiterhin auf Krieger und Burgen, die diesem Feind nicht gewachsen sind. Wir werden in Roslawsk also sehen, wie der Mittlandbund den Herausforderungen gewachsen ist. Ich hoffe, ein Bündnis genügt den Reichen dort, wo sie auch eine Union haben könnten.

### Wir verlieren den Kampf um die Herzen unseres Volkes - Farro von Kungsholm, Priester des Borgon

Der Geisterfürst hat Narvenduin erobert, der Burg Finstertrutz einen unaussprechlichen, neuen Namen gegeben und alle Verteidiger umgebracht, selbst jene, die sich ihm ergeben haben, allein, weil sie, ihrer Pflicht gehorchend, tapfer kämpften. Doch kaum war das Greuel vorbei, verkündet der Eroberer ein neues Gesetz: "Es darf nicht mehr gelogen werden". Alles andere bleibt beim alten! Selbst die Borgonkirche behält Stand und Besitz! So ist es kein Wunder, daß sich das Volk ihm ergibt, ohne die Chance des Guerillakampfes in den Bergen zu nutzen. Ja, wo ein Gutsherr ihm entschlossen die Stirn bietet, öffnen seine Knechte nachts die Pforten des Gehöftes für die Zombies. Und, Schande über Schande, seine Gesellschaft suchte ein junges Mädchen aus edler Familie, öffentlich einen geheime Familienvorgang ansprechend, ihren Vater hingegen vor dem Geisterfürsten zum Schweigen verdammend, wird doch die Lüge neuerdings mit dem Tode bestraft. Niemanden erstaunt es, daß der arme Mann in den Selbstmord getrieben wurde.

### Zu handeln ist notwendig, doch muß dies so geschehen? - Gutfried Hagenort, Totengräber aus Transmontagnis, Starvang

Es ist in Starvang eine gute Sitte, den Toten ihren Frieden zu lassen und sie, wenn sie Krieger sind, mit ihren Waffen unter den Grabhügel zu betten. Jetzt höre ich aus ganz Starvang, daß die Krieger des Königs die Grabstätten aufwühlen, die Toten hervorscharren und ihre Waffen zusammentragen. Die Leichen werden sofort auf großen Scheiterhaufen verbrannt, so wie es bei den Barbaren Sitte ist, die Waffen werden in Burgen und Garnisonen gesammelt, als ob plötzlich Notstand an Rüstgütern herrsche. Ist denn die Magie des Nekromanten so stark, daß uns unsere Heere nicht mehr schützen und wir zu derartigen Maßnahmen greifen

müssen? Sind wir so verzweifelt, daß wir die Toten nicht mehr ehren können?

### **Die merkwürdigen Ereignisse in Starvang halten an - beschrieben werden sie wieder von Turek Ivvorl, Bürger von Tomsk**

Wieder muß ich unheimliche Vorgänge aus Starvang melden. Zunächst verwandelte sich in Tomsk der Druiden Kyron, der zuvor einige Zeit als Baum verbracht hatte, in einen Zwerg zurück. Sogleich wurde er von unsichtbaren Klingen angegriffen, die erst Ruhe gaben, nachdem die unsichtbaren Attentäter, die sie führten, von Wachtposten erschlagen worden waren. Bezeichnenderweise handelte es sich dabei um vier Kobolde und einen Halbling aus Zakopane. Der arme Kyron starb dann, doch nicht an seinen Kampfverletzungen, sondern an den tödlichen Wunden, die ihm gleich darauf aus der Ferne durch Magie geschlagen wurden. Später verlagerte sich das Zentrum der Ereignisse scheinbar nach Myros. Dort fanden, wie mir berichtet wurde, die Stadtgarden ein ihnen bekanntes, zweifelhaftes Etablissement voller gelähmter Gauner aus der Unterwelt vor, die sie nur noch einsammeln mußten. Aber alles Gold der Schurken war zuvor gestohlen worden. Kurz darauf wurde die Leiche eines armen, blinden Krüppels gefunden, dem beide Augen aus ihren Höhlen gestochen worden waren. Was in Starvang zur Zeit geschieht, hat mit Zauberei zu tun und ist nicht gut. König Kasom, hüte dich vor Magie.

### **Die Geier warten schon - Mandracore aus Zelestria**

Westos Pailos hat das Zeitliche gesegnet. Nicht schade um ihn. Unter seinen Händen ist das Reich von Orks und Ogern, Drow und Duergar zerbröseln. Zelestria ist ebenfalls tot. Um den Kadaver streiten sich die Geier. König Kasom pickt im Ophis, die Eiselfen kauen im Machairas, Kaiser Xerxeris schnappt nach dem Rest. Mit der Gnade ihrer Marlilith mag Mutter Oberin Marliz do Arden sich vielleicht die eine oder andere Gemarkung bewahren. Ich werde mir aber ebenfalls mit meinem Teil herauspicken. Zum Beispiel eine hübsche Piratenflotte für die Dunkelflut.

### **Kobolde zu bestaunen - Vran Vielverdient, Präsident der Bank von Tebreh**

Ich bin außerordentlich stolz, dem geschätzten Publikum als außerordentliche Sensation in einer Vitrine meines Institutes die präparierten Leichen von vier Koboldspionen gegen geringes Entgelt präsentieren zu können. Die vier präparierten Individuen wurden gefangen, als sie, durch Magie unsichtbar gemacht, versuchten, in die Räume der Bank einzudringen. Durch Gegenzauberei entsprechend dem Angebot weiter hinten im Heft wurden sie aufgespürt, mit Fliegenpapier gefangen und mit Hilfe von Fliegenklatschen unschädlich gemacht. Wir weisen noch einmal nachdrücklich auf die Gefahren hin, die von diesen Schädlingen ausgehen und erinnern an das Kopfgeld von 50000 GS, das wir auf Kan Kumar Tulmak ausgesetzt haben.

### **Völkermord in Ygrath? - Ardin ist gefallen - Luscina von Ardin**

Nach großen Mühen, dem Verlust zweier Magier und mit Einsatz mächtiger Magie ist es Heeren von Zauberkreaturen aus Zakopane doch noch gelungen, Ardin, die Stadt der Draconas, einzunehmen, nachdem unser Anführer, der Drache Angorbartz, vertrieben wurde oder fliehen mußte. Bei der Invasion sind zehntausende von harmlose Zivilisten gestorben. Noch ist nicht klar, was mit uns geschehen soll. Bekannt ist allein, daß wir Kobolden Platz machen sollen. Über das weitere Schicksal unseres Herrschers ist uns nichts bekannt. Er soll zuletzt in Haus Unverkäuflich, der Festung der Bank von Tebreh, gesehen worden sein. Später sah man, daß hunderte Liter Blut in die Hafenbecken flossen. Ich fürchte, Angorbartz ist tot.

### **Ein glückliches Geschäft - Gragen, Sohn des Grig aus Naramdoroz**

Angenehm überrascht wurden wir, daß heißt, meine Sippe und ich eines Abends im Marschäschan. Eine bekannte Persönlichkeit des alten Mor- Hringorl, Dracon, der rote Magier, sagte uns, er benötige etwas Hilfe für ein einträgliches Geschäft. Wir folgten ihm zu einem Platz etwas außerhalb unserer Stollen. Dort hatte magisches Feuer einige Kobolde dahingerafft, Mitglieder einer Handelskarawane, glücklicherweise gerade soweit von den Packtieren entfernt, daß die Waren nicht in Mitleidenschaft gezogen wurden. Wir halfen, gegen geringes Entgelt und den Erlös aus dem Verkauf der Packtiere, die Güter nach Asgard zu bringen, wo sie mit gewissem Gewinn verkauft werden konnten. Wie erfreulich, daß diese überflüssigen Kobolde gerade vor unserem Stollen dahingerafft wurden.

### **Endlich stehen die Zeichen auf Frieden - Freifrau von Ehrentrutz aus Marvir**

In einem großartigem Siegeszug, der gerade auch meinen Mann mit großer Zufriedenheit erfüllt, hat unsere Armee die unauwischen Barbaren, die seit einiger Zeit Teile unseres Reiches besetzt hielten, vertrieben. Endlich haben wir sichere Grenzen erreicht und Zeit, unwegsames Gelände im innern zu gewinnen und Land von den garstigen Goblins. Und wir werden Frieden haben.

### **Nicht mehr versteckt ist das verborgene Königreich der drei Türme, Dwyn Mor - Igeschax, Sohn des Gan**

Endlich ist die Zeit der Heimlichkeit vorbei! Unsere Anführer haben den Mantel der Heimlichkeit von unserer Existenz gestreift und so den Herrschern von Starvang und Therhypaton die drei Städte unseres Volkes gezeigt, auf daß wir bald, mit Hilfe Tardims, Bergbau und Handel beleben, die Alchemie und die Artefaktmagie fortentwickeln und in Ordnung und Sicherheit unseren Platz unter den Völkern Tebrehs finden, unserem Schutzbedürfnis politischen Erfolg nicht mehr unterordnen müssen.

