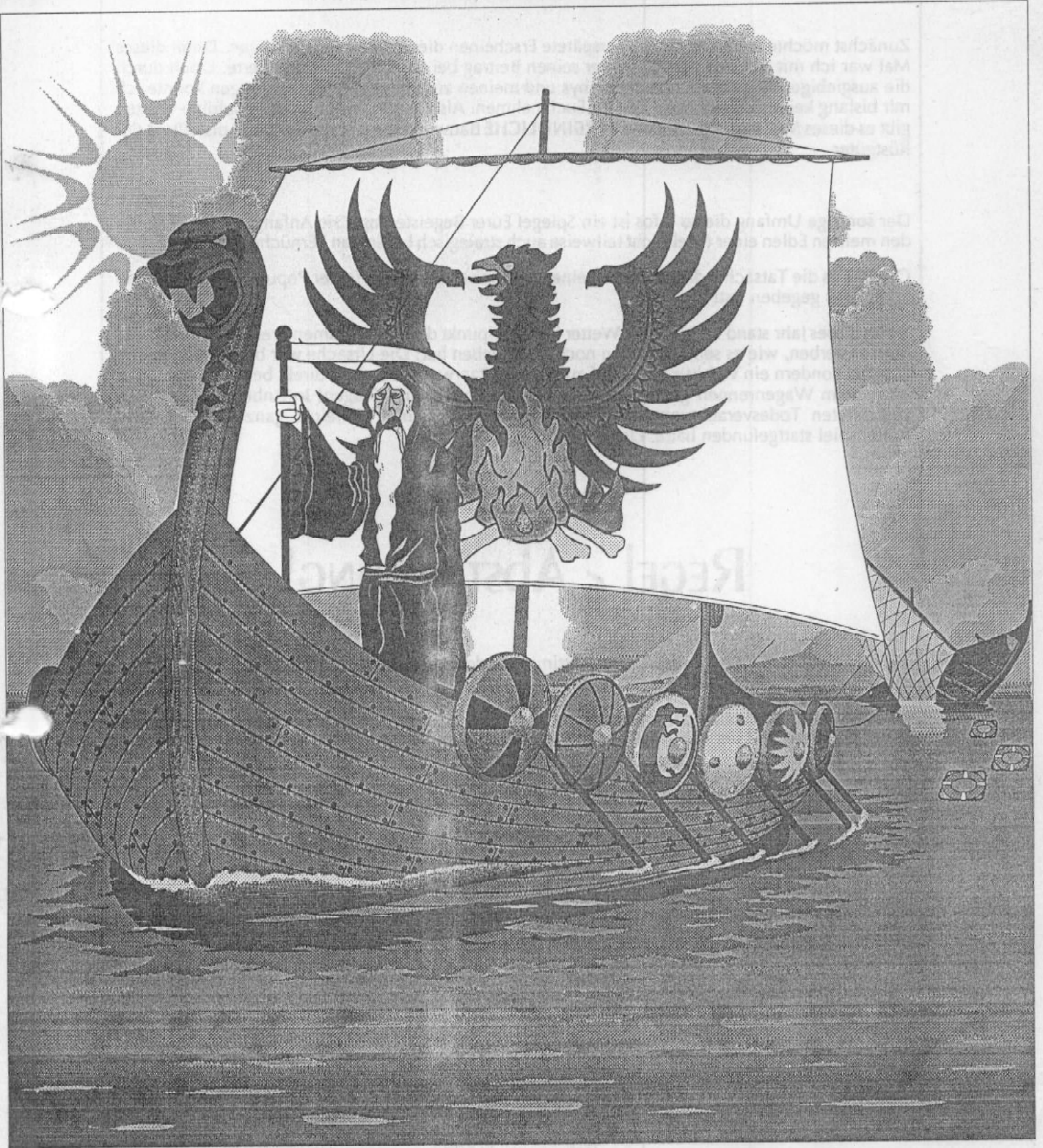


ERKENNFARA 1995

DAS JAHR DES TODES



SEID GEGRÜßT, IHR EDLEN DES PHOENIX UND ADLIGE ERKENFARAS!

Zunächst möchte ich mich für das verspätete Erscheinen dieses Infos entschuldigen. Denn dieses Mal war ich mit Abstand der letzte, der seinen Beitrag bei Saris-Be-Khan abliefern konnte. Doch durch die ausgiebige Pflege eines neuen Hobbys und meinen zusätzlichen Verpflichtungen konnte ich mir bislang keine ausreichende Zeit für Euch nehmen. Als kleinen Trost für das geduldige Warten gibt es dieses Mal eine aktuelle und **VERBINDLICHE** Bauwerkliste und die übliche Aufstellung der Rüstgüter.

Der sonstige Umfang dieses Infos ist ein Spiegel Eurer Begeisterung. Die Anfangseuphorie ist bei den meisten Edlen einer (vielleicht teilweise auch strategisch bedingten) Ernüchterung gewichen.

Oder ist es die Tatsache, daß es derzeit einen deutlichen Rückgang in der Population der Adligen Erkenfaras gegeben hat?

Denn dieses Jahr stand weniger das Wetter im Mittelpunkt des gemeinsamen Treffens, sondern ein Massensterben, wie es seinesgleichen noch nie gegeben hat! Die Ursache war bekanntlich keine Seuche, sondern ein verbitterter Kampf zur See der Paarweise 4 Reiche direkt betroffen hat. Aber auch beim Wagenrennen gab es erstmals ein Todesopfer zu beklagen! In Anbetracht der weit verbreiteten Todesverachtung ist es im nachhinein betrachtet vielleicht ganz gut, daß kein Rollenspiel stattgefunden hatte. Denn sonst ...

ACHTUNG REGEL - ABSTIMMUNG!

Ich möchte dieses Forum nutzen, eine Abstimmung des Rates der grauen Eminenzen einzuleiten, die schriftlich durchgeführt werden muß:

Ich halte es für sinnvoll, wenn wir, egal wie viele Spielzüge auf dem Treffen durchgeführt haben, dennoch immer mit der darauffolgenden Rüstrunde im Folgejahr beginnen.

HANDHABUNG:

Für die aktuelle Situation würde das bedeuten: Wir haben zehn Züge gemacht; die Truppen bleiben alle generell zwei Runden auf den in diesem Info veröffentlichten Positionen stehen und wir springen direkt in die Rüstrunde, wobei jedes Reich zuvor seine Einnahmen aus dem Gelände gemäß dem 58. Zug erhält.

Da diese Regelung für im Krieg befindliche, angreifende Truppen grundsätzlich ein Nachteil ist erhalten (ausschließlich!) alle Landtruppen des Angreifers, sofern sie auf Inseln oder anderen Kontinenten gelandet sind 20 Gutpunkte, die mit Verlassen dieser Landmasse wieder verloren gehen und durch Fusionen oder Neurüstungen ebenfalls entfallen.

Die 20 GP wären solange unter »sonstiges« bei den entsprechenden Heeren aufzuführen.

In künftigen Jahren würde ebenso verfahren werden.

ZUR ABSTIMMUNG :

Alle 9 derzeit existierenden Reiche haben je eine Stimme.

Und um es gleich vorweg zu nehmen - ich lege meine Stimme für diese Regelergänzung ein!

Eine Karte vom jeweiligen Herrscher an mich genügt; soll aber bis spätestens Ostern bei mir eingetroffen sein, damit ich kurz danach mit dem letzten Kurzinfo das Ergebnis mitteilen kann und Ihr gegebenenfalls die Einnahmeherechnung und Neurüstung schon zu Hause vorbereiten könnt. Denn in dieser Zeitersparnis liegt schon einer, der Vorteile dieser Regelung. Und aus der spieltechnischen Handhabung heraus erwachsen noch mehr Vorteile.

Auch rufe ich all diejenigen auf, die dem **Ritterorden**, dem **Konzil der Magier** oder dem **Minnegericht** angehören sich schon vor dem Treffen auf Aktivitäten und Zeitgestaltungswünsche hin zu einigen und mir **vor Ostern** entsprechende Ergebnisse mitzuteilen.

Ansonsten möchte ich diese Gelegenheit nutzen, Euch noch an die Vorbestellung von Festzeltgarnituren und Getränken bei Mali erinnern.

Abschließend einen Vorschlag zum Zeitablauf 1996:

Donnerstag:

10** Uhr Begrüßung, Eröffnung

11** Uhr Spielbeginn, parallel ab 13** Uhr Minnegericht.

Freitag:

10** Uhr Spielbeginn, parallel ab 15** Uhr Wagenrennen,

ab 20 ** Uhr Konzil der Magier

Samstag:

10** Uhr Spielbeginn, ca. 16** Uhr Spielpause mit Ritterturnier und Siegerehrung;

18** Uhr erneuter Spielbeginn bis zum Abwinken.

Sonntag:

10** Uhr Abbau

13** Uhr Rat der Grauen Eminenzen

anschließend Abreise.

Also bis zum nächsten Mal,

Euer

Andy

STATISTIK

Des 58. Zuges

Die nachstehenden Daten beziehen sich auf den 56. Spielzug:

Reich	Zu-/Abnahme	Größe	Einnahme
Norheim	+ 3	480 KF	430.600
Avallon	- 14	329 KF	296.800
Vir Vachal	+ 8	461 KF	397.200
UKR	+ 1	317 KF	257.900
Yaromo	- 13	441 KF	344.600
Theostelos	- 12	386 KF	313.800
Eoganochta	+ 2	345 KF	294.200
Rhûn	+ 18	550 KF	455.900
Gilde	+ 7	7 KF	12.000

Die nachstehenden Daten beziehen sich auf den 58. Spielzug, aber nur Urreiche:

Auf Erkenfara stehen derzeit unter Waffen:

Krieger	1.240.794	+ 436.354
Pferde	38.893	+ 5.605
Reiter	366.894	+ 81.302
Schiffe	10.870	+ 100
Heerführer	88	+ 10
Zauberer A	88	+ 10
Zauberer B	6	+ 2
LKP	78	+ 48
SKP	54	+ 13
Wälle	154	
Straßen	151	
Brücken	16	
Kaianlagen	15	
Rüstortausbau	15	

Und nun die schönste Statistik (wer hat was wieviel und warum??)

	Zweitmeiste	Zweitniedrigste
Krieger	184.000	68.540
Pferde	9.890	0
Reiter	65.091	14.231
Schiffe	2.034	287
Heerführer	507	287
Zauberer A	17	6
Zauberer B	1	0
LKP	15	3
SKP	12	3
Wälle	28	7
Straßen	39	0
Brücken	3	1
Kaianlagen	4	0
Rüstortausbau	4	0

NORTHEIM



Hauptstadt:	1203-11	Herdfeste
Festung	903-30	Dun-Durlus-Drohea
Festung	1002-10	Dun-Caistean-Ard
Festung	1003-22	Cathair-Na-Mart
Festung	1004-9	Dun-Caistean-Door
Festung	1004-28	Dun-Caistean-Ann
Festung	1004-37	Dun-Caistean-Nayr
Festung	1102-42	Cathair-Na-Muinechan
Festung	1103-17	Cathair-Na-Biona
Festung	1103-41	Cara-Droma-Ruisgh
Festung	1202-21	Cathair-Na-Kavonar
Festung	1303-1	Dun-Durlus-Helvegr
Festung	1401-40	Ath-Dara
Stadt	1202-45	Dun-Caistean-Clua
Burg	804-3	Dun-Durlus-Rhu
Burg	1104-21	Dun-Caistean-Wargr

Wall	903-29	903-21
Wall	903-29	903-22
Wall	903-29	903-36
Wall	903-30	903-22
Wall	903-30	1003-1
Wall	903-30	1003-5
Wall	903-37	903-36
Wall	903-37	903-43
Wall	903-37	1003-5
Wall	1002-10	1002-5
Wall	1002-10	1002-11
Wall	1004-28	1004-20
Wall	1004-28	1004-21
Wall	1004-28	1004-27
Wall	1004-28	1004-29
Wall	1004-28	1004-35
Wall	1004-28	1004-36
Wall	1004-37	1004-30
Wall	1004-37	1004-29
Wall	1004-37	1004-36
Wall	1004-37	1004-43
Wall	1004-37	1104-10
Wall	1004-37	1104-5
Wall	1104-20	1104-28

Kai-Anlage	1003-22	1003-15
Kai-Anlage	1004-9	1004-14
Kai-Anlage	1004-37	1004-29
Kai-Anlage	1103-17	1103-24
Kai-Anlage	1103-41	1103-40
Kai-Anlage	1104-28	1004-29
Kai-Anlage	1202-21	1202-14
Kai-Anlage	1401-40	1401-33

Brücke	1103-26	1103-34
Brücke	1203-5	1203-10
Brücke	1401-40	1401-45

	von	nach	in	nach			
Straße ...	1003-22	1103-5	1003-30	..	1102-44
Straße ...	1003-30	1103-11	1103-5		
Straße ...	1102-44	1102-46	1102-45		
Straße ...	1102-45	1003-22	1102-44	..	1003-30
Straße ...	1102-45	1102-47	1102-46		
Straße ...	1102-46	1102-42	1102-47	..	1102-48
Straße ...	1103-5	1103-17	1103-11	..	1103-18
Straße ...	1103-11	1103-26	1103-18	..	1103-17
Straße ...	1103-16	1004-9	1103-23		
Straße ...	1103-17	1103-29	1103-16		
Straße ...	1103-18	1103-34	1103-26		
Straße ...	1103-26	1103-41	1103-34		
Straße ...	1103-41	1103-48	1103-42	..	1103-43
Straße ...	1103-42	1203-10	1103-43		
Straße ...	1103-42	1203-16	1103-48	..	1203-23
Straße ...	1103-48	1203-17	1203-16	..	1203-10
Straße ...	1103-48	1203-31	1203-23		
Straße ...	1202-23	1102-42	1102-48	..	1102-47
Straße ...	1202-23	1202-38	1202-31		
Straße ...	1202-31	1102-48	1202-23		
Straße ...	1202-31	1202-44	1202-38		
Straße ...	1202-35	1202-21	1202-28		
Straße ...	1202-38	1202-45	1202-44	..	1203-1
Straße ...	1202-41	1202-28	1202-35	..	1202-42
Straße ...	1202-42	1203-4	1202-48		
Straße ...	1202-46	1202-35	1202-41		
Straße ...	1202-48	1203-9	1203-4		
Straße ...	1203-1	1202-46	1203-2		
Straße ...	1203-2	1202-41	1202-46	..	1202-45
Straße ...	1203-4	1203-14	1203-9		
Straße ...	1203-5	1203-2	1203-1	...	1202-44
Straße ...	1203-9	1203-21	1203-14	..	1203-22
Straße ...	1203-10	1203-1	1203-5		
Straße ...	1203-16	1203-5	1203-10	..	1103-43

NORTHEIM



Fortsetzung:

	von	nach	in	nach
Straße ...	1203-16 1203-18 1203-17	. 1203-24
Straße ...	1203-17 1203-19 1203-18	. 1203-11
Straße ...	1203-17 1203-31 1203-24	
Straße ...	1203-18 1203-20 1203-19	
Straße ...	1203-19 1203-14 1203-20	. 1203-21
Straße ...	1203-20 1203-14 1203-21	. 1203-22
Straße ...	1203-21 1302-44 1203-22	
Straße ...	1203-22 1302-45 1302-44	. 1303-1
Straße ...	1203-24 1104-15 1203-31	. 1203-23
Straße ...	1203-31 1104-21 1104-15	
Straße ...	1203-35 1202-48 1202-42	
Straße ...	1302-21 1401-44 1302-22	
Straße ...	1302-22 1401-45 1401-44	
Straße ...	1302-27 1302-22 1302-21	
Straße ...	1302-27 1302-21 1302-28	
Straße ...	1302-34 1302-28 1302-27	
Straße ...	1302-40 1302-27 1302-34	
Straße ...	1302-44 1302-40 1302-45	. 1303-1
Straße ...	1302-45 1302-34 1302-40	
Straße ...	1303-1 1303-12 1303-6	... 1303-11
Straße ...	1401-44 1401-40 1401-45	