### **Sind unsere Magier und Priester hilflos? - oder ist das Chaos Methode? - Grigaszchwatz aus Schabuna**

Es ist wirklich ganz außerordentlich erstaunlich, was für ein Chaos in Zakopane herrscht, ohne daß der Rat des Chaos dazu auch nur eine einzige Zaubergeste beigetragen hätte. Als erstes wird Kan Kumar Tulmak chaotisch in der Gegend herumteleportiert, schlägt mühsam irgendwas am Tempel der Meister. Dann zerfließt das Schatzamt, den Reichsschatz aufs chaotischste auf den Straßen Bukobas verteilend. Schade nur, daß das schöne Gold im Schlamm festbackt und für niemanden zu bergen ist. Dann zerfließen unsere Schmaragdhallen zu einem sicherlich höchst bytongefälligen Chaos während sich ein chaotischer Wicht namens Nichtigkobold dort aufspielt wie der Höchstpriester persönlich. Den Kuppeln des Wandels geschieht das gleiche, nur versagt hier der ehrenwerte Kaupunki vor dem Beherrschen des Chaos. Der war wohl doch kein Genie. Dann haben wir plötzlich Berge dort, wo eigentlich Hochland sein sollte, eine Karawane verschwindet und ein Rubin wird gefunden und löst natürlich Chaos aus, diesmal im Gehirn von Gwalior. Ach, ich liiiieeeeebe Zakopane.

## **Das Jahr der Krone geht zu Ende**

Das Jahr der Krone endet. Ich erhalte erste Informationen über ein Reich namens Corithyr und bei der Untersuchung der Trümmer Zelestrias fanden die Baledonen ein Reich namens Otirharh. Ein neues Jahr bricht an. Ich höre, es wird von den Sehern als Jahr des Geistes gedeutet. Andere Quellen sprechen, wie schon zu Beginn des kommenden Jahres (und des Jahres davor) vom Jahr des Chaos.

### **Mit Schlachtendonner betritt Otirharh die Bühne der Weltgeschichte - Ein Kampfbericht von Ester Hancarona aus Otirharh**

Voll Hoffnung, eine nur leicht verteidigte, aber sehr wohlhabende Insel Zelestrias dem Imperium von Kaiser Xerxeris einzuverleiben, segelte eine große Flotte Therhypatons, beladen mit allerlei Kriegspersonal gen Otirharh. Die deutlich kleinere Verteidigungsflotte sollte wohl im vorbeigehen geschlagen werden. Die jedoch wehrten sich mit allem, was da war. Als der Tag dann endete, waren die baledonischen Heere auf Erkunderstatus geschrumpft, die ganze Flotte arg gerupft. Doch die tapferen Verteidiger kämpfen auf einer schmalen und bröckelnden Basis mit einem Großreich, denn ihre Verluste sind kaum zu ersetzen. Doch gibt es da nicht einen Schamanen? Treten wir nicht in das Jahr des Geistes ein?

### **Jetzt erkenne ich die Mörder - Mandracore aus Zelestria**

Meinem gewesenen Herren, Westos Pailos, weine ich keine Träne nach. Doch muß etwas in Zusammenhang mit seinem Tod notiert werden. Denn in Sukin Repok wurde, so hörte ich, ein winziges Messer gefunden, bestrichen mit einem heimtückischen Gift. Und genau eine eben von diesem Messer geschlagene Wunde wurde von den Einbalsamierern an seinem Knöchel gefunden. Und in einem falschen Mauseloch in der Wand, in einem wenig besuchten Teil des Palastes, fanden die mißtrauisch gewordenen Sicherheitskräfte winzige Möbel, geringe Mengen Vorräte, ein winzigkleines Tiegelchen und ein Pergament mit einer begonnenen Botschaft, gerade daummengroß, an dessen Entzifferung noch gearbeitet wird. Ich frage Euch, welche Wichte wohl diese Dinge benutzt haben könnten? Leider waren sie gerade außer "Haus" oder wohlmöglich unsichtbar. Denn dingfest

konnten die Attentäter leider nicht gemacht werden.

### **Ein neuer Würfel im Becher, ein neuer Zauberer im Spiel... - Mandracore aus Zelestria**

Noch etwas muß ich von den Grenzen Zelestrias berichten, mit gewisser Schadenfreude über die betroffenen Baledonen. Denn ich hörte, daß weit im Machairas, jenseits der Grenzen meiner Heimat, in Therhypaton also, ein paar mehr als 1000 Zivilisten in einer Siedlung in einem von allen Göttern verlassenem Stück Sumpf sinnlos herumstehen, regungslos schon seit ein paar Tagen. Offenbar beglückt hier ein Zauberer, der eine Abneigung gegen Zwerge, Menschen und Baledonen verspürt, seine Umgebung mit seinen Zauberkraften und lähmt, was ihm begegnet. Zaubermacht scheint ihm wahrlich üppig gegeben zu sein, wenn er sie für derartig sinnloses Tun vergeuden kann.

### **Das kleine Volk Starvangs ist ganz aus dem Häuschen vor Glück - Turek Ivvorl, Bürger von Tomsk**

Unter den Zwergen Starvangs ist große Freude zu verspüren, die sogar die anderen Rassen ansteckt und nur die Elfen ein wenig überheblich lächeln läßt, die aber bis hier ins Sörland spürbar ist. Denn ganz im Machairas, unter dem Vulkanberg Grenchen, wurde von Naramdoroz ein großer Tempel des Gottes Orcan gebaut und im Adar schließlich eingeweiht. Dort sind viele Priester des Zwergengottes eingezogen und kümmern sich um die Wohlfahrt ihres Volkes, um Gesundung für die Kranken und Schwachen, um Förderung des Handwerks (Schmiede- und Braukunst will ich meinen), die Segnung von Waffen und Gerät und natürlich um das geistige Wohlergehen der gesamten Zwergenschaft. Ich habe sogar vernommen, daß die jetzt sogar den Zehnten der Steuerlast, den Naramdoroz fordert, mit gewisser (eigentlich doch unzwergischer) Begeisterung zahlt. Auch König Kasom ist zufrieden. Es heißt, der zaubermächtigere Priester Orcans habe sich in seinen Dienst gestellt.

### **Das Auftreten zaubermächtiger Zombies nimmt unserem verzweifeltem Widerstand auf Narvenduin alle Hoffnung - Farro von Kungsholm, Priester des Borgon**

Nur durch einen zermürbenden Partisanenkrieg im Gebirge Narvenduins hofften wir Starvanger noch, uns auf Narvenduin zu behaupten. Doch jetzt tun die Zombies des Geisterfürsten Dinge, die wir nur als Zauberei bezeichnen können und wenn selbst die Zauberkreaturen des Zaubermeisters schon zaubern, wie können wir als Krieger noch hoffen, mit unseren Waffen irgend etwas auszurichten?

Denn als in den Bergen der Insel einige Kameraden, so wurde mir berichtet, einen Geisterreiter gestellt hatten und ihn mit ihren Speeren bearbeiteten, voll Hoffnung, ihn durch Überzahl unterzukriegen, hatte der plötzlich Pfeile aus blauvioletterm Licht in den Händen. Blitzschnell warf er die nach den Getreuen. Drei traf er, und drei Männer sackten lautlos zu Boden, mit kreisförmigen Verbrennungen, wo sie von den unheimlichen Zaubewaffen getroffen worden waren. Einem vierten, der sich schon zur Flucht wandte, sei von den Knochenhänden der Kreatur der Schädel gespalten worden.

### **Die Grenzen Zelestrias müssen in Zeiten des politischen Wandels neu definiert werden - Litja Laa, aus Dragoon, Therhypaton**

Unser geliebter Kaiser hat in seiner umfassenden Weisheit erkannt, daß an uns grenzende Reiche in aggressiver Weise Stück um Stück Land unseres Nachbarn Zelestrias gewinnen und so Monat um Monat stärker und mächtiger werden. Wir Baledonen jedoch, durch einen alten Friedens- und Freundschaftsvertrag an den Nachbarn gebunden, waren nicht bereit, diesem schändlichen Tun zu folgen. Infolgedessen bleibt unsere ohnehin geringe Machtbasis gering, während die der Feinde Zelestrias wächst und wächst. Unser geliebter Kaiser folgerte also, daß es nicht im Sinne Zelestrias sein könne, daß dessen Feinde immer stärker, dessen Verbündete aber schwach sind. In Erkenntnis möglicher Wünsche Zelestrias befahl unser geliebter Kaiser also, von Zelestria möglichst große Stücke zu erhalten, indem sie, zu ihrem eigenen Besten natürlich, Therhypaton durch einige geeignete Heeresoperationen eingegliedert werden. Der Dank und die Liebe Zelestrias wird unserem Kaiser gewiß sein.

### **Orcan beglückt die Zwerge Dwyn Mors mit kostbaren Geschenken - Krax, Sohn des Krann**

Durch die Gnade des Zwergengottes fanden wir, die Zwerge aus dem Stamme Thorins, nach Jahrhunderten erstmals aus unseren Stollen kriechend, neben tausend anderen Dingen einen kristallinen, weißen Stoff, der sich durch kräftigen Druck mit der Hand zu gefährlichen Wurfgeschossen formen läßt. Durch Kontakt mit dem Element Orcans läßt er sich zu einer Flüssigkeit umwandeln, die in Zeiten der Not den Durst stillt. Verfeinert

man diese Substanz dann mit Hopfen und Malz, so gewinnt man einen Trank, der Göttern zur Ehre gereicht. Wen interessiert es angesichts solcher Funde, daß sich unsere Ophisgemarkungen wieder Starvang anschließen und das Königreich der drei Türme nur noch deren einen zählt?