AVALLON



Hauptstadt 1204 - 21 Camelot
 Festung 905 - 2 Tullamore
 Festung 1005 - 2 ?
 Festung 1005 - 31 Ballantin
 Festung 1104 - 38 Carnelfort
 Festung 1105 - 33 Dunsinane
 Festung 1204 - 25 Truro
 Festung 1403 - 44 Tinayel
 Burg 1402 - 40 Fintere

	von	nach	in
Wall	1004 - 45	1005 - 2	
Wall	1005 - 2	1005 - 1	
Wall	1005 - 2	1005 - 3	
Wall	1005 - 2	1005 - 6	
Wall	1005 - 2	1005 - 7	
Wall	1005 - 2	1004 - 46	
Wall	1005 - 31	906 - 9	
Wall	1005 - 31	906 - 15	
Wall	1005 - 31	1005 - 23	
Wall	1005 - 31	1005 - 24	
Wall	1005 - 31	1005 - 32	
Wall	1005 - 31	1005 - 38	
Wall	1104 - 39	1104 - 32	
Wall	1104 - 45	1105 - 1	
Wall	1104 - 45	1104 - 44	
Wall	1105 - 6	1105 - 1	
Wall	1105 - 6	1105 - 12	
Wall	1204 - 21	1204 - 28	
Wall	1204 - 21	1204 - 29	
Wall	1204 - 25	1204 - 33	
Wall	1303 - 11	1303 - 10	
Wall	1303 - 12	1303 - 6	
Wall	1303 - 44	1204 - 30	
Wall	1303 - 45	1304 - 1	
Wall	1304 - 3	1304 - 4	
Wall	1403 - 44	1404 - 1	
Wall	1403 - 44	1304 - 30	
Wall	1403 - 45	1404 - 1	
Brücke	1304 - 3	1304 - 4	
Kai-Anlagen	1005 - 2	1005 - 3	
Kai-Anlagen	1005 - 31	1005 - 32	
Kai-Anlagen	1104 - 45	1105 - 1	
Kai-Anlagen	1105 - 1	1105 - 6	
Straße	1005 - 2	1005 - 11	1005 - 6
Straße	1005 - 6	1005 - 17	1005 - 11
Straße	1005 - 11	1005 - 24	1005 - 17
Straße	1005 - 17	1005 - 31	1005 - 24
Straße	1104 - 39	1104 - 41	1104 - 40
Straße	1104 - 40	1104 - 42	1104 - 41
Straße	1104 - 41	1104 - 43	1104 - 42
Straße	1104 - 42	1104 - 44	1104 - 43
Straße	1104 - 43	1204 - 10	1104 - 44
Straße	1104 - 40	1105 - 1	1104 - 45
Straße	1105 - 6	1105 - 8	1105 - 7
Straße	1105 - 7	1105 - 9	1105 - 8
Straße	1105 - 8	1204 - 31	1105 - 9
Straße	1105 - 6	1105 - 19	1105 - 12
Straße	1105 - 19	1105 - 8	1105 - 13
Straße	1105 - 12	1105 - 26	1105 - 19
Straße	1105 - 19	1105 - 33	1105 - 26
Straße	1104 - 44	1204 - 17	1204 - 10
Straße	1204 - 17	1204 - 25	1204 - 17
Straße	1204 - 27	1204 - 25	1204 - 26
Straße	1204 - 26	1204 - 28	1204 - 27
Straße	1204 - 27	1204 - 29	1204 - 28
Straße	1204 - 28	1204 - 30	1204 - 29
Straße	1204 - 29	1304 - 1	1204 - 30
Straße	1204 - 32	1105 - 9	1204 - 31
Straße	1204 - 25	1204 - 31	1204 - 32
Straße	1204 - 30	1304 - 2	1304 - 1
Straße	1303 - 6	1303 - 19	1303 - 12
Straße	1303 - 12	1303 - 27	1303 - 19
Straße	1303 - 27	1303 - 42	1303 - 35
Straße	1303 - 35	1303 - 48	1303 - 42
Straße	1303 - 19	1303 - 35	1303 - 27
Straße	1304 - 1	1304 - 3	1304 - 2
Straße	1304 - 2	1304 - 4	1304 - 3
Straße	1304 - 3	1403 - 23	1304 - 4
Straße	1304 - 4	1403 - 31	1403 - 23
Straße	1403 - 23	1303 - 42	1303 - 48
Straße	1403 - 23	1403 - 38	1403 - 31
Straße	1403 - 31	1403 - 44	1403 - 38

DIE GILDE



Festung 1006-32 ?
Stadt 1006-38 ?
Burg 1006-31 ?
Burg 907-22 ?

VIR VACHAL



Hauptstadt 1206-18 Melam Kel
 Festung 1008-5 ?
 Festung 1405-10 Tsolei Ksarul
 Festung 1007-16 Bannoth
 Festung 1107-3 ?
 Festung 907-35 Khauchrach
 Stadt 1307-27 Pilrana
 Burg 1406-28 Lyr Hairon
 Burg 1207-24 Lyr Kaitar t'Xoth

				von	nach	in	
Wall	1305-16	1305-17	9990-20				
Wall	1305-24	1305-17		Straße	1007-45	1008-5	1008-1
Wall	1305-24	1305-25		Straße	1107-3	1106-48	1106-47
Wall	1008-1	1007-45		Straße	1106-47	1206-16	1106-48
Wall	907-35	907-42		Straße	1206-18	1206-13	1206-12
Wall	1007-16	907-43		Straße	1206-12	1206-14	1206-13
				Straße	1206-13	1206-15	1206-14
Brücke	1206-17	1206-18		Straße	1206-14	1305-38	1206-15
Brücke	1405-25	1405-32		Straße	1106-48	1206-17	1206-16
				Straße	1206-16	1206-18	1206-17
Kai-Anlagen	907-35	907-42		Straße	1206-15	1305-39	1305-38
Kai-Anlagen	1007-16	907-43		Straße	1305-38	1305-40	1305-39
				Straße	1305-39	1305-41	1305-40
				Straße	1305-40	1305-42	1305-41
				Straße	1305-41	1305-43	1305-42
				Straße	1305-42	1405-10	1305-43
				Straße	1405-10	1405-25	1405-17
				Straße	1405-17	1405-32	1405-25
				Straße	1405-25	1405-39	1405-32
				Straße	1405-32	1405-45	1405-39
				Straße	1405-39	1406-2	1405-45
				Straße	1405-45	1406-7	1406-2
				Straße	1406-2	1406-13	1406-7
				Straße	1406-7	1406-20	1406-13
				Straße	1406-13	1406-28	1406-20

U.K. V. DJABALAR



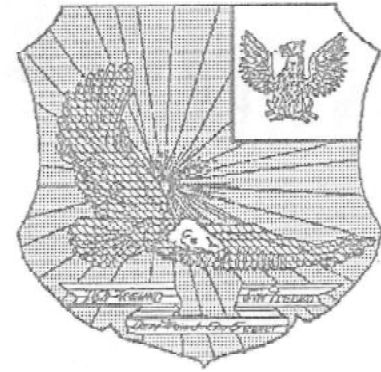
Hauptstadt 1009 - 4 Athibulus
Festung 908 - 1 Morkai
Festung 909 - 35 Tarantuga
Festung 1208 - 11 ?
Stadt 909 - 4 Dir Nakaan
Stadt 1109 - 2 Thruethal
Burg 1207 - 33 Firle-Fanta
Burg 1208 - 6 ?
Burg 1208 - 45 ?

Wall 908 - 1 807 - 30
Wall 908 - 1 907 - 44
Wall 908 - 1 908 - 5
Wall 909 - 27 909 - 34
Wall 909 - 27 909 - 19
Wall 909 - 27 909 - 20
Wall 909 - 27 909 - 26
Wall 909 - 27 909 - 28
Wall 909 - 35 909 - 41
Wall 909 - 35 909 - 34
Wall 909 - 35 909 - 42
Wall 909 - 35 909 - 36
Wall 909 - 35 909 - 28

Brücke 1208 - 25 1208 - 26
Brücke 1208 - 39 1208 - 45

Müllkippe 1207 - 34

YAROMO



Hauptstadt	508-48	Xeria
Festung	608-45	Xandy
Festung	609-13	Xarstein
Festung	708-22	Xolvía
Festung	709-28	Xixa
Festung	807-44	Xamany
Stadt	207-7	Xedoxil
Stadt	408-22	Xetin
Stadt	609-3	Xavia
Burg	308-29	Xantippe
Burg	509-47	Xox
Burg	908-31	Xölfensturm

Wall	608-33	608-34
Wall	608-40	608-34
Wall	608-40	608-41
Wall	608-40	608-46
Wall	608-45	608-46
Wall	608-45	609-2
Wall	608-47	608-46
Wall	608-47	608-41
Wall	608-47	608-42
Wall	608-47	608-48
Wall	609-3	608-46
Wall	609-3	609-2
Wall	609-3	609-7
Wall	609-3	609-8
Wall	609-4	608-48
Wall	609-4	609-8
Wall	609-4	609-9
Wall	609-4	709-23
Wall	609-13	609-8
Wall	609-13	609-14
Wall	609-20	609-14
Wall	609-20	609-21
Wall	609-20	609-28
Wall	609-27	609-28
Wall	707-46	707-41
Wall	707-46	707-45
Wall	707-46	707-47
Wall	707-46	708-2

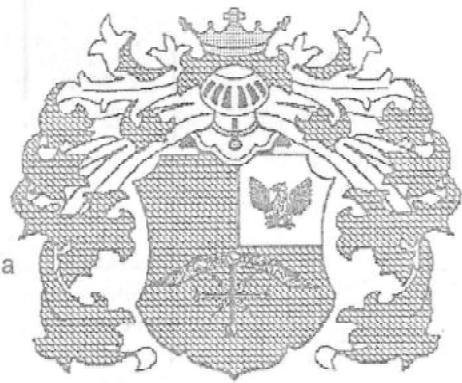
Wall	707-46	708-1
Wall	708-21	708-14
Wall	708-21	708-15
Wall	708-21	708-20
Wall	708-21	708-28
Wall	708-29	708-28
Wall	708-29	708-36
Wall	708-29	708-37
Wall	807-38	807-31
Wall	807-38	807-39
Wall	807-45	807-39
Wall	807-45	807-40
Wall	807-45	807-46
Wall	808-2	807-46
Wall	808-35	808-27
Wall	808-35	808-34

Brücke

.....	307-20	307-21
-------	--------	-------	--------

	von	nach	in		
Straße	608-44	508-37	508-30
Straße	508-30	508-43	508-37
Straße	508-37	508-48	508-43
Straße	408-22	508-45	508-44
Straße	508-44	508-46	508-45
Straße	508-45	508-47	508-46
Straße	508-46	508-48	508-47
Straße	608-45	508-22	608-44

THEOSTELOS



Hauptstadt 406-29 Theosophia
Festung 204-37 Nuridat
Festung 707-23 Askatia
Festung 607-33 Carmoth
Stadt 306-25 Laion
Stadt 406-17 Mank Ees
Burg 105-4 Maringola

Wall 105-4 104-47
Wall 105-4 104-48
Wall 105-4 105-3
Wall 105-4 105-8
Wall 105-4 105-9
Wall 506-24 506-25
Wall 506-32 506-25
Wall 506-32 506-33

Brücke 306-36 306-37
Brücke 307-20 307-21

EOGANACHTA



Hauptstadt	404-40	Caer Brayghan
Festung	304-8	Caer Arr
Festung	606-1	Caer Nosferglor
Festung	202-25	Caer Droughtier
Stadt	303-25	Caer Laeberock
Stadt	102-48	Caer ??
Burg	606-11	Caer ??
Burg	505-38	Caer ??

	von	nach	in
Straße	303-46	304-8	304-3

Wall	104-8	104-9
Wall	304-8	304-14
Wall	304-9	304-14
Wall	304-9	304-15
Wall	304-13	304-14
Wall	304-13	304-20
Wall	304-19	304-20
Wall	304-19	304-26
Wall	304-19	304-27
Wall	404-31	304-15
Wall	404-31	404-38
Wall	404-32	404-38
Wall	404-39	404-38

Wall	404-39	404-44
Wall	404-39	404-45
Wall	606-1	605-45
Wall	606-2	605-45
Wall	606-2	605-46
Wall	606-2	606-3
Wall	606-2	606-7
Wall	606-6	606-7
Wall	606-6	606-12
Wall	606-11	606-12
Wall	606-11	606-17
Wall	606-11	606-18

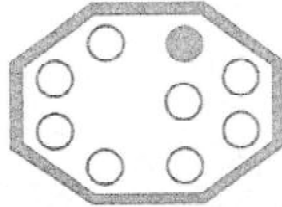
Brücke	303-21	303-29
Brücke	304-8	304-3
Brücke	304-8	304-13

RHÛN

Hauptstadt	503-28	Enangor
Festung	602-40	Alvawiek
Festung	603-46	Rydargh Or
Festung	605-19	Caer Apenac
Festung	605-30	Akanan
Festung	803-10	Cilguri
Festung	804-1	Tec Messar
Stadt	302-25	Múdra
Stadt	403-18	Chondor
Stadt	504-24	Monte Cherie



	von	nach	in
Wall	504-6	504-11	
Wall	504-6	504-12	
Wall	504-7	504-12	
Wall	504-10	504-16	
Wall	504-24	504-16	
Wall	504-24	504-25	
Wall	504-24	504-32	
Wall	504-25	504-32	
Wall	604-31	504-15	
Wall	605-10	605-16	
Wall	605-10	605-17	
Wall	605-11	605-17	
Wall	605-19	605-12	
Wall	605-19	605-13	
Wall	605-19	605-18	
Wall	605-19	605-20	
Wall	605-19	605-26	
Wall	605-19	605-27	
Wall	605-30	605-29	
Wall	605-30	605-37	
Wall	605-30	706-1	
Wall	605-30	706-5	
Kaianlage	605-19	605-27	
Brücke	302-17	302-25	
Brücke	402-27	402-28	
Brücke	504-7	504-12	
Brücke	504-9	504-15	
Straße	302-16	302-25	302-24
Straße	603-23	503-14	503-9
Straße	503-9	503-21	503-14
Straße	503-14	503-29	503-21
Straße	503-21	503-30	503-29
Straße	503-36	503-30	503-29
Straße	503-29	603-44	503-30
Straße	503-29	503-42	503-36
Straße	503-36	503-47	503-42
Straße	503-42	504-3	503-47
Straße	503-47	504-7	504-3
Straße	503-47	504-9	504-4
Straße	504-3	504-12	504-7
Straße	504-4	504-15	504-9
Straße	504-7	504-18	504-12
Straße	504-9	504-22	504-15
Straße	504-12	504-25	504-18
Straße	504-15	504-30	504-22
Straße	504-18	504-32	504-25
Straße	504-28	504-30	504-29
Straße	504-22	605-5	504-30
Straße	602-40	603-1	602-45
Straße	602-45	603-5	603-1
Straße	603-1	603-10	603-5
Straße	603-5	603-16	603-10
Straße	603-10	603-23	603-16
Straße	603-16	503-9	603-23
Straße	503-30	603-45	603-44
Straße	603-44	603-46	603-45
Straße	504-30	605-11	605-5
Straße	605-5	605-18	605-11
Straße	605-11	605-19	605-18



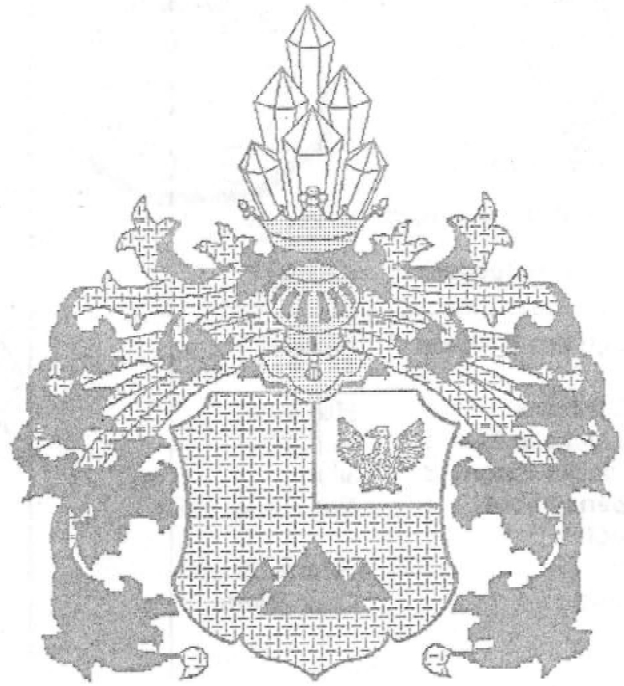
Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 1203 / II

Name der Hauptstadt: Herdfeste

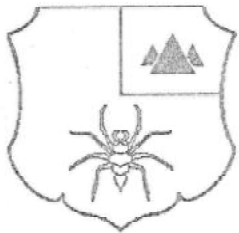
Wappen des Reiches Northheim

Wappenfarbe : Grau
 Helmdecke außen : Schwarz
 Helmdecke innen : Grau
 Wappensymbol : Drei Berge
 Symbol : Bergkristall
 Motto : Steinfreunde
 Deutung : Urgestein



Kultur:

Religiös geprägtes Reich, von Edlen einer Bruderschaft um magische Zirkel, deren Kern Herzsteine sind, geführt. Zentrumsorientiert und auf die vereinigenden Steine konzentriert.