### **Das Reich der zauberkundigen Elfen des Thysias heißt Cariathyr - Edirel Thanduwyn**

Jahrhundertlang Unterdrückung und ein feiger Mord vor 1000 Jahren sorgten bisher dafür, daß in Marvir jene das Szepter in der Hand hielten, die durch Rücksichtslosigkeit und Brutalität regieren konnten, eben Ratuuns und jene Elfen, die sich dem Kampf verschrieben haben. Gleichzeitig wurde die Zauberkunst unterdrückt. Doch im Wandel der Zeiten gewinnen Magie und Zauberkunst erneut Macht und Ansehen. Diese jedoch sind in den verknöcherten Strukturen des Reiches des "Angard, Oberkommandierenden der Marviranischen Streitkräfte" erwürgt und erstickt worden. Also blieb dem Oberkommandierenden nur die Möglichkeit, angesichts der Gefahren, die seiner Militärmonarchie durch die Magie drohen, uns, den Elfen der Sippe Eledhels, Land und Gold zu gewähren, auf daß wir einen neuen Staat gründen können, Cariathyr, dessen Stärke eben jene einst verachtete und nun gefürchtete Zauberei ist, damit wir seiner Armee zur Seite stehen, sobald ein feindlicher Zauberer auch nur stürrunzelnd aufblickt. Nun, zu diesem Preis wollen wir unsere Unabhängigkeit wohl erkauften. Doch erinnern wir uns auch an Morde und Unterdrückung, die Angards Vorfahren ihren Thron und ihre Macht sicherten.

### **"Pressegewäsch" brummt Freiherr von Ehrentrutz, Heerführer der Reserve von Marvir**

Als ob Du höchstpersönlich den ehrenwerten Oberbefehlshaber Angard mit seinem Federkiel zur Strecke gebracht hätte jubelst Du, Herausgeber des "Drachenblattes" über den Tod unseres Herrschers. Zu früh gefreut, Herr Kollege. Denn dank seiner ehernen Gesundheit und der Kunst der Heiler Marvirs genas Angard, wenn gleich er auf einem Auge blind bleiben wird, als Zeugnis seines Kampfesmutes. Und noch muß sich zeigen, wie weit Euer Kommentar die Zukunft prophezeien kann. Denn mehr als Abwehrschlachten hat Unauwen gegen Marvir noch nicht gewonnen.

### **Anrashtempel in Unauwen eingeweiht - Hann Kragsson aus Normago, Unauwen**

Lange Jahre hat sich Unauwen von seinen Nachbarn auf der Nase herumtanzen lassen, so denken viele Vlissingen. Jetzt gibt es Zeichen für eine Konkurrenz zur offiziellen Friedenspolitik. Denn nicht dem Süßwassergott Norto oder dem Goldwäscher Tardim wurde ein neuer Tempel in Unauwen errichtet, sondern Anrash, dessen Name für Piratentum, Plünderung und die Monster der tiefen See steht. Anwesend war bei der Feierlichkeit, so wird gemunkelt, auch Garrold Trondson, Bruder des Herrschers. Das Gold für den Bau soll durch private Spenden namhafter Kapitäne und Adelige zusammen gekommen sein, Priester ist ein Seefahrer mit sehr zweifelhafter Vergangenheit.

### **Okana Pfeil-aus-dem-Nichts wurde zur Landesherrin von Kreymborg ernannt - Isa Amondea aus Roslawsk**

Nachdem lange aus Roslawsk nicht mehr zu berichten war als das Bedürfnis, sich Starvang anzuschließen, kann ich jetzt gute Nachrichten aus meiner Heimat vermelden. Denn bei der Wahl des Landeshauptmannes hat sich nicht der Kandidat von satten Burgherren, einer städtischen Bevölkerung, die ihren Lebenszweck im Anhäufen von immer mehr Reichtum sieht und eines Königs, der in seinen ehelichen Pflichten voll aufgeht durchgesetzt, sondern eine Elfe aus den Gwydornwäldern, die die Herzen des Volkes im Ophis von Roslawsk im Sturm eroberte und jetzt als Hoffnung des Reiches gilt. Sie soll die Adelige einigen, den Widerstand gegen den Knochenthron schüren und die Zauberkunst in Roslawsk zu neuer Blüte führen.

## **Ereignisse, Falkenmond 107**

Eine beispiellose Erschütterung des magischen Feldes...

...Tebrehs nahmen zum Beginn des Falkenmondes alle Magier wahr, die das Ritual der Landherrschaft nutzen können. Die Priester der verschiedenen Götter, so sie in den Avatarritualen bewandert sind, spürten zugleich die Ankunft von etwas Fremden. Was war geschehen?

Wir, die Weisen in Arkwang prüften Stärke und Richtung von Erschütterung und Ankunft und lokalisierten das



Ereignis in Zakopane. Hier hat offenbar ein Beschwörungsritual von außerordentlichem Umfang stattgefunden. Wir waren uns rasch einig, daß sich allein in Kan Kumar Tulmak Genie und Gewissenlosigkeit in einer Art und Weise verbinden, um einen Zauber von beobachteter Gefahr und Größenordnung zu vollziehen. Doch was genau wurde gerufen? Wird die Kraft des Kobolds ausreichen, die gerufene Macht zu bändigen? Wir müssen fürchten, daß einige andere Ereignisse mit den Vorgängen in Zakopane in Zusammenhang stehen.

### **Wir wollen niemals Untertanen eines Kaisers sein - Isambart Eisenstein aus Zetoria**

Allein aus Eigeninteresse hat Therhypaton die alten Verträge mit Zelestria gekündigt und sich durch seine Angriffe gegen die Nachfolgereiche der alten Macht auf eine Stufe mit so unerträglichen Völkern wie den Starvangern und den Eiselfen gestellt. Die haben noch Zeit, sich im Guten zurück zu ziehen. Therhypaton jedoch wurde vom Zorn unseres Herrschers Shoradanos hinweggefegt. Nun, Kaiserlein, wo sind Deine 2000 Reiter? Und wie weit sind die Reste Deiner 2000 Krieger gerannt?

### **Wir werden sicher nicht abseits stehen - Hann Kragson aus Normago, Unauwen**

Schon einmal waren wir kurz davor, das unerträgliche Koboldsvolk aus Zakopane zu unterwerfen. Damals zogen sich unsere Verbündeten zurück und ließen uns für ihre Feigheit bluten. Die Niederlage war bitter, und die Zeit hat ihren Schmerz nicht gemildert. Denn stets aufs neue spürten wir Nadelstiche der Zauberwichte. Jetzt aber hat Kan Kumar Tulmak zu tief gebohrt. Ein Angriffskrieg mit Zauber Kreaturen gegen unsere Heimat ist mehr, als wir ertragen wollen. Wir haben einen Krieg gegen Zakopane verloren, doch heute, wo wir rings um uns Verbündete entdecken, beim lebenden Gott, wagen wir es erneut.

### **Schon einmal hörte ich von solch einer Zauber Kreatur - Litja Laa aus Therhypaton**

Noch immer geht hier, nahe dem Schatzhaus von Triton, der Hauptstadt der Baledonen, alles drunter und drüber. Die Schreiber des Königs addieren die Schäden, die ein dreister Diebstahl angerichtet hat. Der Verlust muß viele zehntausend Goldstücke betragen.

Ein Kobold hatte sich, als Botschafter verkleidet, Zutritt zum Palast verschafft. Bei einer Feierlichkeit, in die er sich eingeschlichen hatte, ermordeten ein Dutzend dämonischer Schergen, die er zu sich gerufen hatte zunächst viele Gäste unseres Kaisers, der selber nur dank der Heldenhaftigkeit seiner Leibwache dieses feige Attentat überlebte. Doch diente diese Boshaftigkeit nur zur Tarnung der eigentlichen, schändlichen Absichten. Durch Zauberei verschaffte sich der Wicht Zugang zur Schatzkammer. Hier beschwor er ein weiteres Wesen, eine große, schwebende Schleimkugel und ließ sie viel Gold in sich aufnehmen. Dann brach ein letzter Zauber das Deckengewölbe des Schatzhauses und Schleimkugel und Kobold entwichen, obwohl wir sie bis zur Grenze Zakopanes verfolgten.

Viele Seiten alter Aufzeichnungen mußte ich wenden, ehe ich eine weitere Beschreibung einer solchen Kreatur fand. Sie diente dem Kan Kumar Tulmak, als er seinen dreisten Bankraub in Haus Unverkäuflich beging.

### **Zeichen von schlechter Vorbedeutung in Starvang - Turek Ivvorl, Bürger von Tomsk**

Lange hörten wir Starvanger des Festlandes das Kampfgeschrei des Krieges mit dem Knochenthron nur von Ferne. Denn weit fort von Tomsk liegt Narvenduin. Doch jetzt kommt Kunde über Nekromantie auch vom nahen Festland. Ein Geist der Lüfte trug nämlich den Hexenmeister am frühen Nachmittag über die Burg Wiesenstein hinweg, gerade während die Krieger dort die Versenkung einer Erkundungsflotte des Knochenthrones durch die Schiffe unseres Königs feierten. Dem Zauberer folgte eine schreckliche Dunkelheit, die Furcht in den Herzen unserer Krieger weckte. Kurz darauf wurden die Schiffe des Königs von einer Totenschiffarmada überrannt und vernichtet, fast im Herz des Reiches, in der Bucht der Delphine. Auf einem Friedhof aber, unweit von Wiesenstein, öffneten sich die Gräber und Geister erwachten. Sind sie so ruhelos, weil der König ihre Totenruhe brach?

Und über dem höchsten Heiligtum des Reiches, dem Borgontempel inmitten des Borgonauges, schwebt ein Dämon, eine grüne Schleimkugel, weit außerhalb der Reichweite unserer Waffen

### **Ein Loch, aus dem es seltsam Roch - Krax, Sohn des Krann zu neuen Funden der Zwerge aus dem Stamme Thorgrims**

Wieder werde ich gefragt, was in Dwyn Mor geschieht. "Was gehts' Euch an", sag ich. "Verschlossen ist der

Mund des Zwergen wie seine Geldbörse", sagt ihr. "Recht so", sag' ich. Wieder drängt ihr mich: "Was gibts'?" "Nun", sag ich: "Ein Loch, aus dem es seltsam roch." Macht euch also eu'ren Reim selbst 'drauf.

### **Unsere Geduld endet - Gragen, Sohn des Grig aus Naramdoroz**

Wo man auch hintritt, überall zerquetscht man Spione aus Zakopane. Kubax, unser Hohepriester, ließ überall verkünden, daß seltsame Vorgänge der Tardimpriesterschaft zu melden seien. Darauf ging eine Flut von Berichten aus dem Volke ein, die alle sorgfältig geprüft wurden. Meldungen, hinter denen sich Spione verbergen könnten, wurden sofort an Kubax weitergeleitet. Der zögerte keine Sekunde, diesen mit seiner Magie nachzugehen. So wurden zahlreiche Spionagetrupps entdeckt und unschädlich gemacht. Über die Methoden schweigt sich der Tempel zwar aus, doch immer wieder hört man von Fliegenklatschen. Man hört auch, daß sich die Geduld des Tempels mit dem unfreundlichen Nachbarn erschöpft.

---

# roklamation!

Christine Auf dem Berge sammelt alle Kultur die weibliche Gottheiten beinhaltet, insbesondere welche Göttinnen und in welcher Form sie bei euch angebetet werden. Das Ziel ist die Einrichtung eines Archives zu diesem Thema, bei dem jeder Myraner nötige Informationen erhalten kann. Geheime Kultur bitte als solche kennzeichnen.

Auch ist Christine von der SL-Versammlung zur Koordinatorin für Sonderfunktionen gewählt wurden. Da es immer wieder zu mehr oder weniger kleinen Streitigkeiten über einzelne Funktionen kommt, möchte Christine gerne eure Meinung hören: Welche Sonderfunktionen kennt ihr und wie beurteilt ihr sie. Seid ihr vielleicht selber Sonderfunktion? Dann stellt doch bitte alles zusammen, was ihr an Sonderregeln habt und schickt sie an Christine.

Bitte schickt eure Beiträge entweder zur Weiterleitung an euren Spielleiter oder an Christine selbst, ihre Adresse:

Christine Auf dem Berge  
Lusstraße 14  
72074 Pfrondorf  
auc@integrata.de



# DARKMAIL

öffentliche Version  
Version 2+

**L**ange genug haben wir über die neue Dunkle Union - Das DarkPack nur GEREDET, GELABERT und GERÜCHTE in die Welt gesetzt! Nun sorgen wir für Tatsachen, ich habe den aktuellen Weltboten, der zeigt, daß es doch noch ein paar gibt, die sich nicht der Lethargie hingeben, zum Anlass genommen, meine Diener anzuweisen, die DarkMail einzurichten. Diese wird zukünftig möglichst regelmäßig Infos an alle DU-Mitglieder weiterleiten - gegebenenfalls auch kurzfristig. Wer über die neuen Empfangsmöglichkeiten nicht verfügt HAT PECH GEHABT, der muß darauf hoffen, daß man seine Hilflosigkeit bemerkt - und ich einen guten Tag habe ...

## **Wir schreiben das Jahr 418, Zeit etwas zu ändern.**

Einige werden es schon gemerkt haben, andere werden es merken, manche sind daran beteiligt viele davon betroffen. Wir entrümpeln die DU, wir räumen auf und misten aus ... und wir beanspruchen den Platz, der uns gemäss unserer Macht zusteht.

Und wenn man uns den nicht geben will, dann nehmen wir ihn uns eben!

Jahrelang bemühten wir uns um Ausgleich mit den Lichtlingen. vergebens. Sie wollen es nicht anders, zeigen wir ihnen, daß wir auch .... weniger nett sein können. Zusammenarbeit ist gut, aber nur wenn es uns nützt. Diplomatie ist fehl am Platze, wenn sie glauben, uns über den Tisch ziehen zu können oder wenn sie uns auf der Nase rumtanzen. Und die Lichtlinge werden begreifen müssen, das eine Mitgliedschaft in der LiFE durchaus eine Gefahrenquelle darstellen kann. Zukünftig gilt schon eine Mitgliedschaft in diesem Laden, als ausreichender Grund für unangenehme Konsequenzen.

Losser brauchen wir nicht, deren Gewimmer auch nicht. Also sind wir dabei sie zu entsorgen. Dafür holen wir uns ein paar neue Finsterlinge an Bord, die bisher nicht dabei waren und ein paar, die nur dunkelgrau sind, aber die gut zu uns passen. Handlungen werden zukünftig wichtiger sein, als Gesinnung!

Dezentrale Aufgabenverteilung hat sich nicht bewährt, also weg damit. Ein Bund, ein Wort, eine Macht, ein Führer.

Zardos, Leader of the DarkPack

## **Das wichtigste vom letzten mal**

Da wir ja immer noch ein paar Schnarchsäcke haben, die noch nicht gemerkt haben, daß wir in einer neuen Zeit leben! Kommunikation ist das wichtigste, was wir benötigen, deshalb wird es zukünftig ein regelmässiges Infoschreiben geben, das über aktuelle Gegebenheiten ablästert. Den ersten Testlauf haltet ihr gerade in den Händen! Per E-Mail für alle Mitglieder des DarkPacks und des RatPacks die über solches verfügen (e-Mailadresse übermitteln an Deine DU-Anlaufadresse) und für alle anderen auf Diskette per Post. Und für die Losser, die es immer nicht geschafft haben, sich der neuen Zeit anzupassen, gibt's das Zeug auch auf Papier ... irgendwann, denn das muß über eure SL's laufen und ein paar von denen ... naja.

Auftreten sollten wir als gemeinsame Macht. D.h. wir wollen zukünftig auf jedem Eurer Briefe und Botschaften das DU-Wappen sehen. Zu haben ist es in allen Formaten und für alle Systeme. Und ja (nervt nicht) auch auf Papier zum abmalen und auflecken oder so. Auch Eure Heere, Flotten und Ländereien sollten zukünftig neben Euren Landesfarben die DU-Flagge führen. Zeigen wir den Lichtlingen, wo wir überall sind.

Mitgliedsbeitrag: Ja verdammt, wir arbeiten daran. Wir wissen auch daß die Gier nach Gold der Haupthinderungsgrund für einen Beitritt darstellt. Nichtsdesdotrotz wird sie gebraucht, damit wir nicht zu so einem zahnlosen Dummschwätzerclub verkommen wie es die LiFE schon ist. Aber wie gesagt, wir arbeiten daran sowohl die Gegenleistung zu verbessern, als auch andere Möglichkeiten der Zahlung zu finden für ... weniger begüterte Mitglieder. Bis dahin gilt aber weiter die Beitragspflicht für ALLE!

Karnicon: Nachdem sich der DUL, Großmeister der Schatten, oder sollte man besser sagen EX-Großmeister der Schatten (?) und EX-Liebling zweier Götter, dem Pack in Weg stellen mußte zeigten wir auch ihm, welche Konsequenzen das haben kann. R.I.P. und zwar endgültig. Dadurch ist der Weg frei, auch Karnicon die Vorteile der DU nahezubringen - wer nicht mit uns kooperieren will, der muß halt den weg alles vergänglichen gehen!

Grundsatzprogramm: Ist so gut wie abgeschafft, wir arbeiten an etwas ... hm ... sagen wir .... anderem. Wer sich bisher ungerecht behandelt gefühlt hat, der soll das sagen ... bald kommt etwas anderes .. neues ... besseres ... so wie immer ...