Herrscher: Narajana
 Dietmar Untersweg
 Walsweg 49
 A-6700 Bludenz
 Tel.: 0043-5552-66 0 99



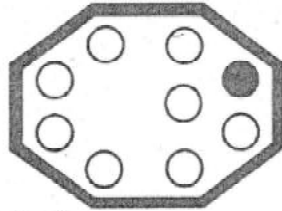
Festungsherr: Helvegr
 Günter Jursnik
 Röblingweg 3
 80937 München
 Tel.:



Stadthalter: Kvonar
 Armin Lenz
 Riedbachstrasse 1
 88316 Isny im Allgäu
 Tel.: 0 75 62 - 46 70



Burgherr:
 Betha Lenz
 Riedbachstraße 1
 88316 Isny im Allgäu
 Tel.: 07562 -4670



Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 12.04 / 21

Name der Hauptstadt: *Calemot*

Wappen des Reiches *Avallon*

- Wappenfarbe : Hellgrün
- Helmdecke außen : Hellgrün
- Helmdecke innen : Silber
- Wappensymbol : Das Heilige Faß
- Symbol : -
- Motto : *Forever Bright*
- Deutung : *Ohne Worte...*



Kultur:

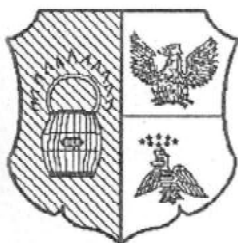
Perisierte Artusgemeinschaften unter dem Alkoholverstärkten Einfluß des Herrn der Augenringe



Herrscher: *Tschierhill Brancreac von Camelot, Elevator
Karsten Tschierschke*

*60489 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 78 92 463*

Festungsherr:



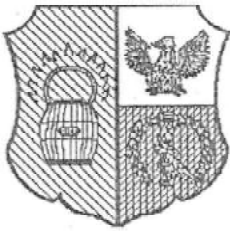
Stadthalter: *Kardamon Pancreac von Suffer, Vibrator
Thomas Krentz
Flandernring 1
61197 Florstadt / Staden
0 60 35 - 73 72*



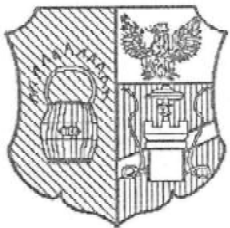
Burgherr: *Don Rodriguez el Valdez von Talima
Christian Garrido Maisch
Berliner Str. 27
65719 Hofheim im Taunus*

Name des Reiches:
Avallon

Name der Hauptstadt:
Calemot



Heerführer: Tristan von Kellogs, Alligator
Martin Walter
Taunusstrasse 40
65817 Eppstein / Ts.
Tel.: 0 61 98 - 89 73



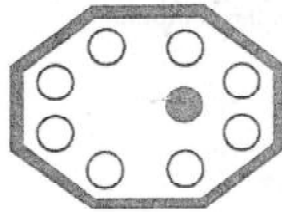
Heerführer: Hightower, Alligator
Rudolf Wietschorke
Peracherstraße 75
84480 Burghausen
Tel.: 0 86 77 - 6 44 80



Zauberer: Isolde von Wuetebix, Kultivator
Astrid Witzmann
Flurscheideweg 20
65936 Fankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 34 63 44



Zauberer: Huga Nocreac von Stonedhedge, Simulator
Melanie Koch
Wasgaustrasse 32
60489 Frankfurt am Main
Tel.:



Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt:

Name der Hauptstadt: Ellil

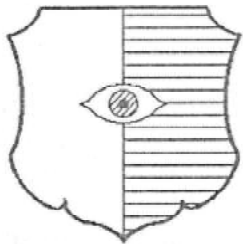
Wappen des Reiches Die Gilde

Wappenfarbe : Blau
 Helmdecke außen : -
 Helmdecke innen : -
 Wappensymbol : Schiff und Münzen
 Symbol : -
 Motto : Händler
 Deutung : -



Kultur:

Zusammenschluß verschiedener Völker zu einem Handelsvolk. Eintritt in Erkenfara durch ein Dimensionstor mittels Kristallschiff. Anbieten von diversen Dienstleistungen. Anhänger des Gottes Abraham.



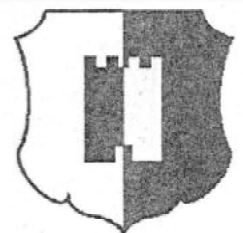
Herrscher: Sorada Numir
 Handelsprinzessin
 Pia Staar
 Emsstr. 9a
 38120 Braunschweig
 Tel.: 0531 - 84 61 70



Festungsherr: Arcon ay'mhara
 Seemeister
 Heiko Rieger
 Kreuzstr. 83
 38118 Braunschweig



Stadthalter: Xavier Pentragon
 Gildemeister
 Knut Fuhrmann
 Wärdeweg 20
 38108 Braunschweig
 Tel.: 0531 - 35 20 48



Burgherr: Gotthilf Fugger
 Schatzmeister
 Andreas Hahn
 Görlitzstr. 8
 38124 Braunschweig
 Tel.: 0531 - 60 29 69

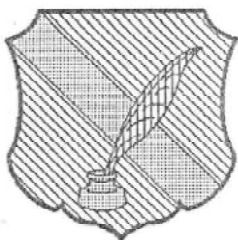
Name des Reiches:

Die Gilde

Name der Hauptstadt:

Ellil

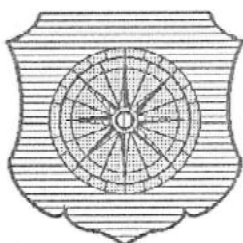
1995



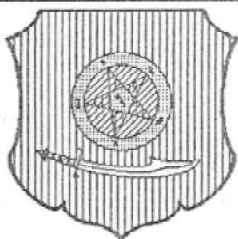
Heerführer: Heraldia K. MacRoth
Ratsherrin / Herodfine
Wiebke Graupner
Im Beind 21
69126 Heidelberg
Tel.: 06221 - 30 32 04



Heerführer: Gerome de Balzac
Ratsherr / Wagenlenker
Ulrich Heine
Celler Heerstr. 10
38114 Braunschweig
Tel.: 0531- 574532



Heerführer: Richard Margan
Ratsherr
Massi Marangio
In der Veronikastr. 25
38529 Salzgitter
Tel.: 05341 - 3 56 29



Zauberer: Engens Runenfried
Hexenmeister
Christian Czupalla
In der Kreuzstr. 83
38118 Braunschweig

WAPPEN FEHLT!!!

Zauberer: Henry Goldpfennig
Priester des Abrahams
Dieter Jurmann-Staar
Emsstr. 9a
38120 Braunschweig
Tel.: 0531- 84 61 70



Zivilist: Cassandra Viajant Por Tierra Y Por Ma
Händlerin
Anja Kochinke
Im Tale 17
38259 Salzgitter
Tel.: 05341 - 39 15 17

WAPPEN FEHLT!!!

Heerführer: Eric Elba
Ratsherr
Martin Klonek

Name des Reiches:
Die Gilde

Name der Hauptstadt:
Eflil

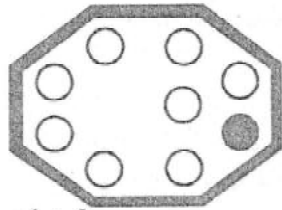


WAPPEN FEHLT!!!

Heerführer: Giacomo Sperone
Ratsherr
Atila Dalgic

WAPPEN FEHLT!!!

Heerführer: Tare Karidia (Pragon Trafal)
Ratsherr
Andreas Stichelmann



Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 1206 / 18

Name der Hauptstadt: Melam Kel

Wappen des Reiches: Vir Vachal

- Wappenfarbe : Dunkelgrün
- Helmdecke außen : Purpur
- Helmdecke innen : Weiß
- Wappensymbol : Krone
- Symbol : Weißes Einhorn
- Motto : -
- Deutung : Drei Farben für die drei Stämme des Volkes. Das Einhorn symbolisiert die Einheit



Kultur:

Menschenreich mit stark ausgeprägter Stammekultur. Drei Stämme von denen der mächtigste (Städtestamm) den Hochlord stellt. Die anderen (Baum- und Erdstamm) stellen Lords. Feudale Struktur. Bewohner stark ihren Lebensräumen angepaßt.



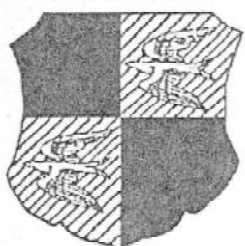
Herrscher: Hochlord Daire Vriyen
Sven Kaiser
Sentmariner Weg 120 c
48141 Münster
Tel.: 02 31 - 79 20 47



Festungsherr: Lord Dur'chai Talvas, Li'vannh der Rhuor
Dirk Schröder
Dyckburgstr. 385
48157 Münster
Tel.: 02 51 - 32 40 44



Stadthalter: Lod Mirur Hee'sa, Lord der Melam Kel
Till Sauerbrey
Weingartenstrasse 43
77654 Offenburg
Tel.: 07 81 - 3 63 49



Burgherrin: Baronin Yaleen Hairon; Ellija der Haranis
Ruth Kaltermann
Dyckburgstr. 385
48157 Münster
Tel.: 02 51 - 32 40 44

Name des Reiches:
Vir Vachal

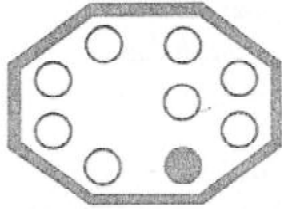
Name der Hauptstadt:
Melam Kel



Heerführer: Baron Ruhike Tahryn, Kerek'tu der Rhuor
Benjamin Sauerbrey
Wasgenstrasse 75 Haus 19 Zi 102
14129 Berlin
Tel.: -----



Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: 1009 / 14

Name der Hauptstadt: Athibulus

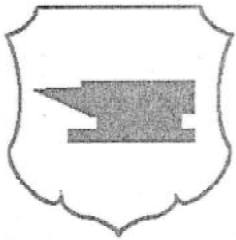
Wappen des Reiches U.K.u.Djabalar

Wappenfarbe : Orange
Heimdecke außen : Orange
Heimdecke innen : Silber
Wappensymbol : Silberne Wellenlinie
Symbol : Königskrone
Motto : -
Deutung : -

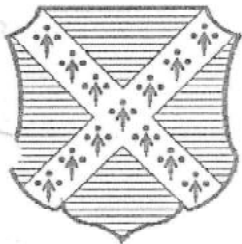


Kultur:

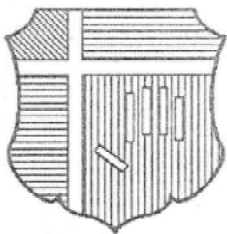
Bündnis mehrerer kleiner Königreiche in einer Vielvölkercultur. Feudales Regierungssystem.



Herrscher: Grimmbart Bolzenschneider, König v. Kharacz-Mithril
Horst Oppermann
Goslarsche Strasse 19 a
38118 Braunschweig
Tel.:



Festungsherr: Fürst Armath Ardan von Mel-Celebea
Mark Stubba
Rautheimstrasse 6
38126 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 79 57 73



Stadthalter: FirlefanZ, König der Kobolde, Generaldespot von Firle-Fanta
Jürgen Preiß
Celler Heerstrasse 27 b
38114 Braunschweig
Tel.:

Burgherr:

Name des Reiches:
Unabhängige Königreiche um Djabalar

Name der Hauptstadt:
Athibulus

Wappen fehlt!

Heerführer: Rübennase
Ulrich Heine
Paracelsusstrasse 50
38116 Braunschweig
Tel.:



Zauberer: Hoor-pa-kraat, Schreiber der Fürsten
Frank K. Hötzel
Postfach
29633 Munster
Tel.:



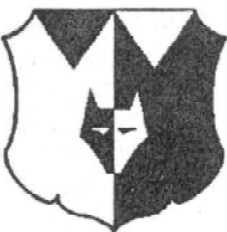
Zauberer: Jinjiro Matsumi, Bellius Primus
Stefan Englert
Schrimpgasse 24
60529 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 35 56 62

Wappen fehlt!

Zauberer: Thorgrim Orkspalter, Träger des Schlachtbeils,
»Glaubensbringer« von Karas Mirtel
Frank Himstedt
Große Strasse 14 b
38116 Braunschweig
Tel.:

Wappen fehlt!

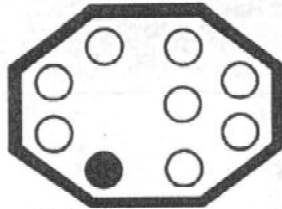
Zauberer: Aglartilsan
Ralf Zeise
St. Wendel Strasse 43
38116 Braunschweig
Tel.:



Zivilist: Rhyon Yar Iach (Elfisch: Wolfsbruder)
André Pfeiffer
Am Eichenloh 22
60431 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 53 94 96



Zivilist: Harry Platfussens
Sven Zimmermann
Humboldtstrasse 31 a
38106 Braunschweig
Tel.:



Lage des Reiches:

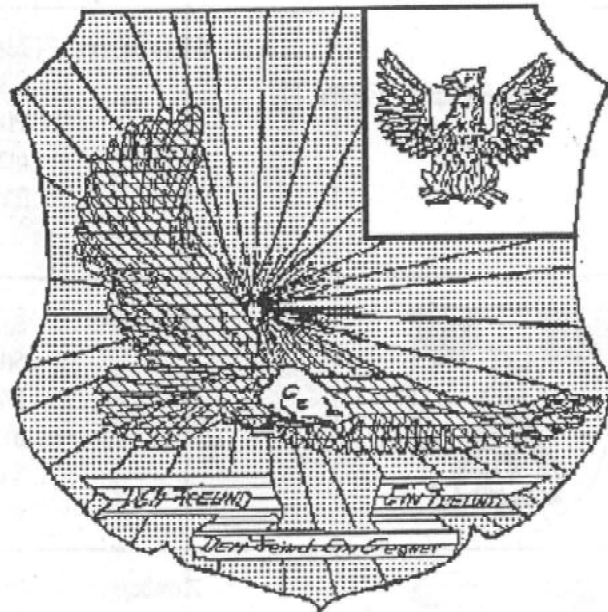
Position der Hauptstadt: 508 / 48

Name der Hauptstadt: Xeria

Wappen des Reiches Yaromo

Wappenfarbe : Gelb
 Helmdecke außen : -
 Helmdecke innen : -
 Wappensymbol : -
 Symbol : Fliegender Adler
 Motto : vor Roter Sonne
 Deutung : Dem Freund ein Freund -
 dem Feind ein Gegner

Da sich Yaromo aus in der Wüste lebenden Nomadenvölkern zusammensetzt, sind Turnierhelme und Helmdecken dieser Kultur bisher unbekannt.