### In eigener Sache! Das muss jetzt mal gesagt werden

**In eigener Sache I:** Anglizismen Ein paar haben sich über die Anglizismen in der DarkMail mokiert, und auch, wenn es mir im Grunde am A... vorbeigeht sollte doch dazu etwas gesagt werden. Leute, wir leben in der realen Welt in den 90ern! Wir sind auf dem Weg ins nächste Jahrtausend! Globalisierung ist ein allgemeines Stichwort und auch die DU, welche übrigens bereits in ihren Anfängen Dark Union hieß (und wir es uns durchaus herausnehmen das Kürzel so zu verwenden wie wir gerade lust dazu haben), ist nun einmal ein Kind dieser Zeit. Wir alle sind in dieser Zeit verwurzelt und gerade die jüngeren unter uns, also die unterhalb von 20, haben nun einmal eine andere Sprachkultur, die es auch aufzugreifen gilt ? zumindest, wenn man wenigstens halbwegs mit der Zeit gehen will. Auch wir sind der Meinung, daß eine Kultur auch in ihrer Sprache (was sich auf Myra letztendlich durch Namen widerspiegelt ... denn zumindest ich habe bisher nur Briefe in deutsch bekommen) widerspiegeln und in sich schlüssig sein sollte - allein, die DU ist Myraweit, in ihr vereinen sich Dutzende von Reichen mit zig-millionen Kreaturen und Hunderten von Dialekten - wer behauptet bitte schön, daß nicht eine davon das ist, was wir in unserer Realen Welt als englisch bezeichnen? Deutsch als solches ist, wie jede andere Sprache auch, in ihrer Entwicklung von anderen Sprachen beeinflusst worden Latein, französisch, italienisch alle Sprachen haben, neben einer Menge Dialekte, ihren Einfluß genommen - im Moment ist dies englisch, und in hundert Jahren werden viele englische Wörter in die Deutsche Sprache übernommen sein, ohne daß die Anwender dies noch merken. Wo also wollen wir die Grenze ziehen? Im 19. Jahrhundert, im 18. Jahrhundert noch früher? Was gilt denn dann als deutsche Sprache und warum wehrt man sich gegen Anglizismen - wir haben durch die Weiterentwicklung und Veränderung der Sprache nun einmal Begriffe in englisch, die ein Feeling, ein Gefühl, eine Gedankenwelt besser ausdrücken, als das deutsche Gegenstück, das oftmals nicht nur fade klingt sondern auch nicht das entsprechende Gefühl im Hinterkopf erzeugt. Warum soll ich mir also wegen ein paar ewig Gestrigen ellenlange Traktate aus den Fingern saugen, die fade klingen, wenn es auch ein kurzer Begriff erledigt? Darüberhinaus sollte man sich gerade auf Myra, einer Welt, die an Mythor anlehnt, dessen Autoren auch nicht gerade vor ... eigener Kreativität strotzen, ohne ihre Leistung des Neuverwendung (Sampling nennt man das wohl heute) mindern zu wollen mit jüdischen Kalendernamen, ägyptischen Göttern und zu verschweigenden Himmelsrichtungen nicht zu sehr aus dem Beschwerdefenster lehnen, nur weil man gerade mal rein zufällig die verwendete Fremdsprache versteht! Und ein letztes, die DarkMail steht in ihrer Struktur zwischen den Welten, sie ist sowohl Information für diese, wie für jene Welt, wer Infos aus der Sicht eines Finsterlings nur auf Myra haben will soll die "Dunkle Seite deines Lebens" lesen. Kurz: Neue Leute sprechen wir nur an, wenn wir uns auch deren Sprache anpassen - also nervt mich nicht.

**In eigener Sache II:** Was man nicht alles im Netz findet, hätte ich nicht vorher mit WGW telefoniert wäre ich da vollkommen unvorbereitet reingestolpert.

Aus unterschiedlichen Gründen aber praktisch zur gleichen Zeit sind Wolfgang G. Wettach \*1\* als VFM-

Vorsitzender und Jürgen Sporr \*11\* als VFM-Kulturwart durch Rücktritt aus dem Vorstand des VFM eV ausgeschieden. Jürgen hat eine Erklärung für den Weltboten verfaßt, die Ihr im WB43 lesen könnt, der Euch demnächst erreichen sollte. Ich selbst habe es mir auch nicht leicht gemacht, aber beschlossen, daß ich nicht mehr hinter einer Sache stehen kann, die einmal ein Projekt, sogar eine Gemeinschaft war, und von der in dieser Zeit so viele Ziele und Ideale aufgegeben oder totgeredet wurden - und vor allem nicht vor ihr. Die derzeit mehrheitsfähigen Meinungen und Ziele, (Regelfetischismus, Abschaffung der für den Zusammenhalt der WdW-Segmente stehenden Zentralen Spielleitung ZSL, Besitzstanddenken und Blockade statt Zusammenarbeit) und der zwischenmenschliche Umgang (nicht nur, aber auch, mit mir) der stellenweise eher zu Mobbing als zu Myra paßt - all das kann und will ich nicht vertreten. Die Nichtzusammenarbeit, untereinander und mit mir, sowie Ängste vor einem dominierenden WGWW, haben zu einer Blockade geführt, die mit vielen Beschlüssen untermauert heute bedeutet, daß ich als Vorsitzender des VFM nichts (mehr) bewegen kann. Nur Pausenclown und Watschenmann zu sein ist mir aber zu wenig. Vielleicht kann jemand anders an dieser Stelle tatsächlich etwas für Myra tun und bewegen - ich konnte es unter diesen Umständen, mit diesen Vorstandskollegen, Spielleitern und Beschlüssen, nicht mehr. Deshalb trete ich von diesem Amt zurück. Ein Stück weit denke ich heute, ich hätte schon 1993 zurücktreten sollen, als das mir wichtige Prinzip der gemeinsamen einmütigen Beschlüsse in der Spielleiterversammlung aufgegeben wurde, das für mich eine der Grundlagen, eines der myranischen Ideale war, die Myra von anderen Projekten unterschieden. Ich habe mich damals trotzdem entschlossen, mit Myra weiterzumachen, weil das Projekt und die Idee mir zu wichtig waren, wichtiger als der Streit und Ärger mit Einzelnen. (...) Unabhängig davon kann ich mir auch vorstellen, als Kulturwart für Myra und den Verein tätig zu sein. Als ich meinen Vorstandskollegen meinen Entschluß zum Rücktritt mitgeteilt habe, wußte ich noch nichts von Jürgens eigenem Rücktritt als Kulturwart. Ich kann mir aber gut vorstellen, an dieser Stelle mein Wissen über Myra und seine Traditionslinien, und meine Erfahrungen im Umgang mit Kulturideen, weiterhin zur Verfügung zu stellen, und mich als Kulturwart zum einen dem Aufbau eines (auch und vor allem digitalen) Archivs wie auch der mir sehr wichtigen "Großen Enzyklopädie Myras" zu widmen - wenn Ihr mich wollt und wählt, natürlich nur. Ich bleibe Myra also trotz meines Rücktritts, solange das gewünscht ist, als Aktiver erhalten und grüße diejenigen, die meinen Rücktritt bedauern, etwas resigniert, etwas desillusioniert, etwas pessimistisch, aber dennoch mit "Agape n'Or - Liebe und Licht für Myra!"

BlablaSchwätz ... das wäre auch kürzer gegangen, aber das gehört nicht hierhin, dieser Rücktritt ist eine günstige Gelegenheit, mal ein paar Takte zu verschiedenen Themen zu sagen, vielleicht bewirkt es ja sogar mal was.... obwohl ich mich da eigentlich keinen Hoffnungen hingebe.

*"Aufstand gegen die ZSL": Trifft es nicht so ganz, aber ich denke alle wissen, worum es geht.* Wirklich interessant, wie sich alles wiederholt. Es scheint sich bei allen Freegames, die eine bestimmte Größe überschreiten in regelmäßigen Abständen dasselbe zu wiederholen. Ob nun VFBS (kennt ihr nicht? Na dann könnt ihr mal sehen, wo sowas normalerweise endet) oder jetzt auch hier im VFM. Alle paar Jahre brodelt es kräftig und gärt hoch, von Abspaltung und/oder wegmobben ist die Rede, es gibt im allgemeinen eine Nacht der langen Messer - die sich bei Freegames aufgrund der typischen Langsamkeit über viele Monate hinziehen kann - und nachdem sich der Rauch gelegt hat passiert ... nichts. Denn diejenigen, die nun am Ruder sitzen, müssen feststellen, daß es einfach Sachzwänge gibt, denen man sich unterwerfen muß. Sowas hat es in mehrjährigen Rhythmus bei Welt der Götter I und Welt der Götter II gegeben, sowas gab es vor 10 Jahren bei Myra und vor 5 Jahren bei Myra (damals war es halt W.Hellmich und irgendein Kreis (erinnert dich das an irgendwas?)), und seht selbst, was von seinen hochtrabenden Plänen übrig geblieben ist). Sorry Leute, auf fast 18 Jahren Erfahrung mit solchen Spielen kann ich Euch nur sagen, daß es IMMER und IMMER und IMMER aufs selbe hinausläuft. So funktioniert es einfach nicht!

*VFM:* Wer mich kennt, weiß, daß ich nicht auf Vereinsmeierei stehe, und daß es mir vollkommen egal ist, wer gerade erster Vorsitzender, 2. Arschlecker oder 3. Fußstampfer ist. Und ich gehöre bis heute zu den entschiedensten Gegnern der Zwangsmitgliedschaft. Insofern interessiert mich das Überleben des Vereins in etwa genausoviel, wie die Tatsache, daß gerade irgendwelche Leute von irgendwelchen Posten zurückgetreten sind. Habt ihr jemals rumgefragt, wer diesen Verein überhaupt haben will? Tatsache ist, daß sich der Verein in zunehmenden Maße damit beschäftigt, Vereinsmeierei zu betreiben, anstatt sich um das wesentliche, nämlich Myra zu

kümmern, wofür er eigentlich geschaffen wurde.

**WGW:** JA, WGW IST SCHWIERIG! Er treibt auch mit seiner Art, bestimmte Arbeiten zu machen - bzw. NICHT zu machen - In den Wahnsinn. Und ja, seine Art bestimmte Dinge auszusitzen IST einfach nur Scheiße! Aber, man kann es drehen und wenden wie man will, WGW hat es in all den Jahren irgendwie geschafft - und sei es durch seine stellenweise doch recht phlegmatische Art - den Laden irgendwie zusammenzuhalten - und seiner Art die Angelegenheit zu regeln haben wir es zu verdanken, daß wir heute eine so wunderbare Welt haben, die eine solche Kontinuität aufweist - und die auch eine gewisse Resistenz zeigt gegen Modererscheinungen, wie sie andere Spiele kaputt gemacht haben. Und glaubt mir, rein aus der Erfahrung heraus gehe ich davon aus, daß derjenige, der nach WGW kommt, es bei weitem nicht schaffen wird, dies auch fortzusetzen. Ich persönlich kann für mich sagen, daß ich eine Brauchbare Methode der Zusammenarbeit mit WGW gefunden habe - die allerdings bei Auswertungen (sic!) nicht funktioniert. Und bisher war es eigentlich überall auf Myra so, daß man Probleme oder Mißstände durch ein Gespräch oder eine Diskussion und einen Konsens lösen konnte - AUCH MIT WOLFGANG - aber dies scheint in zunehmenden Maße abhanden zu kommen. Mit Sätzen wie "Wolfgang ist keine weisungsbefugte Instanz mehr für mich" bringt man Myra auf alle Fälle nicht weiter.

**Regelfetischismus:** Ein schönes Stichwort. Seit Jahren beobachte ich bei WDW in zunehmenden Maße dieses Bedürfnis, das Regelwerk immer weiter aufzubahren, und hier noch ein bißchen was dazu, dort noch etwas hinzupacken. Ohne die Leistungen der Entwickler herabwürdigen zu wollen - ich habe es bisher nicht ganz so undiplomatisch ausgedrückt: WIR BRAUCHEN DAS ZEUG NICHT! Auch die Tatsache, daß die Mehrheit der SL's diese Regeln haben wollen wird daran nichts ändern! Wann immer ich mich mit Spielern über diese neuen Zusatzregeln (Magie, Handel, Schwätz, was halt sonst noch) unterhalten habe stellte sich heraus, daß dieser diese Regeln ebenfalls nicht haben will. Liebe SL's, WARUM FRAGT IHR NICHT MAL EURE SPIELER? Und man sollte in diesem Zusammenhang Desinteresse nicht unbedingt mit Zustimmung verwechseln, wie es schon vorgekommen ist.

Da fragt ein SL seine Schäfchen im Boten, ob und wie z.B. die Magieregel eingeführt werden soll. Als daraufhin keine Reaktion erfolgte, nahm er dies als Zustimmung und führte ebendiese Magieregel ein ... sorry, aber das ist Schwachsinn, denn keine Aussage ist auch eine Aussage. Apropos: Würdest Du deinem Spielleiter direkt ins Gesicht sagen, daß die schöne neue Spezialaufbohrung der Regel, für die er sich Tage und Nächte um die Ohren gehauen hat, eigentlich überhaupt nicht interessierst, weil du mit dem bestehenden vollkommen zufrieden wahrst? Und ein letztes: NEUE REGELN SCHAFFEN NICHT MEHR MÖGLICHKEITEN! Dies Aussage "Neue Regeln = Neue Möglichkeiten" wird ja ständig gebetsmühlenartig wiederholt - leider wird sie dadurch nicht wahrer. Bei einem Spiel wie WDW eröffnen neue Regeln nicht mehr Möglichkeiten sondern reglementieren die bestehenden Möglichkeiten und engen diese weiter ein. Oder, um es mit dem Zitat eines bekannten Magiers zu sagen: "Früher brauchte ich eine gute Kultur für einen Spruch, heute brauche ich einen guten Taschenrechner"

Und selbst wenn man dies alles ausser acht läßt, hast Du mal mitgezählt, wie oft seit ihrem Erscheinen die Magieregel, die Handelsregel und, seit es auch diese gepackt hat, die Grundregel korrigiert, überarbeitet und angepaßt wurden? Gibt das nicht zu denken? Gibt es nicht zu denken, daß sich Machtverhältnisse auf der Welt Myra durch REGELänderungen massiv verschieben, weil die entwickelnden Leute eben KEINE Regeltechniker sind, oder es ihnen einfach auch an Erfahrung in der Entwicklung von Regeln - unter Beachtung der Spielbalance - mangelt - manchmal auch beides?

Also, wir brauchen nicht noch mehr Regeln, noch mehr Tabellen noch mehr Unsinn - eher das Gegenteil ist der Fall. Eine Regel ist ständigen Veränderungen unterworfen, und das ist gut so, aber diese Veränderungen sollten dort ansetzen, wo sie für die SL's weniger Aufwand, für den Spieler weniger Arbeit und für alle mehr Spaß bedeuten. Warum nur gehen diese Auswüchse der letzten Jahre in die vollkommen andere Richtung?

**Das Projekt Myra:** In erster Linie ist Myra ein Spiel. Ja, ich weiß, es wird immer wieder gerne anderes behauptet, aber es ist nun einmal so. WDW ist der Kern Myras - und sehr viel mehr als der Kern existiert auch nicht! Es mag

zwar einen LARP-Boom gegeben haben, aber der ist auch wieder vorbei - nicht zuletzt eben weil er nicht an WDW angebunden und verbunden war.

Insofern habe ich - und wahrscheinlich die meisten anderen - von dem PROJEKT Myra nie sehr viel mitbekommen ausser dem ... hm ... Geschwätz ... einiger weniger um WGW herum. Für mich war MYRA immer WDW, innerhalb dieses Rahmens durchaus ein Mittel um neue Freunde kennenzulernen (und ein paar Feinde, aber lassen wir das) aber ansonsten nicht sehr viel mehr - durchaus ein besonderes Spiel, aber nach wie vor eben ein Spiel. Darüberhinaus war es bisher aber immer möglich, in MYRA seine Ideen zu verwirklichen - so verrückt und abwegig sie auch immer waren, irgendwo in Myra war Platz dafür - das war für mich eines der Ideale Myras - unter diesem Ideal sind z.B. diese unsinnigen neuen Regeln entstanden, die ich unter dem Gesichtspunkt dieses Ideals auch so weit als möglich toleriert habe - aber dieses Ideal Myras kommt immer mehr abhanden, auch und gerade weil die, welche davon profitieren zur eigenen Profilierung die Möglichkeiten anderer einschränken - und sei es durch die Zwangsmitgliedschaft im VFM, sei es durch die Zwangsweise Einführung von neuen Regeln sei es durch die Unterdrückung von deren Kreativität - oder die Zwangsweise Zusendung irgendwelcher Druckerzeugnisse.

Wer sich die Freiheit herausnimmt, etwas zu veröffentlichen muß auch die Freiheit akzeptieren, daß es andere nicht interessiert.

**Zardos:** <Grins> Ein Thema das ich schon immer anschneiden wollte. Regelmäßig kommt es auf Mitgliedstreffen zu Anträgen von, meist frischen Spielleitern, Zardos doch abzuschaffen - oder doch zumindest einzuschränken. Mit Unverständnis reagiert man dann auf die bei den Zuständigen doch ersichtliche Trockensteife. Warum? Nun, einem jedem Spielleiter gefällt an Zardos irgendetwas anderes nicht, dem einen sind die MBs zu mächtig, dem anderen Zardos, dem dritten eine spezielle Fähigkeit, dem vierten der Segmentsrand, dem fünften stört der Spieler. Und wenn man jetzt all diese Änderungen zusammenfaßt dann würde am Ende ein Zardos übrigbleiben, der nichts mehr mit dem zu tun hätte, den wir heute haben. Das Problem an Zardos ist schlichtweg, daß er als einzige Finsternmacht wirklich Global operiert und dies - im Gegensatz zu Arus - auch noch einigermaßen koordiniert. Und die gegenwärtigen Spieler sind, ebenso wie ihre Vorgänger einfach relativ erfolgreich - auch, aber nicht nur, darin, Mißerfolge zu vertuschen. Zardos war nicht immer so mächtig, er ist es im Laufe der Jahre geworden. Jede andere Figur hatte die gleiche Chance, und viele haben sie genutzt. Soll ihm das jetzt weggenommen werden, nur weil die Figur ein paar Leute so wie sie jetzt ist nicht paßt - eben jenen, die auch gerne vergessen, daß Zardos eben auch Global präsent sein muss, und dementsprechend seine Kräfte verteilt sind? Es hat im Laufe der Jahre schon immer eine schleichende Korrosion in den Regeln des Zardos gegeben - und nicht alle waren so plump wie im Fall zwischen Corigani und Ysatinga - was dazu führte daß Zardos heute auf allen Segmenten mit leicht unterschiedlichen Regeln spielt, eben weil es jeder Spielleiter ein bißchen anderes interpretiert - und jeder neue SL noch mal ein bißchen anders.

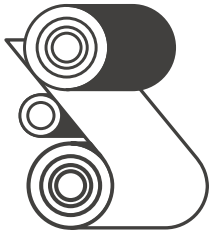
Apropos SL's ...

**Spielleiter:** In letzter Zeit beobachte ich gefährliche Tendenzen, die mir so gar nicht gefallen wollen. Aber noch ziehe ich es vor, dazu nichts zu sagen ... allein ... ist Euch aufgefallen, daß 8 SL's im erweiterten Vorstand, selbst ohne diese scheußliche Ämterhäufung, mehr zu sagen haben als 200 Spieler? Und wer das weiß, dem werden auch andere Dinge auffallen - noch ist es aber zu früh die Klappe aufzureißen.

Apropos Posten ...

**Koordinatorin für Intersegmentale Funktionen:** War das in dieser Mail oder einer anderen, in der ich von albernen Pöstchen für alberne Vereinsmeierei sprach? Ist auch egal, seit der letzten Sitzung haben wir nun eine Koordinatorin für Intersegmentale Funktionen. Alleine ... ich frage mich wofür? Wieviel tausend INTERSEGMENTALE FUNKTIONEN haben wir denn, daß wir dafür einen eigenen Posten brauchen? Zardos und Arus können sich, ebenso wie sicherlich die meisten Götter ganz gut selbst KOORDINIEREN - und sehr viel mehr hat's dann auch nicht. Von der fachlichen Qualifikation ganz zu schweigen. Die intersegmentale Erfahrung der jetzigen Koordinatorin liegen sowohl in eigener Sache als auch auf der anderen Seite, bei faktisch Null, *wie ernst kann ich jemanden nehmen, der noch weniger Abnung von der Sache hat als die meisten SL's und ich?* Sorry Lady, aber das üben wir lieber nochmal.