Kultur:

Nomadisches Stammesvolk unter der Führung eines von Stammesfürsten gewählten Herrschers. Einflußreiche Priesterschaft unter Hohepriestern. Anarchismus unter Selbstzucht. Innerhalb der Stämme Monarchie.



Herrscher: Ferret Al Dos
 Yoshi Picard
 Hanauer Pfad 20
 61137 Schöneck - Büdesheim
 Tel.: 0 61 87 - 70 09



Festungsherr: Alric Cleadheamhor, I. Paladin Yaromos
 Rene Rudolph
 Obergasse 4
 65817 Eppstein
 Tel.: 0 61 98 - 3 45 28



Stadthalter: Rashid Al Shaban Ibn Mirlam Khan
 Steffen Freund
 Hainstrasse 21
 61138 Niederdorfelden
 Tel.: 0 61 01 - 3 44 46



Burgherr: Hadschi Halef Omar Ben Hadschi Abdul Abas Ibn Jadschi
 David Al Gossara
 Ralf Böhmig
 Waldallee 33
 65817 Eppstein - Brehmtal
 Tel.: 0 61 98 - 3 21 73

Name des Reiches:

Yaromo

Name der Hauptstadt:

Xeria



WAPPEN FEHLT!!

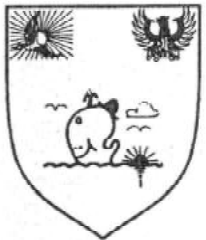
Heerführer: Harun
Ralf Blass
Flutgraben 5
60435 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 54 60 88



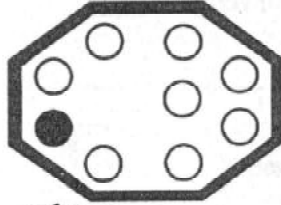
Zauberer: Saris Be Khan, Hohepriesterin
Susy Cechak
Hanauer Pfad 20
61137 Schöneck - Büdesheim
Tel: 0 61 87 - 70 09 oder Funk: 0172 - 6 30 73 21
Fax: 0 61 87 - 70 76



Zauberer: In Shala Nix Mehr
Garfield
Brunnenstrasse 8a
65812 Bad Soden
Tel.: 0 61 96 - 2 38 37



Zauberer: Chuck le Krbk
Hinrich Schöttler
Am Eisernen Steg 10
65795 Hattersheim
Tel: 0 61 96 - 61 86



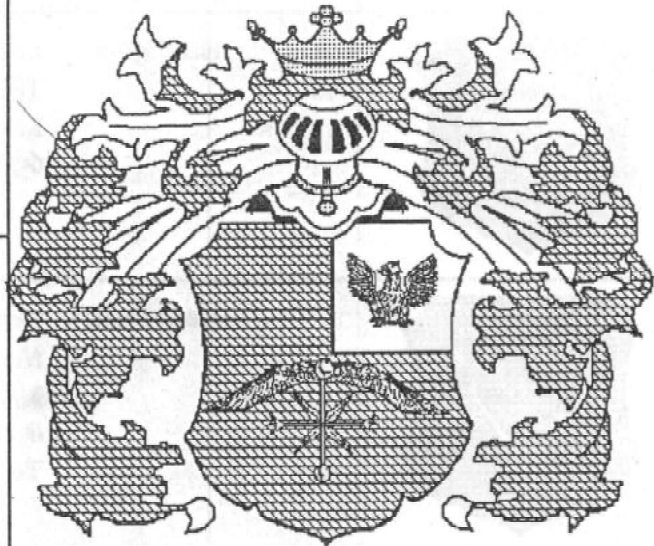
Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 406 / 29

Name der Hauptstadt: Theosophia

Wappen des Reiches Theostolos

- Wappenfarbe : Braun
- Helmdecke außen : Braun
- Helmdecke innen : Silber
- Wappensymbol : -
- Symbol : -
- Motto : -
- Deutung : -



Kultur:

Theokratisches Feudalsystem mit Kreisrittern als oberste Priesterschaft.



Herrscher: Kaiser Kahar Takim
Ulrich Roos
Königsberger Weg 44
65719 Hofheim / Ts.
Tel: 0 61 92 - 3 82 81



Festungsherr: Kugellocke, der Harmlose von Carmoth
Andy Kother
Thiotmannstr. 11
65929 Frankfurt Höchst
Tel: 069 - 30 89 029

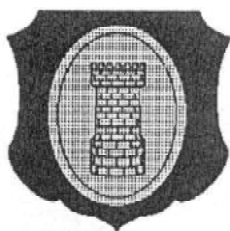
Stadthalter:

Burgherr:

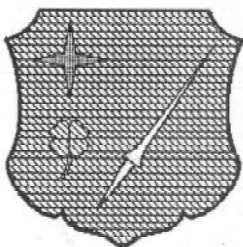
Name des Reiches:

Name der Hauptstadt:

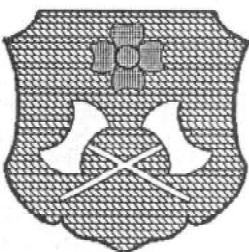
1995



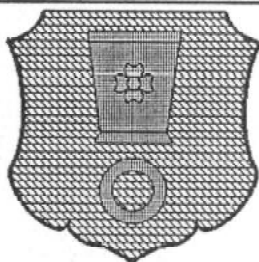
Heerführer: König Hartim von Maringola
Thies Theisen
Rossertstr. 21
65719 Hofheim Ts.



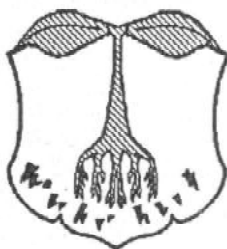
Heerführer: Fürst Brios von Santanien
Marcus Langhorst
Rheingastr. 64c
65719 Hofheim Ts.
Tel.: 0 61 92 - 3 68 55



Heerführer: Sir Sedwic
Michael Heffner
Münsterer Str. 15
65719 Hofheim Ts.
Tel.: 0 61 92 - 2 64 81



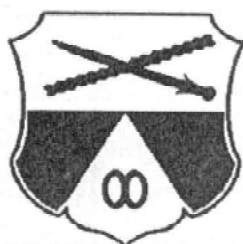
Zauberer: Vladimir, Bewahrer des Kreises
Martin Heffner
Münsterer Str. 15
65719 Hofheim Ts.
Tel.: 0 61 92 - 2 64 81



Zauberer: Toikon
Eddi Bauer
Ostprenußenstr. 19
65719 Hofheim Ts.



Zauberer: Dolfin, I. Hofknecht zu Theosohia
Christian Binder
Schweriner Weg 3
65719 Hofheim Ts.



Zauberer: Sciramin
Anne Storm
An der Obermühle 3
65719 Hofheim Ts.
Tel.: 0 61 92 - 2 64 00

Name des Reiches:

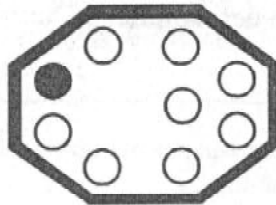
Name der Hauptstadt:



Zauberer: ML, der Magier mit dem verlorenen Namen
Roland Kessler
Goethestr. 5
65795 Hattersheim



Zauberer: Kraank d. Waans
Mathias Schmidt
Bornstr. 33
65719 Hofheim Ts.
Tel.: 0 61 92 - 2 56 11



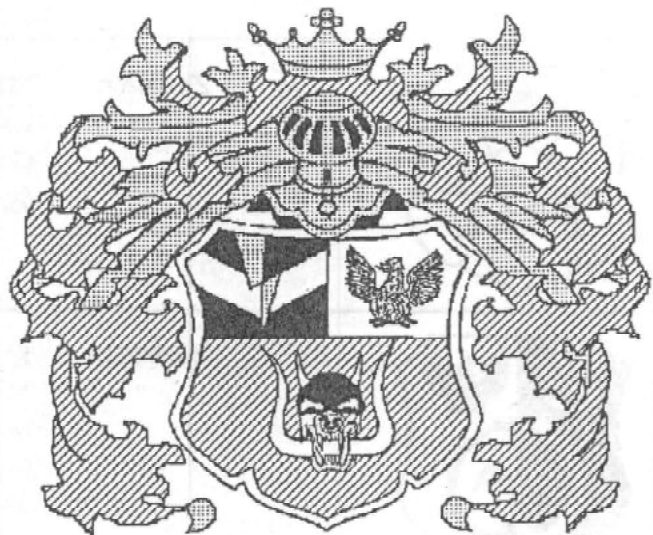
Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 404 / 40

Name der Hauptstadt: Caer Brayghan

Wappen des Reiches Eoganachta

Wappenfarbe : Purpur
Helmdecke außen : Purpur
Helmdecke innen : Gold
Wappensymbol : Dämonenfratze
Symbol : -
Motto : -
Deutung : -



Kultur:

Barbarisch, anarchistische, naturverbundene Kultur, deren Ursprung das Volk der Keschtarier ist.



Herrscher: Varomirix Tanfana B.
Alexander Garcia
Kastanienallee 16
38102 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 79 50 24



Festungsherr: Pwigill Lafroig, Ophidarix (Herrscher der Schlangenkrieger)
Harald Kibbert
Am Magnitor 9
38100 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 13 868



Stadthalterin: Felis Ardanwen von Rahain (Herrscherin der Drachkrieger)
Judith Voce
Porthstrasse 1-3, Zi.7II
60435 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 5 48 64 75

Wappen fehlt!

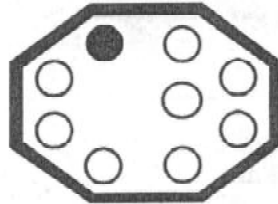
Burgherrin: Myshella Ursa Ophiotix
Andrea Shaper
Kurze Str. 21a
38104 Braunschweig

Name des Reiches:

Name der Hauptstadt:



Zauberer: Llewellyn
Olaf Kaus
Sachsenring 3
65719 Hofheim / Ts.
Tel: 0 61 92 - 3 92 42



Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 503 / 28

Name der Hauptstadt: Enangor

Wappen des Reiches Rhün

- Wappenfarbe : Schwarz
- Helmdecke außen : Schwarz
- Helmdecke innen : Gold
- Wappensymbol : Fünfblättrige Rose
- Symbol : Goldener Gral
- Motto : -
- Deutung : -

Die fünfblättrige Rose stellt den Hochkönig dar, der seine fünf Königreiche um sich versammelt hat.
Der Gral steht für das Land und die Vereinigung der Brudervölker von Rhün.



Kultur:

Angelsächsisch, Keltisch, Germanisch, Mythologisch. Sakrales Königtum mit magischer Landverbundenheit. Bevölkerung überwiegend menschlich, starker Anteil kulturbildender Nichtmenschlicher Völker und sagenhafter Einzelwesen.



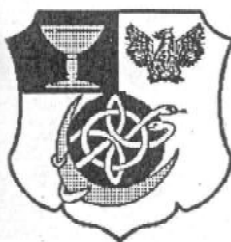
Herrscher: Marwyn Silberfall Hochkönig von Rhün
Helge Moog
Wilhelmswall 27
38118 Braunschweig
Tel: 05 31 - 4 94 79










Festungsherr: König Philip Fitzdasar, Seneshall von Rhün
Reinhard Ziegler
Gisselbergerstrasse 5
35037 Marburg
Tel: 0 64 21 - 1 51 72



Stadthalter: Sairu tao Ontem, Quiransanponche
(Schwert & Schild Quirandons)
Tilo Braun
Langasse 7
35037 Marburg
Tel: 0 64 21 - 2 32 79



Burgherr: Athanagild von Themiskyra, Großherzogin von Athalan,
Meisterin des Paradoxon,
Hüterin der schimmernden Flamme,
Caroline Diery
Radestrasse 10
35037 Marburg

Name des Reiches: Rhün	Name der Hauptstadt: Enangor	1995
	<p>Heerführer: Conchobor, König von Oranadagh, Reichsmarschall von Rhün Harald Osterling Sachsenhäuserstr. 25 34497 Korbach Tel.: 0 56 31 - 6 17 09</p>	
	<p>Heerführer: Arianrhod Dunkelauge, Königin von Athalan, Seekönigin von Rhün Iris Adrian Schwanenallee 27 35037 Marburg Tel.: 0 64 21 - 1 58 49</p>	
	<p>Zauberer: Leon de Belays, Omni Magus von Crain Uill Crienac, Zeremonienmeister von Rhün, Herr der 1000 Sprüche, Herold von Erkenfara Olaf Möhle Beckstrasse 6 29223 Celle (Tel.: 0 51 41 - 5 36 22)</p>	
	<p>Zauberer: Varkas Skelleftea, König von Garionth, Auge von Rhün Thorsten Kalkul</p>	
	<p>Zauberer: Thomas O'Dugain, Herr von Mahre, Reichsmagister von Rhün, Herr der 1000 Schriften Peter Dippmann Kronenstrasse 20 29221 Celle Tel.: 0 51 41 - 90 72 99</p>	
	<p>Zauberer: Alexandrie, Hegfrue von Urrkhush, Erzhexe von Rhün, Herrin der 1000 Tränke Martina Teuber Stechinellstrasse 16 29221 Celle Tel.: 0 51 41 - 2 29 35</p>	
	<p>Zauberer: Clemens au Dör, Gutherzog von Roylafor, Phylakos, Bishop von Angleia Volker Döttger Dörnberger Strasse 46 34233 Iringshausen / Fuldatal Tel.: 05 61 - 81 83 47</p>	

Name des Reiches:

Rhûn

Name der Hauptstadt:

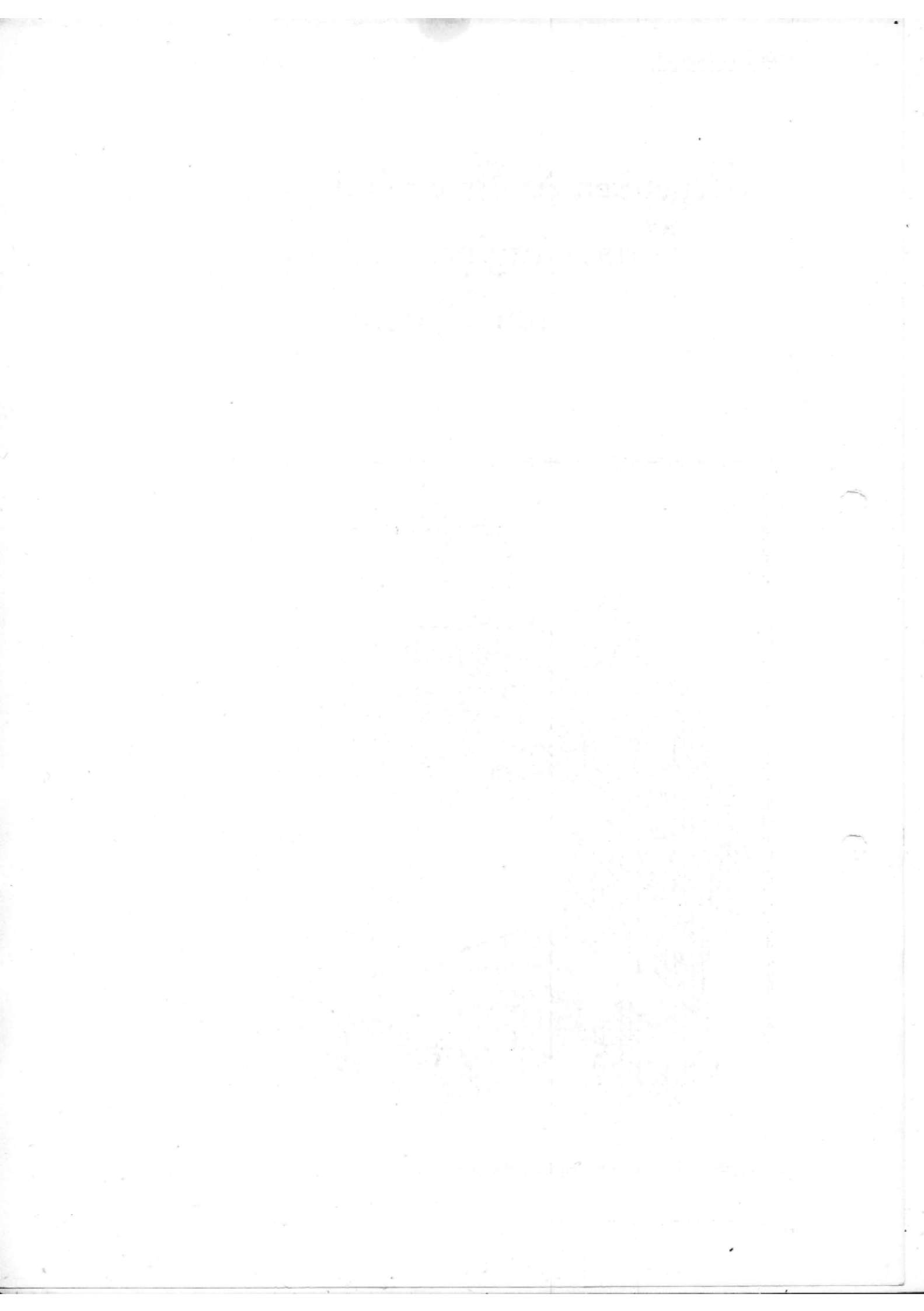
Enangor



Zauberer: Yggdir nap Yolbadin, Erzdruide von Rhûn, Hochdruide des Kreises von Oranadagh, Wahrer der Kraftlinien, Berater des Königs Conchobor
Jakob Richter
Donnerstrasse 25
22763 Hamburg

Legenden & Geschehnisse aus den
Unabhängigen Königreiche
um Djabalar





Tragon Drachmargan

Nicht viel gibt es über mich zu berichten, keine großen Taten mit denen ich mich rühmen könnte, noch besitze ich überragende Fähigkeiten, derer ich mich preisen könnte.

Ich wurde als erster Sohn des Hauses DRACHMARGAN geboren. Meine Mutter war immer die Fürstin TYRILLA DRACHMARGAN, Hexenmeisterin der Elemente.

Sie unterwies mich in der Lehre der Elemente. Lehrte mich, das die Ehre und Standhaftigkeit die wichtigsten Tugenden des Hauses DRACHMARGAN seien.

Freundschaft und Zuneigung erfuhr ich von TALENA, der Blutschwester meiner Mutter. Sie war es auch die mich den Kampf mit dem Schwert lehrte, die Vollendung im Tanz mit der Klinge, das Verschmelzen der Seele mit dem Schwert.

Von ihre erfuhr ich alles was ein Krieger wissen muß, um seinen Aufgaben gewachsen zu sein. Sie lehrte mich den Glauben an LAGUAN, den Herrn der Schwerter, den Ewigen Krieger.

Während meiner Jugend verbrachte ich viele Stunden mit den Dienern des Kristallschiffes, den fließenden Wächtern die so ewig zu sein schienen wie das Meer.

Ihre Sprache war mir schon immer zu eigen, dieses ist das einzige Erbe meines Vaters, den niemals gesehen habe.

Talena berichtete mir einst von einer Stadt am Fuße eines Flusses, aus Korallen und Muscheln und einem Drachenthron.

Dieses liege in dem fernem Land CHEN, dort ist mein Vater ein Edler, ein LANG. Er streitet gegen die Finsternis in diesem, fernem Land. So wie ich es will in den Gestaden dieser Welt.

Das Kristallschiff reist mit dem Strom der Meere und gehorcht dem Willen der Elementmeisterin. So sah ich viele Welten, obwohl ich nie eine betrat.

Nach einer Ewigkeit wie es mir schien, kam ich in diese Welt und hier nimmt mein Schicksal nun endlich eine Wendung, ob zum Guten oder Bösen, wird die Zeit mich lehren.

Als das Kristallschiff die fruchtbaren Lande einer Küste erblickte, war mir klar, das die Zeit meiner Ausbildung vorbei ist und das es nun an mir ist, mein Schicksal in die Hand zu nehmen, um einen Platz unter den Edlen dieser Welt zu finden.

So gelangt ich an den Hof des Elfenkönigs und wurde zu einem seiner Heerführer, auf das die Schlachten meine Bestimmung seien.

Slaar

(Dieter Jurmann)



Wissenschaft von Gestern, Heute und Morgen: Es berät sie diesmal Onkel Doktor Firlefanz.

WARNUNG!

Meist fängt es ganz harmlos an. Der Herrscher eines anderen Reiches bietet ihnen eine seltsame aber trinkbare Flüssigkeit in einem Becher an. Dann werden sie von ihm aufgefordert, das Getränk auf Ex zu sich zu nehmen. Wenn diese Aufforderung mit einem Versprechen eines Gebietsgewinnes für den Trinker verbunden ist, grassiert es wieder, das in letzter Zeit immer häufiger um sich greifende und gefürchtete

Kleinfeld-Syndrom!

Infolge eines gutartigen T(H)umors kommt es zu einer Erhöhung der Ausschüttung von ALDOSTERON*

Symptome:

- zu niedriger Blutdruck
- Unterversorgung mit Spurenelementen
- auftretende Alk-alose

Bekannte Nebenwirkungen:

- ☞ starke Kopfschmerzen (Kater?)
- ☞ Müdigkeit (notorischer Schlafmangel?)
- ☞ Durst (Pump-up das Bier
- ☞ Sehstörungen (es lebe der Dopplereffekt!)
- ☞ Muskelkrämpfe (Lachmuskulatur)
- ☞ Lähmungen (Sprechmuskulatur, auch „Lallen“ genannt)
- ☞ oftmaliger Harndrang (Bier, Met, Wein

Das Kleinfeld-Syndrom ist in der Regel für die beteiligten Reiche harmlos. Bei häufigem Auftreten kann es allerdings zu gravierenden Gebietsverlusten führen.


Beendet wird das gefürchtete Kleinfeld-Syndrom allerspätestens nach den Worten:

„Und jetzt um die Hauptstadt!“

*(AL-kohol-D-ursth auslösender O-riginal-ST-off zur ERregung von C-ON-besuchern)

Es gab ihn schon letztes Jahr.
Und wenn nichts dazwischen kommt,
wird es ihn auch nächstes Jahr wieder geben.

Kobold - Met

1 Schöpf		1,- DM
2 Schöpf		2,- DM
3 Schöpf		3,- DM
4 Schöpf		4,- DM
5 Schöpf		5,- DM

..... und so weiter

Gleich zahlen; später trinken:

Nutzen sie die
10-Schöpf-Getränkekarten!

Kobold - Met wird nur ausgeschänkt von
Firlefanzen oder Harry Platfussens.
Trinkgefäße bitte mitbringen.

Und wieder ist ein Teil von mir gestorben

Traurig sitze ich hier auf einem Stein.

Es ist ein schöner Stein; er hat eine Botschaft.
Keine Botschaft gegen etwas, was einen stört.
Denn dagegen sein, daß ist einfach.

Es ist eine Botschaft für etwas.
Und für etwas zu sein ist nicht so leicht.
Für etwas zu leben ist sehr schwer.
Und für etwas zu sterben, daß ist am allerschwersten.

Und der Tod macht traurig.

Unter diesem Stein liegt Hadad Ibn Jalal Al Din.
Er war der Wagenlenker von Yaromo.
Und er war mein Freund.
Nun ist er tot.

Und deshalb bin ich traurig.

Ich war in diesem Rennen schon ausgeschieden.
Und ich habe seinen Tod nicht verhindern können.
Obwohl er nicht hätte sterben müssen.
Doch das lag in der Macht eines anderen.

Er starb beim 3. Wagenrennen von Audvakar.
Bei dem, was seine Leidenschaft war.
Vielleicht war es ja sein Wille, auf diese Art
zu sterben.

Und mir blieb nichts anderes, als ihm einen
Grabstein zu errichten.
Auf das man sich an ihn erinnern möge.
Und an das, wofür wir beide gefahren sind.
Und einige andere auch.

Nun fährt ein Großer weniger mit.
Und all die Kleingeister wollen Blut sehen.
Vielleicht war Hadads Tod erst der Anfang.

Und wenn einmal dieser Wahnsinn regiert.
Und ich fast vergessen haben sollte,
was wirklich zählt.
Dann werde ich wieder zu diesem Stein gehen.

Und ich werde mich erinnern.
An das Gute in dieser Welt und in ihren Geschöpfen.
Und vielleicht werde ich dann wieder
Hoffnung schöpfen.

Warum ich Wagenrennen fahre

Wegen des Fairplays der Fahrer.
Der Achtung vor dem Leben, die uns verbindet.
Dem Spaß, den wir miteinander und dem Publikum haben.
Und der Möglichkeit, allein durch Fahrkunst zu gewinnen.

Denn es gibt wichtigeres als Gold.

Firlefan

Die Erlebnisse des Firlefanz:

Der Club der Steilwandfahrer

Wir spüren manchmal die Schwingen des Todes.

Wenn wir mit Höchstgeschwindigkeit durch die Kurven der Arena
des Wagenrennens von Audvakar fahren.

Und das natürlich auf der Außenbahn.

Wir haben unsere Namen mit unseren Rennwagen in eine Kurve eingeritzt.

Denn wir sind der Club der Steilwandfahrer!

Wir, das sind
Felis Ardanwen aus Eoganachta und Firlefanz aus den Unabhängigen Königreichen.

Auch der Stadthalter von Avallon gehört in unseren Club.
Doch schrieb er seinen Namen, indem er den Wagen von Felis mit an die Wand drückte.
Das ist typisch dekadent.

Hadad Ibn Jalal Al Din hat seinen Namen mit seinem Blut in die Kurve geschrieben.
Auch er gehört zum Club der Steilwandfahrer, allerdings nur als Ehrenmitglied.

Denn er ist dabei gestorben.

Willst du auch in unseren Club?

Dann fahr deinen Rennwagen im Wagenrennen von Audvakar in einer Kurve zu Schrott.!

Wir begrüßen alle Überlebenden !!!

Denn nur, wer schon einmal den Hauch des Todes gespürt hat,
der weiß, wie wertvoll das Leben wirklich ist.

THE HISTORY OF THE COUNTY OF ...

The first part of the history of the county of ... is ...

The second part of the history of the county of ... is ...

The third part of the history of the county of ... is ...

The fourth part of the history of the county of ... is ...

The fifth part of the history of the county of ... is ...

The sixth part of the history of the county of ... is ...

The seventh part of the history of the county of ... is ...

The eighth part of the history of the county of ... is ...

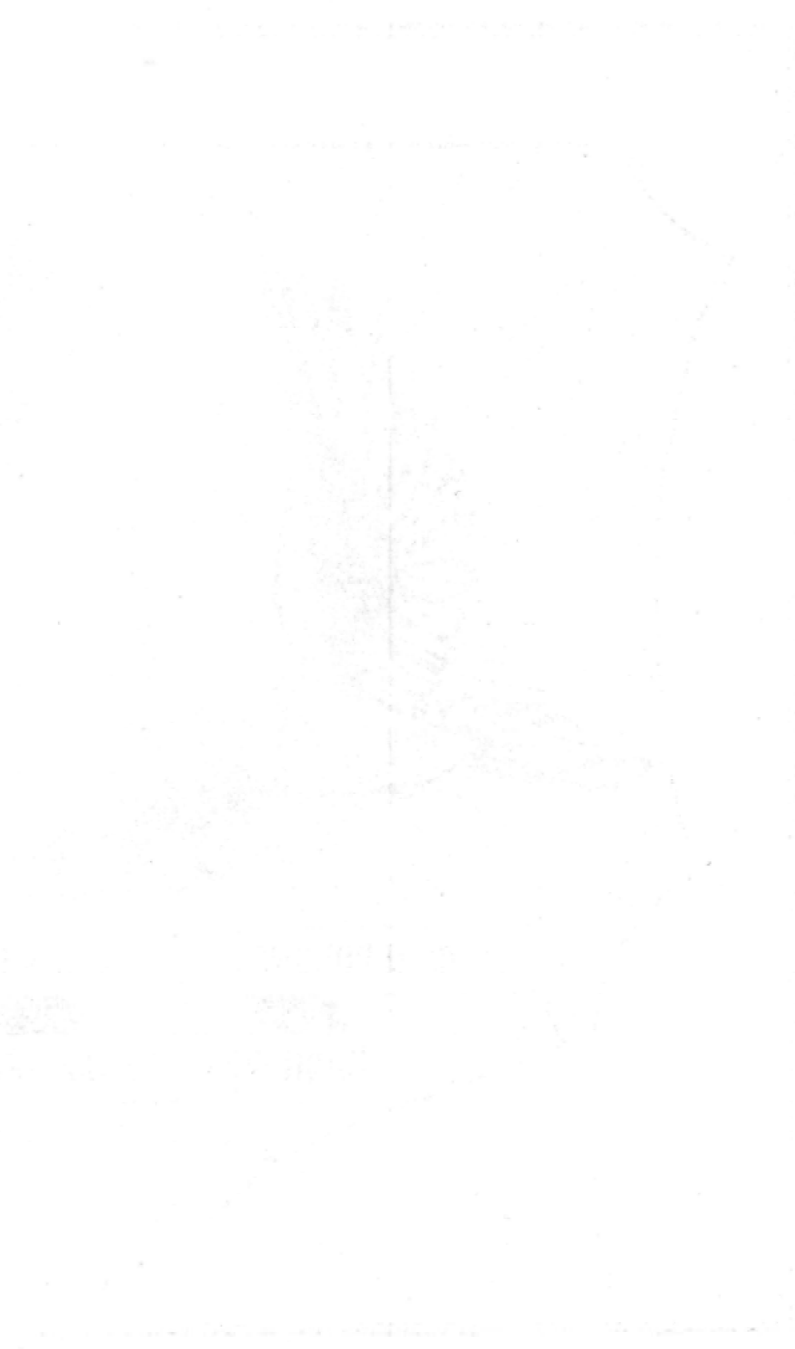
Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Yaromo



THE HISTORY OF THE

STATE OF

NEW YORK



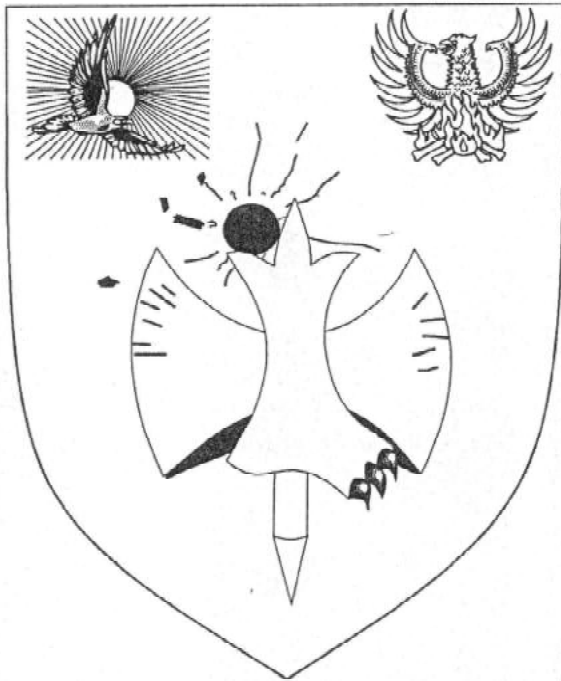
OF

THE

STATE

OF

NEW YORK



SO GESCHEHEN IM 4. JAHR DER III. AERA

բԵՔԵՓԼ ինր ինչօրր սյարթս ինչ

չվև Լինն յբո աճԵ Ե րո

եչրուչևչը Է՛ճԵ՝

Լչը ինչ 10000 չվևն.