So, genug des Gelabers - jetzt zu den Fakten! (*den Stellenangeboten*)



# Frisch ab der Druckerpresse

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

- MBM 24 Alltags- und Volkskultur, Gebrauchsgegenstände, Wohnen, Kleidung, Volksbräuche, etc.  
-> voraussichtliche Auslieferung: Juli 1999, für Details siehe Titelskizze
- MBM 25 Bücher, Bibliotheken, Schreibstuben, Schriften, Sprachen
- MBM 26 *allgemeine Reichsvorstellungen - oder anderes Thema?*
- MBM 27 Nichtmenschliche Völker, Lebensformen, Rassen, Monster
- MBM 28 Reisen, Reise-mittel, -wege, Pilgerstätten, -wege, -orte, Sehenswürdigkeiten
- MBM 29 allgemeine Reichsvorstellungen
- MBM 30 Philosophie, Weltanschauung, Gesinnungen

## **M**BM goes digital

Für die Erfassung der myranischen Kultur in einer extra dafür erstellten Datenbank suchen wir noch Leute, die Lust hätten, mitzumachen. Dabei sind ca. 3-6 Leute pro MBM vorgesehen (je nach Umfang). Wir wollen bei MBM 1 anfangen, und uns dann kontinuierlich nach hinten durcharbeiten. Leider ist nicht jedes Mitglied im Besitz aller Weltboten, deshalb möchten wir vor allem an die "älteren" Mitglieder appellieren: Macht doch mit! Und wenn man keine Zeit (oder Lust) mehr hat, hört man einfach auf - keiner wird gezwungen. Wir sind für alle Mitwirkenden dankbar, und erwarten ungeduldigst Eure Meldung unter:

kult\_myra@gmx.net  
oder Anruf bei Eva Windhager 07071-980143 (E-mail bevorzugt!)

## **T**hemens-MBM "H<sub>2</sub>O" (Wasser)

Aufruf von Markus Hailer (yangard@aol.com), Segmenthüter von Kiombael:

Ich würde gerne ein "MBM" mit dem Hauptthema Wasser (lebt im oder lebt vom...) auf den Weg bringen.

Derzeit komme ich auf folgende Reiche:

- ANTI, Ossoriar & Selavan (Corigani)
- Nebcatlan/Schwarze Armada (Gwynddor)
- Lohania & Purpurne Bruderschaft (Karcanon)
- Norytton? (Karnicon)
- Reich der Tiefe, Niun-See-Nomaden & See-Elfen (Kiomabel)
- See-Elfen (Yhllgord)
- Anrash (Ysatinga)

Wäre nett, wenn die jeweiligen SL/Kulturwart mir Dateien oder einen Kontakt oder was auch immer zur Verfügung stellen könnten.



## ieferbare Drucksachen

Die Liste gibt die Drucksachen an, die bei mir vorrätig sind. Es ist unwahrscheinlich, aber nicht auszuschließen, daß es weitere im Archiv gibt im Zweifelsfall einfach mal nachfragen. Bestellungen für vergriffene Drucksachen können bei mir abgegeben werden, Nachdrucke sind vom Vorstand versprochen, wenn genügend Nachfrage besteht.

Die Summe plus 2, DM Porto geht nach wie vor auf das Konto 338282-706 des VFM, Postbank Stuttgart, BLZ 60010070. Bei den Preisangaben gilt der niedrigere Preis für Mitglieder, der höhere für Nichtmitglieder.

Bestelladresse: Marc Philipp Messner  
Galileistraße 33  
70565 Stuttgart  
Telefon 0711/7430237 (zwischen 12:00 und 22:30)  
Email maphi@bbn.hp.com

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

**MBM 1** Nostalgisches (28 Seiten, 5.-).  
**MBM 5** Nostalgisches (32 Seiten, 5.-).  
**MBM 12** Reichsvorstellungen (148 Seiten, 15/13.-).  
**MBM 15** Reichsvorstellungen und Enzyklopädie (148 Seiten, 15/13.-).  
**MBM 16** Religionen (99 Seiten, 15/13.-).  
**MBM 17** Weltvorstellung (116 Seiten, 15/13.-).  
**MBM 18** Handel und dazu gehörende Regel (100 Seiten, 15/13.-).  
**MBM 19** Reichsvorstellungen (128 Seiten, 15/13.-).  
**MBM 20** Kampf & Krieg (128 Seiten, 15/13.-).  
**MBM 22** Geschichte Zeit Legenden (164 Seiten, 15/13.-).  
**MBM 23** Reichsvorstellungen (148 Seiten, 15/13.-).

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

**Weltboten:** Da mir kein Jahrgang mehr komplett vorliegt, sind die alten Weltboten in Zukunft einzeln erhältlich. Einzelpreis ist 5.-, Paketpreis (6 Stück) 25.-. Erhältlich sind:  
3, 4, 6/7, 8, 9, 11, 12, 13A&B, 14-21, 24, 26, 27/28, 29/30, 31, 32/33, 34, 37/38, 39, 40, WWB, 43

**Runenrolle 1** Motto "Erwählung", Karnicon/Karcanon (64 Seiten, 5.-).  
**Runenrolle 2** Geschichten aus Elcet (Karnicon) und Aidanard (Yhllgord) (72 Seiten, 5.-).  
**Runenrolle 3** Geschichten aus Aldaron (Corigani) und Elcet (Karnicon) (68 Seiten, 6.-).  
**Runenrolle 4** Geschichten von weiten Teilen Myras (80 Seiten, 7.50).  
**Runenrolle 5** Geschichten und Gedichte von weiten Teilen Myras (88 Seiten, 7.50).

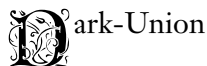
**Mitteilungsblatt von Erendyra** (Fast) Alles von 412 - 416 n.P. (134 Seiten, 15/13.-).  
**Handbuch für den Reisenden in Allenos** (Fast) Alles über Allenos (72 Seiten, 5.50).  
**Kulturtaschenbuch Kiombael 1** (148 Seiten, 15/13.-).  
**Mitteilungsblatt von Karcanon: Boten 30-40** Tammus 406 bis Tischri 410 n.P. (16/14.-).  
**Karcanon Bote 50** Ein Jubiläumsbote im MBM-Format (148 Seiten, 15/13.-).  
**Mitteilungsblatt von Corigani: Boten 14-22** Nisan bis Adar 412 n.P. (16/14.-).  
**Mitteilungsblatt von Corigani: Boten 23-28** Nisan bis Kislew 413 n.P. (16/14.-).  
**Weltbote Extra 2** Das Bardentreffen von Atanimar (48 Seiten, 2.-).

-> Weitere Drucksachen sind in Vorbereitung, so z.B. Nachdrucke der MBMs 3, 7, 8, 10, 11 und 13



# 1. Myranisches Stellenvermittlungsbureau







## Wandeltage 419 n.P.



### Stellenausschreibungen

Dir reichen der Verrat und die Intrigen in deiner Familie noch nicht?

Das Reich hat immer einen Job frei für junge, aufstrebende Tyrannen, und solche, die es werden wollen. Ein paar WICHTIGE Voraussetzungen müssen allerdings erfüllt werden:

-  eMailadresse ... anders funktioniert die schnelle Kommunikation einfach nicht.
-  Interesse an einer finsternen Sichtweise die nicht unbedingt böse sein muss.
-  Sympathie des Zardos (bzw. der Spieler/innengruppe, welche diesen repräsentiert)- wer dem nicht gefällt ist raus bzw. kommt gar nicht erst rein. Einige Besonderheiten des Reiches machen dies notwendig. Ein persönliches Gespräch, gegebenenfalls auch per Telefon bzw. Mail oder EMail ist deshalb zwingend erforderlich und der Einsatz von Spielern durch SL's auf irgendeine Position des Reiches, egal auf welchem Kontinent, nicht möglich ohne vorherige Rücksprache mit der, dem SL bekannten, Person, welche Zardos dort darstellt.
-  Keine Geheimspieler - es reicht wenn Zardos diese Absurde Regel, wenigstens halbwegs, einhalten muss...
-  Wir bevorzugen Falken, keine Tauben! Wir sind keine Dummschätzer, im Reich wird GEHANDELT! (meistens jedenfalls)
-  Keine BERLINER - ja, das hat was mit Vorurteilen zu tun, und nein, ich habe keine Lust, das zu erklären, findet Euch damit ab!

### STAATSPOSTEN

- 1
  - Innenpolitik: Front
  - Militär: Nicht vorhanden
  - Aussenpolitik: Wichtig
  - Wirtschaft: Nicht vorhanden
  - Innenpolitik: Unbedeutend

König eines kleinen, sehr armen, Staates, der aber in naher Zukunft immens an Bedeutung und Wirtschaftskraft, wenn auch nicht an Größe, gewinnen kann.  
Wer es richtig anstellt, dem winken erhebliche Landgewinne, wenn er seine Karten richtig ausspielt.