ը պո Էաչ ջն բոչո

ոչ սյարթն ար Լա ին պոն եչրո.

աչ՛ Լո ին յրոչ Է՛ ջոն՛ րչւն.

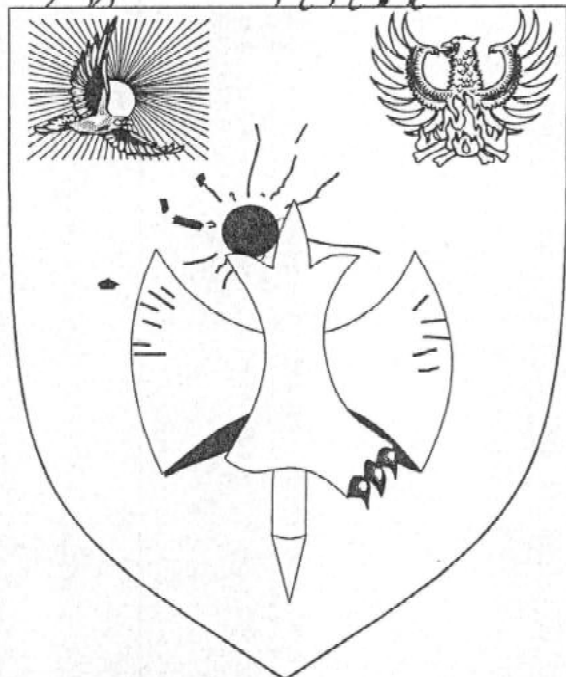
Plötzlich und unerwartet verstarb

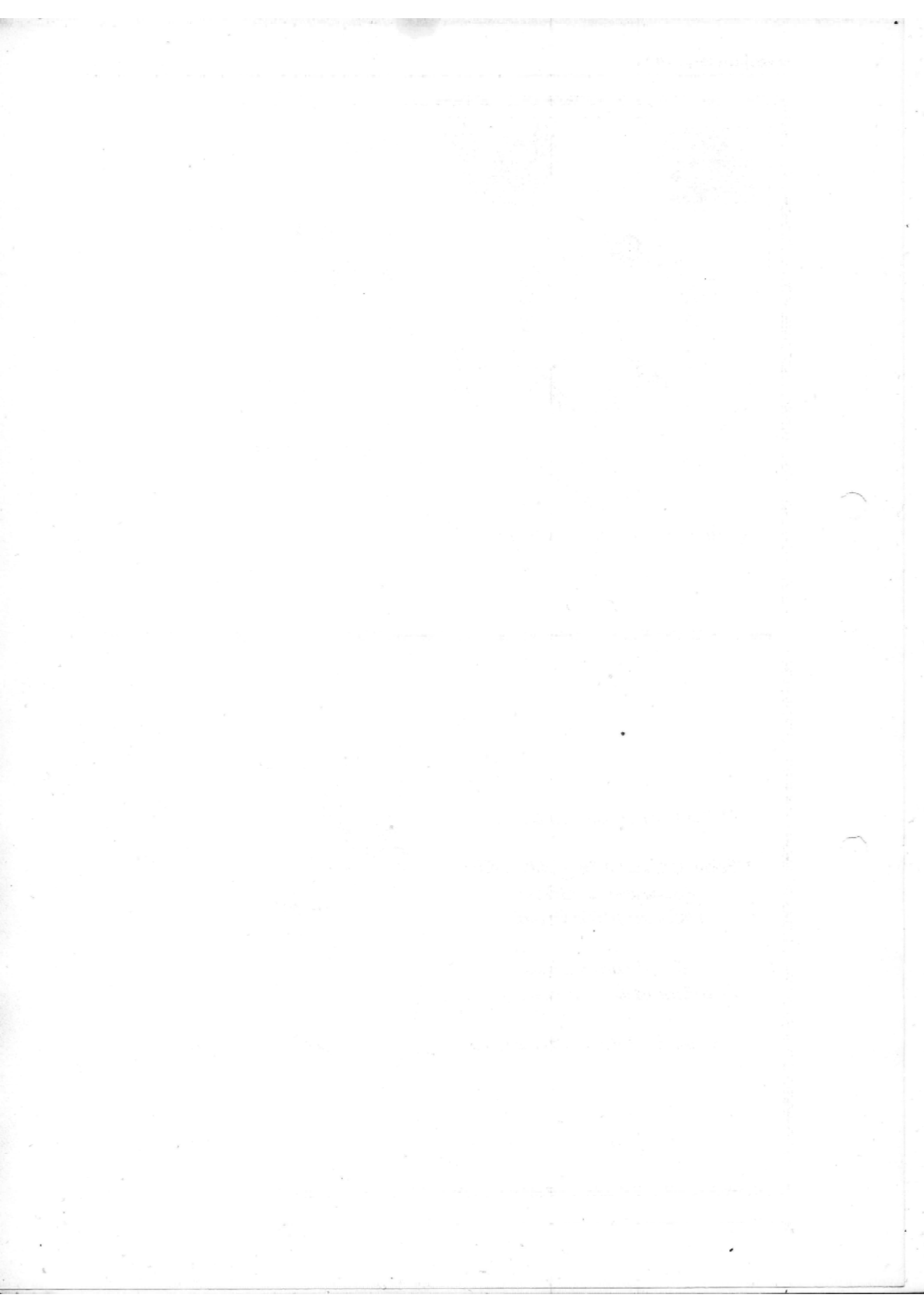
*Schah Hadad Ibn Jalal Al Din
Festungsherr zu Kobria
Herr der 10.000 Schiffe*

*Er gab immer sein bestes.
Wir verlieren mit ihm einen guten Freund.*

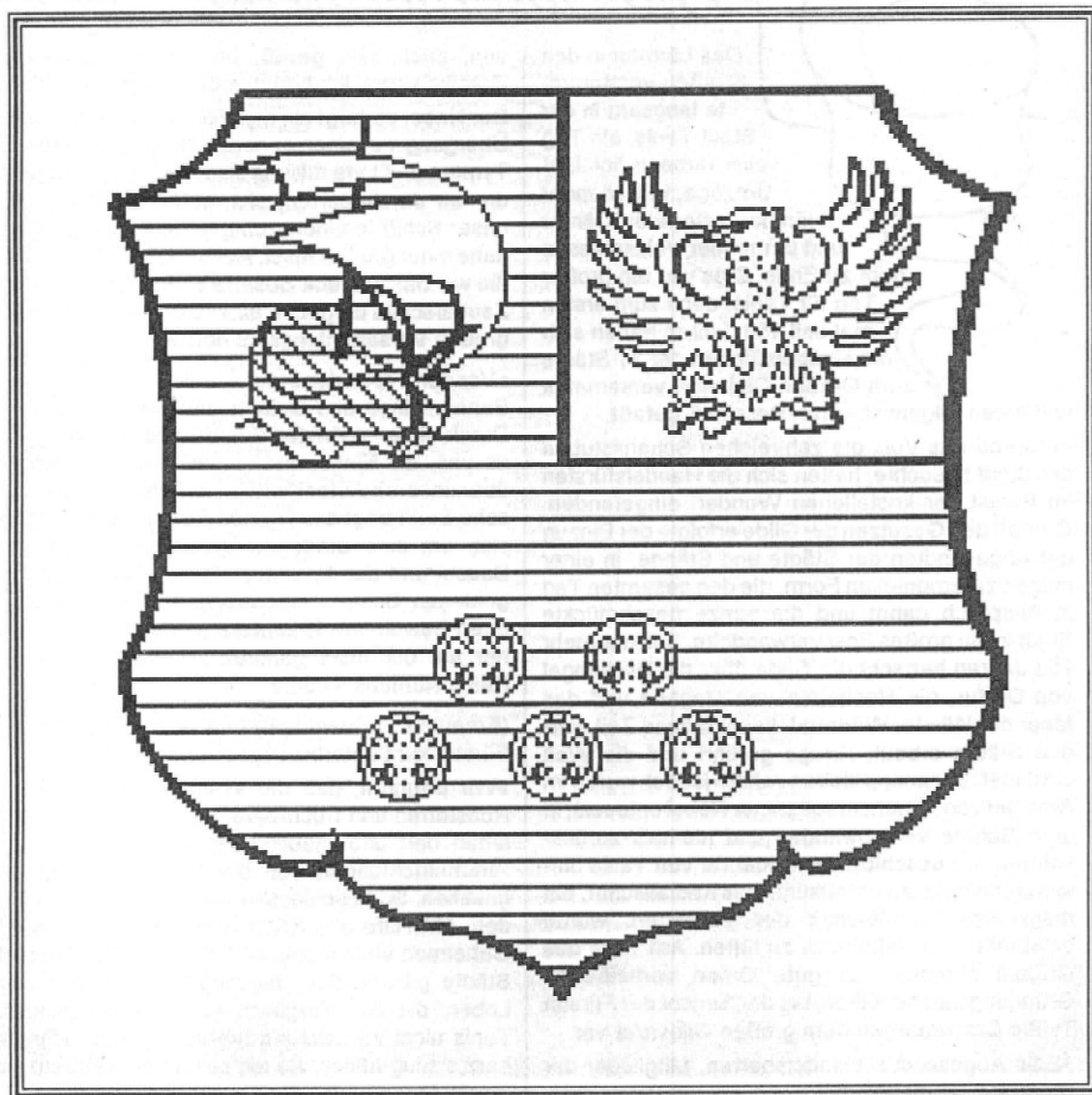
Möge ihn der Adler zur Sonne tragen.

Յ՛ւչվևն Է 4. աղը ինչ 10 000






Legenden & Geschehnisse von Der Gilde





Die Gilde



Die Geschichte der Gilde

Das Lärmen in den Straßen verstummte langsam in der Stadt Tanis, ein Tag voller farbenprächtiger Umzüge, feilschender Händler, zeternder Krämer und lärmender Volksmassen geht zu Ende. Dies war ein großer Tag für Tanis, denn zum ersten mal seit 153 Jahren haben sich die Handelsfürsten der 21 Städte zum Großen Gildenrat versammelt und einen folgenschweren Beschluß gefaßt.

Während das Volk die zahlreichen Schankstuben der Stadt besuchte, hatten sich die Handelsfürsten im Palast der kristallinen Wunder, eingefunden. Gemäß den Gesetzen der Gilde erfolgte der Einzug der Abgesandten der Städte und Stände, in einer langen zeremoniellen Form, die den gesamten Tag in Anspruch nahm und die ganze geschmückte Stadt in ein großes Fest verwandelte. Seit nunmehr 753 Jahren herrscht die Gilde über die Dschungel von Darfur, die Hocheben von Megana und das Meer der Winde. Während dieser langen Zeit wurden Städte erbaut, Kriege geführt und die Welt erkundet. Vor knapp sieben Jahren jedoch wurde im Archipel von Tanur ein seltsamer Nebel entdeckt, in dem Schiffe verschwanden und niemals zurückkehrten. So beschloß der Gildenrat von Tanis dieses Geheimnis zu enträtseln. Das Kristallschiff, ein magisches Wunderwerk der Vorfahren, wurde entstandt, das Geheimnis zu lüften. Am Tage des Grünen Mondes, der gute Omen verheißende Gründungstag der Gilde, lag der Bericht der Fürstin Tyrilla Drachmargon dem großen Gildenrat vor.

»Edle Abgesandte, Handelsherrn, Mitglieder der Stadträte, unglaublich mögen meine Worte klin-

gen, doch seid gewiß, im Namen der Familie Drachmargon, ich berichte die Wahrheit!

Der Nebel verbirgt ein mystisches Weltentor, einen Übergang zu einer anderen Dimension, so wahr Tymora und Lyra mit uns sind. Nachdem die Nebel, die wir durchquerten, sich lichteten, befand sich unser Schiff in einem ruhigen, seichten Gewässer nahe einer großen Insel. Auf ihr existiert eine Stadt, die wie das goldene Sosaria von einem mächtigen Zauberschild umgeben ist.« (Ein Raunen wurde im großen Versammlungsaal hörbar.)

»Vor den Toren der Stadt wurden Banner gesehen, Banner eines uns bislang unbekanntes Reiches. Durch unseren Kristall des Verständnisses gelang es uns, als Einheimische verkleidet, Information über unseren Aufenthaltsort zu erhalten. Die magische Stadt trägt den Namen Audvacar und es muß sich um eine Stadt der Vorfahren handeln, der Baustil und die Aura der Magie sind mit der von goldenen Sosaria identisch. Die Welt wird von ihren Bewohnern Erkenfara genannt und die Banner auf der Insel gehören zu einem mächtigen Reich Namens Rhûn.«

(Erneutes Raunen zwischen den Reihen läßt die Fürstin kurz unterbrechen.)

»Wir erfuhren, daß die Welt Erkenfara reich an Rohstoffen und fruchtbarem Land ist, viele Völker leben dort und mächtige Reiche liegen in allen Himmelrichtungen von der Stadt Audvacar aus gesehen. So beschlossen wir diese Welt zu erkunden. Mit Hilfe des Kristallschiffes suchten wir im Geheimen viele Inseln und Küsten auf. Zahlreiche Städte gibt es dort, blühende Metropolen voller Leben, die den Vergleich mit unserem geliebten Tanis nicht zu scheuen brauchen. Mein Händlerherz schlug höher, als ich solche eine Pracht sah, ideale Standpunkte für den Handel.

In den südlichen Gewässern wurden wir Augenzeuge von großen Seeschlachten, wie Burgen erstürmt und große Heere einander bekämpfen. So scheint das Volk von Erkenfara also nicht das friedlichste zu sein, auch verwenden sie fortgeschrittene Techniken in der Kriegstechnik, der Magie, aber auch im Straßenbau und bei Ackerbau und Viehzucht. Es gibt dort im Süden riesige Waldgebiete, fruchtbare Ebenen und ertragreiche Fischgründe.

Wenn ich hier zusammenfassen darf, handelt es sich bei der Welt Erkenfara um eine reiche Welt, mit der es sich lohnen würde, eine gute Handelsbeziehung aufzubauen.

So sei mein Rat an Euch, ihr Edlen des Großen Gildenrates, daß ihr eine Gesandtschaft für eine lange Reise in die fernen Gewässer um Audvacar ausrüstet. Auf das wir lohnende Handelsbeziehungen mit den Reichen von Erkenfara knüpfen können.«

So schloß der Bericht der Fürstin Tyrilla Drachmargon ab, und kaum ein halbes Jahr später erreichte die schnell, aber sorgfältig aufgestellte Gesandtschaft die seichten Gewässer um die ewige Stadt Audvacar.

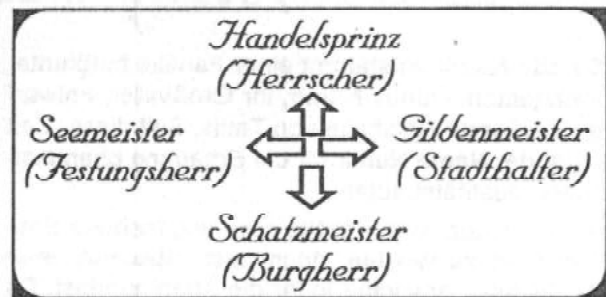
Eine neue Welt liegt vor ihnen, bereit erkundet zu werden.

Hintergrundgeschichte zur Gilde

Die Gilde ist ein Vielvölkerstaat, dessen Gründung nach dem Zerfall der Zivilisation der Vorfahren ihren Anfang nahm.

Um eine Basis zum Überleben der zahlreichen Völker zu schaffen, schlossen sich vor mehr als 700 Jahren nach und nach zahlreiche Stadtstaaten unter der Führung ihrer mächtigsten Handelshäuser zusammen, da sich die Handelshäuser schon vorher zur Gilde zusammen geschlossen hatten, wurde der Name übernommen. Das Streben der Händler der Gilde dient der Errichtung von Handelspunkten, der Förderung der Handwerkskunst und natürlich dem offenen Handel. Sie wird von einem Gremium von Handelshäusern und Handwerksmeistern, dem Gildenrat, geführt.

Der Gildenrat benennt die vier obersten Ämter der Gilde, die da lauten:



Einmal im Jahr tritt der Gildenrat zusammen, um eventuelle Neuwahlen, wichtige Beschlüsse, den Jahresbericht, Neuaufnahme von Personen oder Siedlungen und ähnliches abzustimmen. Innerhalb der Gilde herrscht Gleichberechtigung zwischen allen Rassen, Völkern und Geschlechtern. Weder Glaubensrichtungen, noch Magie sind verboten, sofern sie nicht die Ziele der Gilde verdammen oder schädigen.

Manche Kulte ziehen es jedoch vor, im Geheimen zu wirken, wie die Bruderschaft der Schwarzen Hand (ein Kult der Todesgöttin Kalur).

Die wichtigsten Gottheiten innerhalb der Gilde sind:

Tymora: Göttin des Spieles, der Liebe und der gewagten Reisen.

Khaal: Gott der tiefen Geheimnisse, des unergründlichen Wissens und der Magie.

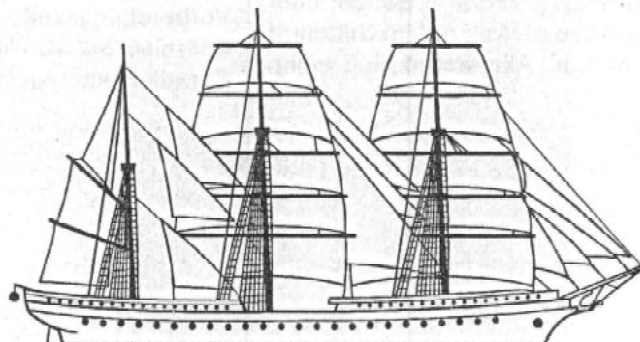
Lyra: Göttin der Gezeiten, der ewigen Winde und des fernen Himmels.

Gormsch: Gott des Handwerks, der freien Kunst und der festen Städte.

Pabis: Göttin der Fruchtbarkeit, der Heilung und des heiligen Lebens.

Abrahus: Gott des Handels, der gepriesenen Zahlen und der Gerechtigkeit.

Innerhalb der Welt Erkenfara hofft die Gilde, ein neues Netz von Handelspunkten aufzubauen, um auch in dieser Welt, mittels der Förderung von Handel, Handwerkskunst und Wissenschaft, die Völker eines Tages zu den Glanzleistungen der Vorfahren zu führen.



Der Aufstieg der Sorada Numir

Sorada Numir entstammt einer Familie berühmter Architekten. Darius Numir, ihr Großvater, entwarf die berühmte Ratshalle von Tanis. Seit dieser Zeit bürgt der Name Numir für die Erbauung phantastischer Qualitätsbauten.

Auch Sorada Numir hoffte eine angesehene Baumeisterin zu werden, doch nach Abschluß ihrer Ausbildung, erwachte in ihr die Abenteuerlust. Da dies und die Baukunst nicht gut zusammen passen,

entschied sie sich für eine andere Laufbahn. Mit einigen Handelszügen ging sie auf Seereisen und bewährte sich. Ihr Sinn für gute Geschäfte war bald bei allen Händlern von Tanis bekannt. Die Anerkennung ihrer Leistungen ließ nicht lange auf sich warten, Sorada wurde als jüngstes Mitglied in den Gildenrat von Tanis aufgenommen.

Aber als Krönung ihrer Laufbahn betrachtete es Sorada Numir, daß der Gildenrat von Tanis sie als Stellvertreterin Tanis in den großen Gildenrat der 21 Städte entsandte. Dies war die Chance ihres Lebens, seit 153 Jahren hatte der große Gildenrat nicht mehr getagt, es mußte bei der Zusammenkunft also um Dinge von höchster Wichtigkeit gehen.

Sie sollte Recht behalten, der von der Handelsfürstin Tyrilla Drachmargon verfaßte Bericht über Absatzmärkte in einer neuen Welt rief im Gildenrat freudige Erregung hervor. Alle waren sich einig,

daß man diese großartige Möglichkeit nutzen sollte. Allerdings riefen die von Tyrilla Drachmargon beschriebenen Gefahren doch einige Zweifel am Gelingen dieser schwierigen Reise hervor. Es müßten sich mutige Händler, Seefahrer und auch Krieger finden, die bereit wären, die neuen Handelsbeziehungen zu knüpfen, und natürlich müßte auch ein Vertreter des großen Gildenrates diese Gesandtschaft anführen.

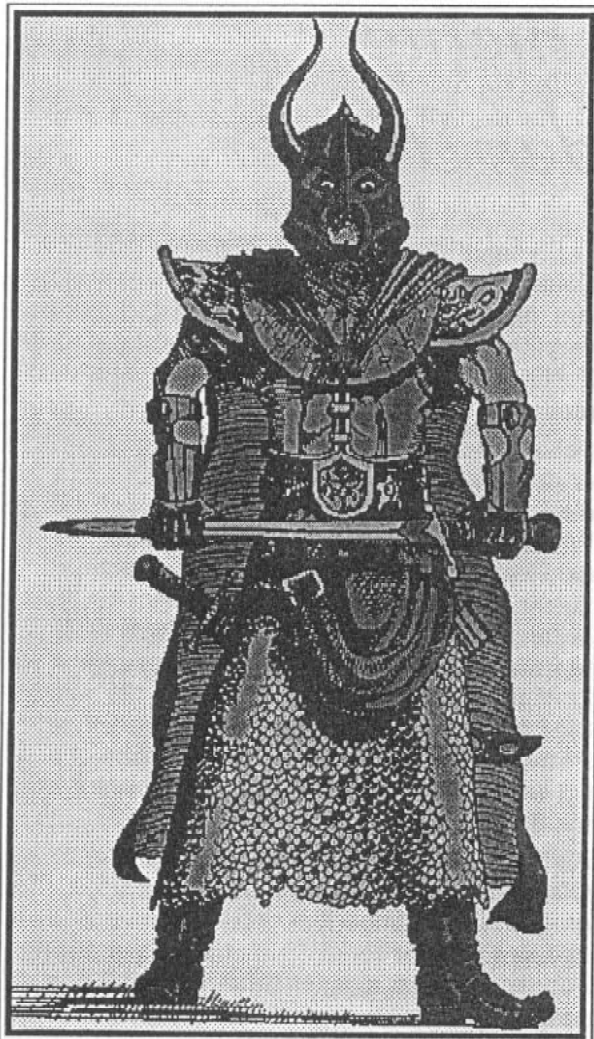


Unter den Mitgliedern des großen Gildenrates die sich auf dieses Wagnis einlassen wollten, wurde Sorada Numir ausgewählt. Nach einer längeren Vorbereitungszeit, war alles für die gefährliche Seereise bereit. Und am Tag der Abreise wurde Sorada Numir zur Handelsprinzessin ernannt.

Die Stimme des Sehers...

Der farbige Rauch aus der silbernen Schale des Sehers erfüllt den Raum mit dem süßen Duft des schwarzen Lotus. Seine Stimme klingt wie fernes Rufen, sein Körper zittert. »Arcon ay´mhara, Seekrieger, Sohn des Darcon ay´mhara, mein Geist durchstreift die Welt der Schatten, deine Fragen peinigen meine Seele. Ich weiß von deinen Taten, ich weiß von deinen Kämpfen gegen die Piratenbrut von Baska und ihren schwarzen Zaubermeister, ich weiß vom Schwarzen Schwert des Ruhmes, dem Cai-sach´mhara, ich kenne all die Legenden und Prophezeihungen und ich weiß auch von all den Sehern, Astrologen und Orakelmeistern, die du aufgesucht hast, so höre meinen Rat:

Das Schwert, das du suchst, wird zu deiner Familie erst dann zurückkehren, wenn einer aus dem Hause der Mhara die Nebel des Vergessens überschreitest. Such die Gestirne, die die fremd sind, deine Reise wird lang sein, voller Gefahren. Beweise



deinen Mut und deine Tapferkeit, jedoch hüte dich vor dem Hochmut.

Dein Urgroßvater führte das Cai-sach, doch mit seinem Tode kehrte es zu den Legenden zurück...nein,...fort Ihr Schatten...NEIIIN...«

Stille herrscht im Raum, Farnet der Seher ist nicht mehr am Leben, eine Wunde, die eines Schwertes, brachte ihm den Tod. Arcon ay´mhara, Sohn des Darcon ay´mhara, ein Mann aus altem Kriegsadel, erhebt sich und verläßt den Raum des Sehers. Nie würde er diesen Augenblick vergessen, keinen Tod den er je sehen würde, käme diesem gleich.

Im Alter von neunzehn Jahren erlangt Arcon ay´mhara die Würde eines Kaptäns der Seekrieger von Tanis, denn seit mehr als zehn Jahre bekämpft er erfolgreich die Piraten von Baska. Der Tod des Sehers Farnet, gerät immer mehr in Vergessenheit, bis zu der Stunde, als die Fürstin Tyrilla Drachmargon dem großen Gildenrat den Bericht über die Welt Erkenfara überreicht und eine Flotte ausgehoben wird, in diese neue Welt zu segeln.

So erfährt Arcon von »neuen Gestirnen«; die Erinnerung an den Tod des Sehers und dessen Worte kommen zurück und Ratlosigkeit zieht ein in sein Herz. So meldet er sich als einer der vielen Freiwilligen und wird aufgrund seiner Erfahrungen und Fähigkeiten zum militärischen Oberbefehlshaber, dem Seemeister, ernannt. Im Alter von einunddreißig Jahren macht sich also als Sohn der 17. Generation der Mheras auf, das Cai-sach´mhara zu erlangen, die Farben und das Wappen seiner Familie, das Schwarze Schwert vor den ewigen Wogen der See, die mit dem Feuer der brennenden feindlichen Schiffe bedeckt ist, mit Stolz in einer neuen Welt zu tragen. Und er versucht das fast unmögliche, als 5. seiner Familie eine Legende Wahrheit werden zu lassen, auf daß folgende Generationen mit Wohlgefallen auf ihn zurückblicken.

Die Geschichte von Xavier Pentragan



Xavier Pentragan, Waffenmeister aus dem Hause Pentragan, ist ein Sonnenelf und lebt mit seiner Familie in der Stadt Tanis.

Die Familie Pentragan gehört zu den Waffenschmiedemeistern der Stadt Tanis. Ihre hohe Handwerks-

kunst, die feingeschmiedeten Klingen, sind weit über die Grenzen der Gilde hinaus berühmt.

Xavier ist der erstgeborene Sohn des Hauses. Er hat sich schon in frühester Jugend für Kampf und Strategie interessiert. Deswegen entscheidet er sich für eine Ausbildung als Waffenmeister.

Nach seiner Ausbildung kehrt er als ein berühmter Waffenmeister nach Tanis zurück. Seitdem hilft er seiner Familie bei den Geschäften. Eines Tages hört er von einer neuen Welt, die da heißt Erkenfara. Als er erfährt, daß die Gilde mit einer Flotte aufbrechen wird, um in dieser Welt neue Handelsbeziehungen zu knüpfen, meldet er sich freiwillig zu dieser gefährvollen Reise, um mit seinem Können und Wissen zum Gelingen des Unternehmens beizutragen.

Die Geschichte der Familie der Fugger

Über die Herkunft der Fugger ist allgemein nichts bekannt. Niemand weiß woher sie kamen und wer sie waren. Die einzigen, die darüber Auskunft geben könnten, sind die Fugger selbst, aber sie schweigen beharrlich.

Mit Tiberius Fugger beginnt die allgemein bekannte Geschichte der Familie Fugger.

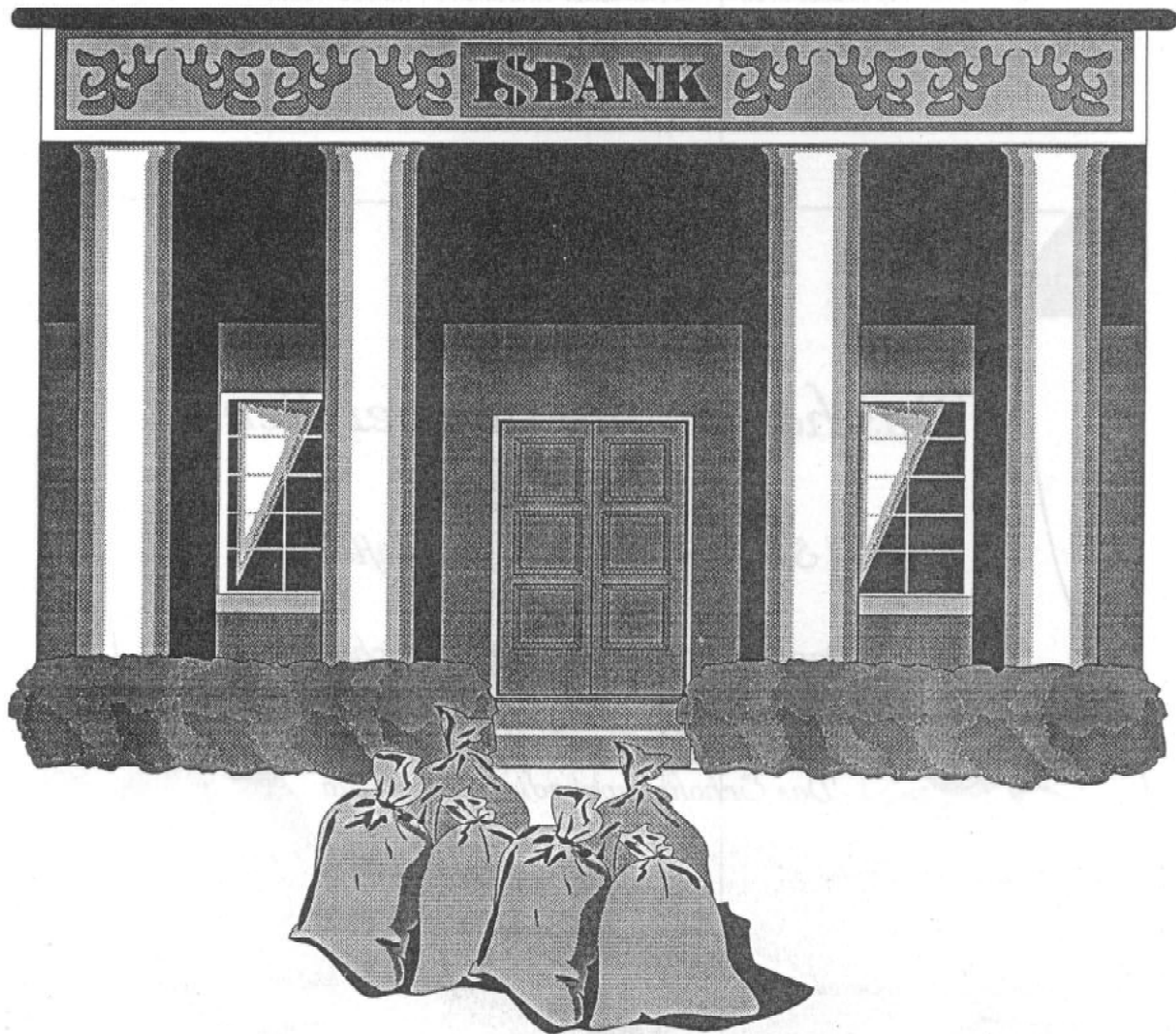
Tiberius Fugger war von unstemmigen Wesen. Es hielt ihn nie lange an einem Ort, und ständig zog er umher, auf der Suche nach Abenteuern und Reichtum. Nach vielen Jahren des Reisens kehrte er nach Tanis, seiner Geburtsstadt, zurück. Sein Reichtum war das Wissen um die Völker und Städte der Gilde. Da er nun allmählich älter wurde, beschloß er, sesshaft zu werden. Von seinen Ersparnissen kaufte er sich eine kleine Goldmine, damit seine Frau und seine Kinder ein Leben ohne Not führen könnten, wenn er einmal nicht mehr war. Er arbeitete hart und sparte eisern zum Wohle seiner Familie, immer von der Sehnsucht der Abenteuerlust beherrscht. Leider war es ihm nicht vergönnt, sein Lebenswerk zu vollenden. Durch einen tragischen Unfall in seiner Mine kam er ums Leben.