- 2
  - Lage: Sicher, da nicht erreichbar
  - Militär: Gering
  - Aussenpolitik: Unbedeutend
  - Wirtschaft: Nicht vorhanden
  - Innenpolitik: Wenig

Clanführer eines großen aber wirtschaftlich unbedeutenden, Reiches von Bergstämmen - wenig Geld aber viel Enthusiasmus und reiche Bodenvorkommen.



• 10

Lage: Front Wirtschaft: Von zunehmender Wichtigkeit  
Militär: Immens Innenpolitik: Wichtig  
Aussenpolitik: Immens

Hier ist das kleine Genie gefragt. Als Führer eines nach aussen neutralen Reiches gilt es Frieden zu heucheln und die Wirtschaft in Schwung zu bringen. Ein Schleudersitzposten mit immensen Aufstiegschancen.

• 11

Lage: Front Wirtschaft: Wenig  
Militär: Mittelprächtig Innenpolitik: Wenig  
Aussenpolitik: Extrem Wichtig

Ein großes, aber sehr zerstreutes Reich mit immenser Finanzkraft aber wenig internationalem Anschluss. Es gibt einige bedeutende Siedlung und mind. 2-3 weitere Untergebene. Es gibt einige schwelene Konflikte, so daß sowohl der Diplomat als auch der Intrigant gefragt ist, denn es geht auch um Fragen der Erbfolge.

• 12

Lage: Sicher Wirtschaft: Sehr wichtig  
Militär: Wenig Innenpolitik: Unbedeutend  
Aussenpolitik: Wichtig

Kleiner, abgelegener Aussenposten, direkt an der Handelsroute Coriganis. Eher etwas für den Händler, es gilt eine nomadisierende Reiterkultur zu führen.

• 13

Lage: Sicher Wirtschaft: Wenig  
Militär: Wenig Innenpolitik: Wenig  
Aussenpolitik: Wenig

Ein kleines, weit auseinandergesetztes Reich, das aber in einigen Jahren immens an Bedeutung gewinnen kann, sobald ein, bisher passiver, Kontinent bespielt wird.

• 14

Lage: Sicher Wirtschaft: Nicht vorhanden  
Militär: Nicht vorhanden Innenpolitik: Sehr wichtig  
Aussenpolitik: Sehr wichtig

Als direkter Vertreter des Zardos wird dem Herrscher über dieses kleine Inselreich einiges an Arbeit im politischen Bereich zufallen. Die militärische und wirtschaftliche Macht ist unbedeutend, aber man hat das besondere Wohlwollen des Zardos.

• 15

Lage: Sicher Wirtschaft: Nicht vorhanden  
Militär: Wenig Innenpolitik: Unbedeutend  
Aussenpolitik: Wenig

Dieses Reich bietet viel Platz aber wenig Einnahmen, da es sich um riesige Eisgebiete handelt. Die politische Bedeutung ist eher gering, ebenso wie Wirtschafts- und Militärmacht. Wer einen ruhigen Posten für interessante Kultur sucht, der ist hier richtig. Die Aussenpolitik besteht darin, einen Finsterling in die DU zu bekommen, und gleichzeitig ein vollständiges Volk zu befreien.

• 16

Lage: Front Wirtschaft: Nicht vorhanden  
Militär: Wenig, aber wichtig Innenpolitik: Wichtig  
Aussenpolitik: Wichtig

Theokratischer Herrscher über ein kleines Inselreich vor den Toren einer Großmacht. Die Insel ist zur Zeit besetzt, man selbst auf der Flucht (inkl. Volk), also gilt es als erstes, Unterstützung und Hilfe zu sammeln, um die

Insel wieder einzunehmen.

• 17

Lage: Front mit vielen sicheren Gebieten, einige Verbündete      Wirtschaft: Wenig  
Militär: Aber auf alle Fälle      Innenpolitik: Wenig  
Aussenpolitik: Viel

Wichtige und überaus mächtige Position, mit starker Militärmacht, viel Magie und mächtigen Feinden ... Ein gewisses Maß an Egoismus sollte vorhanden sein, ebenso wie der Wille, gegebenenfalls auch ziemlich hart durchzugreifen - gemäß der bisherigen Geschichte der Figur. Nur an wirklich Fähige abzugeben.

-> Weitere 13 Stellen in diversen anderen Bereichen sind ebenfalls noch zu besetzen. Interessiert?  
Dann schaue rein auf:

[http://members.xoom.com/Dunkle\\_Union/](http://members.xoom.com/Dunkle_Union/)

--

Aus den folgenden Segmenten liegen keine aktuellen, öffentliche Stellenmeldungen vor:

Karcanon	unter SL	Wolfgang Wettach
Karnicon	unter SL	Gerhard Jahnke
Kiombael	unter SL	Markus Hailer
Shanatan	unter SL	Tobias Hailer
Shiaidonia	unter SL	Björn Steinmeyer (Prämyra)
Yhllgord	unter SL	Josef Eisele, Stephan Gögelein

Aus dem folgenden liegen offene Stellen vor, jedoch nicht öffentlich:

Erendyra	unter SL	Marc Philipp Messner
----------	----------	----------------------

--

Weitere Stellenbeschreibungen sind zu finden unter:

<http://www.myra.de>

Diese Seiten sind zwar im Moment noch keine Schönheit und nicht alle sind besonders aktuell, dennoch geben sie immer noch am meisten Auskunft über allfällige Stellen, die zu besetzen wären.



# PROGRAMM

## 22. Myratage in Tübingen

SEPTEMBERTREFFEN 1999

vom 10.09.-12.09.1999 in Tübingen

Der Veranstaltungsort ist auch dieses Jahr wieder das Schlatterhaus in der Stadtmitte, siehe Einladung MV.

Freitag:

18:00 Aufbau

19:00 Samstagabend Wabenweltrunde

19:00 Heraldik-Workshop von Thomas Golser

Samstag:

10:00 Öffnen

11:00 Bücherflohmarkt

12:00 Diskussionsrunde "Wohin geht der Verein"

14:00 Strategie-Workshop von Werner Arend

15:00 Öffnung der Taverne mit kleinem Live

16:30 Neue Regel-Workshop von Thomas Willemsen und Werner Arend

20:00 Besuch des Neckarmüller, örtliche Gastronomie, genügend Platz (und unter freiem Himmel...)

Sonntag:

10:00 Mitgliederversammlung, Dauer bis ca. 13:00 Uhr

Wir werden Brettspiele zur Verfügung stellen und haben genügend Platz für alle möglichen Zeitvertreiber. Als Verpflegung werden wir Euch heiße Würstchen mit Brötchen bieten und Süßes, ausser dem verschiedene Arten alkoholfreier Getränke.

Bitte meldet Euch rechtzeitig an, die Schlafplätze sind dieses Jahr sehr knapp!

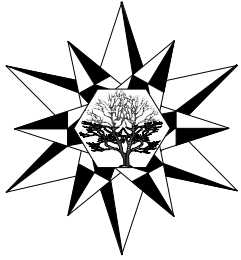
Wir suchen auch noch nach freiwilligen Helfern, die sich mal ein bis zwei Stunden zur Verfügung stellen.

Bringt Eure alten Bücher mit die Ihr nicht mehr lesen wollt, wir wollen sie verkaufen.

Anmeldungen an: [erweiterter\\_vorstand@myra.de](mailto:erweiterter_vorstand@myra.de) oder [auc@integrata.de](mailto:auc@integrata.de)  
oder bei Christine Auf dem Berge und Stephan Gögelein 07071-81133.

Bitte gebt an mit wie vielen Personen Ihr anrückt und ob Ihr eine Unterkunft braucht.

Euer Verein der Freunde Myras



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

Wann: Sonntag, 12. September 1999, Beginn: 10:00 Uhr

Wo: Im grossen Saal des Schlatterhauses  
Oesterbergstr. 2  
Tübingen

Tagesordnung:

0. Formalia
1. Satzungsänderungen
2. Bericht des Vorstands
3. Bericht der Kassenprüfer/Entlastung
4. Wahlen
5. Haushalt 2000
6. Berichte der Aks und Regionalgruppen
7. Einzelanträge (möglichst schriftlich)
8. Varia

Verschiebungen bezüglich Tagungsort und Tagesordnung werden so rasch als möglich, bzw. vor Ort bekannt gemacht und ausgehängt.

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten!

Thomas Golser  
Schriftführer des VFM e.V.

Z  
W  
E  
R  
G  
E  
N  
B  
I  
N  
G  
E

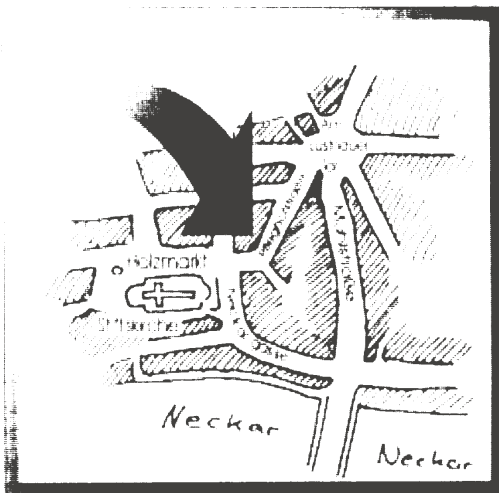
WIR



SCHMIEEDEN

FANTASY

Z  
W  
E  
R  
G  
E  
N  
B  
I  
N  
G  
E



öffnungszeiten:  
montag - freitag  
10:00 - 19:00  
samstag  
10:00 - 16:00

Immer einen Hammerschlag voraus

pflegghofstr. 3 72070 TÜBINGEN

tel.: 07071 24272 fax: 07071 550191