Im Alter von 13 Jahren wurde Sextus Fugger zum Oberhaupt des Familienunternehmens. Nur kurze

Zeit konnte die Mine weitergeführt werden. Die Goldreserven gingen zu Ende. Schließlich blieb ihm nichts anderes übrig, als die Goldmine zu verpfänden und in ein kleines Handelshaus, das in Zahlungsschwierigkeiten geraten war, zu investieren.

Schon in den frühesten Jahren seiner Kindheit hatte er den Erzählungen seines Vaters gelauscht und dieses kam ihm nun zu Gute. Sein wahres Erbe, das Wissen um die Handelswege der Gilde, verhalf dem kleinen Handelshaus schnell zu Reichtum und Macht. Dieser Reichtum machte es ihm leicht, sich bei anderen Handelshäusern als Partner einzukaufen. Auch diese Handelshäuser wuchsen, und sein Einfluß breitete sich von Tanis auf die anderen Städte der Gilde aus. Seinen Kindern verschaffte er Posten in den Handelshäusern, an denen er beteiligt war. Doch auch sie mußten sich ihren Weg an die Spitze erarbeiten.

Als Sextus stirbt und sein ältester Sohn Samuel das Oberhaupt der Fugger wird, herrschen sie über ein großes Handelsimperium mit Kontoren und Manufakturen in mehr als ein dutzend Städten. Samuel Fugger weiß aus eigener Erfahrung, daß den einzelnen Handelshäusern oft die nötigen, flüssigen



Geldmittel für anstehende Geschäfte fehlen. Deshalb beginnt er, Geld gegen Zins zu verleihen. Dieses Geld stammt aus seinem eigenen Vermögen, und oftmals leiht er es sich von anderen, natürlich zu geringerem Zins. Aus diesen Geschäftsbeziehungen entsteht die Bank von Tanis. Es ist die Geburtsstunde eines neuen Handelszweiges. Diese Geschäfte mehren den Reichtum und Einfluß der Fugger innerhalb der Gilde beträchtlich. Somit könnte alles in bester Ordnung sein. Doch Gotthilf Fugger, sein zweiter Sohn, bereitet Samuel erhebliche Sorgen.

Zwar hat sein Sohn, wie alle seine Kinder, den Handel und die Finanzen studiert, doch die Abenteuerlust, der Ruf der weiten Welt, das Erbe von Tiberius, stecken in dem jungen Knaben. Erst als Samuel Fugger nach vielen Jahren voller Sorge um Gotthilf den Bericht der Fürstin Tyrilla Drachmagon im Gildenrat vernimmt, weiß er zwei Flie-

gen mit einer Klappen zu schlagen: Gotthilfs Neigungen zu nutzen und die finanzielle Leitung der Expedition in die würdigen Hände der Familie Fugger zu legen.

Mit Hilfe seiner weitverzweigten Verbindungen fällt es Samuel leicht, seine Vorstellungen beim Gildenrat durchzusetzen. Als Samuel seinem Fohn Gotthilf von seinem Plänen mit ihm berichtet, ist dieser überglücklich. Seine geheimsten Wünsche werden Wirklichkeit. Die Studien des Handels und der Finanzen erfüllen seinen Traum von der weiten Welt. Gotthilf legt eine Beharrlichkeit und Fleiß an den Tag, daß Samuel zu Tränen gerührt ist.

Ein halbes Jahr später befindet sich Gotthilf Fugger, ein wenig müde von den langen Studien, aber glücklich, auf der Flotte der Gilde zu sein, welche in die neue Welt Erkenfara aufbricht. Eine neue Welt bereit, von ihm erkundet zu werden, breitet sich vor seinem Blick aus.



Gildenreisen



Das haben Sie sich verdient

Reif für die Insel?

Sind Sie von den Regierungsgeschäften und den Kriegen ermüdet?

Dann liegen Sie bei uns genau richtig!



Faltern wie bei Mutter

Alcha-Eiland

Das Erholungsparadies schlechthin



Happy Days

Bequeme Lage

Der Sonnenscheindrink



Angemessenes Wetter



Das besondere Geschenk für jeden Anlaß.

Gildenreisen-Gutscheine

Vertrag

§1

Nachstehender Vertrag wird zwischen der Gilde, im folgenden Anbieter genannt und

.....
im folgenden Vertragsnehmer genannt, geschlossen.

§2

Der Anbieter wird von Herrn Gotthilf Fugger (Schatzmeister) vertreten.

§3

Vom Anbieter wird auf dem Alcha-Eiland geboten:

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| 1. Angemessenes Wetter | 3. Ein kostenloser Trunk |
| 2. Bequeme Lage | 4. und noch Meer |

§4

Die Kosten betragen 1000 Goldmünzen und sind vom Vertragspartner vor Antritt des Urlaubs an den Anbieter zu entrichten.

§5

Aufgrund des naturverbundenen Charakters dieser Reise ist der Vertragsnehmer verpflichtet, für seine angemessene Ausstattung Sorge zu tragen.

§6

Der Anbieter wird für nicht vorhersehbare Ereignisse und solche, die in den Handlungen der Vertragsnehmer begründet liegen, die Verantwortung nicht übernehmen.

§7

Dieser Vertrag ist für beide Parteien (Anbieter und Vertragsnehmer) binden. Eine Auflösung des Vertrages kann nur in beiderseitigem Einvernehmen erfolgen. In diesem Fall ist eine Bearbeitungsgebühr in Höhe von 500 Goldmünzen vom Vertragsnehmer an den Anbieter zu entrichten.

§8

Bei Nichteinhaltung des Vertrages durch den Vertragsnehmer, ist der Anbieter jederzeit berechtigt, den Vertrag einseitig zu lösen. Die Kosten sind trotzdem vom Vertragsnehmer in voller Höhe zu entrichten bzw. vom Anbieter einzubehalten.

Vorliegender Vertrag wird vom Anbieter und Vertragsnehmer so zur Kenntnis genommen und durch nachfolgende Unterschrift akzeptiert.

.....
(Anbieter)

.....
(Vertragsnehmer)

Der Vertragsbeginn wird durch Herrn Fugger bestimmt sowie das Ende durch selbigen herbeigeführt.

Die Geschichte der Heralda K. MacRoth

Vor 25 Jahren wurde ich als erste und älteste Tochter Heralda Kassiopeia des Herolds Harald MacRoth geboren. Mir folgten noch drei Söhne und zwei Töchter. Als Älteste unterwies mich mein schriftgelehrter Vater schon sehr früh in Schrift- und Wappenkunden, wann immer er neben seiner Berufung Zeit hierfür hatten. Harald MacRoth war sehr stolz auf seine wißbegierige, hübsche Tochter.

Aus diesem Grund beschloß er früh, das ich einmal seine Nachfolge antreten sollte. Als ich mein 10. Lebensjahr vollendet hatte, begann mein Unterricht bei ihm. Oft war mein Vater streng. Doch nach sieben Jahren hatte er mir den größten Teil seines Könnens vermacht.

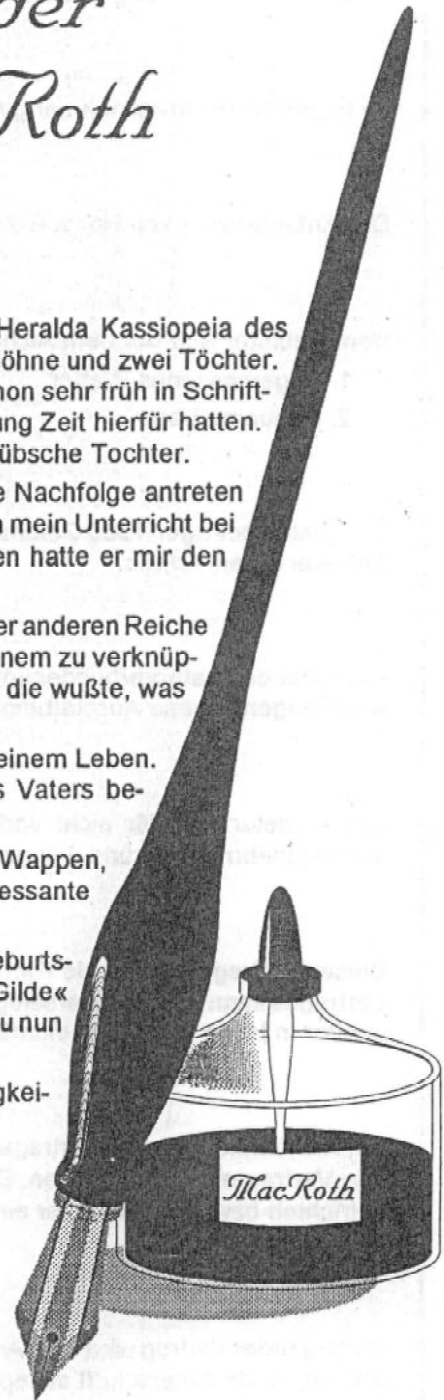
Jetzt ging ich auf Wanderschaft, um bei anderen Herolden der anderen Reiche der Gilde noch mehr zu lernen und deren Kenntnisse mit meinem zu verknüpfen. Schon damals war ich eine selbstbewußte junge Dame, die wußte, was sie wollte.

Der 22. Geburtstag bedeutete einen erneuten Einschnitt in meinem Leben. Ich wurde vom Gildenrat zur offiziellen Nachfolgerin meines Vaters bestimmt.

So war auch in den nachfolgenden drei Jahren mein Interesse für Wappen, Schriften und Mystik ungebrochen. Ich las sehr viel und traf interessante Menschen.

Der bislang erfolgreichste Tag in meinem Leben war mein 25. Geburtstag. Ich wurde zum offiziellen Herold des Reiches »Die Gilde« ernannt. Ein Ehrentag war es auch deshalb, weil ich als erste Frau nun eine der wichtigsten Positionen im Lande innehabe.

Ich werde versuchen, Kraft meines Wissens und meiner Fähigkeiten, das Amt meines Vaters in Amt und Würden fortzuführen.



Mein Weg zur Gilde

Seit meiner frühesten Kindheit werden meine Träume und Gedanken durch die Obsthaine Jahall bestimmt. Meine ältesten Kindheitserinnerungen handeln von Ballspielen und Gesängen zwischen den Orangenplantagen während der Erntezeit. Meine Stiefeltern, die mich liebevoll aufgezogen haben, sind Gaukler und Musiker, die durch die Lande

zogen und zu Erntezeiten auf den Plantagen gearbeitet haben. Das war die schönste Zeit im Jahr, denn in den kalten und verregneten Wintermonaten haben wir immer sehr viel Hunger gelitten. Wer meine leiblichen Eltern sind, vermag

ich nicht zu sagen. Meine Herkunft ist mir unbekannt, aber durch den Ansatz von spitzen Ohren vermute ich, daß ich wohl einen elfischen Vorfahren haben. Meine Stiefeltern haben mich als Kleinkind zwischen den Obstplantagen gefunden.

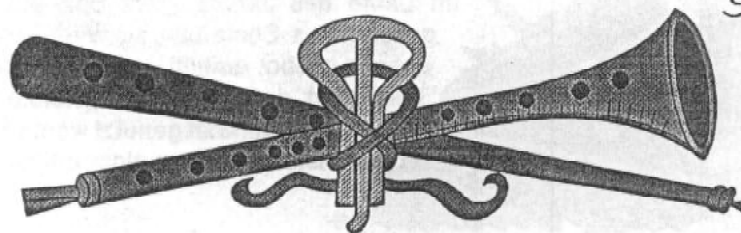
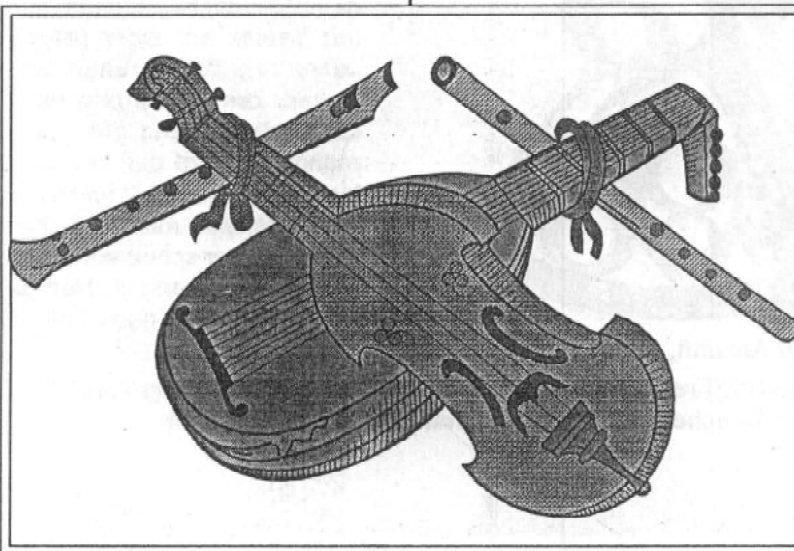
Meine Erziehung war geprägt von Musik und Gesang. Gesungen wurde fast zu jeder Zeit: zur Ernte, auf Reisen, bei Festen und natürlich in Dörfern, um etwas Geld zu verdienen. Doch muß ich eingestehen, daß ich die hohe Kunst meine Stimme perfekt zu beherrschen, nie erreicht haben. Die instrumentale Begleitung liegt mir mehr.

Als ich das Erwachsenenalter erreichte mußte ich mich nach Sitte unserer Gauklertruppe entscheiden, was ich mit meinem Leben nun anfangen will. Ich war meinen Zieheltern dankbar für das Leben, was sie mir geschenkt hatten und die Entscheidung fiel mir sehr schwer. Aber ich wollte mehr von der Welt sehen, andere Länder kennenlernen und mir ein Platz in der Gilde schaffen, den ich mir ausge-

sucht habe. Doch was sollte ich machen, die Zeiten waren unruhig und von politische Ereignissen geprägt. Ich hörte von der Gilde, nur Gerüchte – aber interessante Gerüchte. Ich hörte, daß eine neue Rasse von einer anderen Dimension gekommen war, um unsere Insel zu erobern. Die Bevölkerung war beunruhigt und niemand wußte, wer diese

Wesen waren. Manche meinten es wären Dämonen, welche die Welt erobern und unterjochen wollten. Es hieß, daß diese Dämonen Kinder zum Frühstück essen. Als Freizeitbeschäftigung Obstbäume ausreißen, um sie soweit wie möglich wegzuschleudern; daß ihre

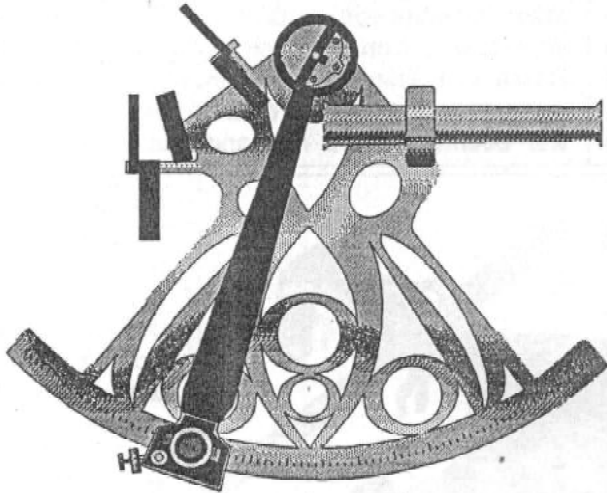
Musik das Schreien von sterbenden Kindern sei. Aber all dieses waren nur Gerüchte. Wirklichkeit war, das Vir Vachal, die bisherigen Lehensherren von Jahall, das Land der Gilde überlassen hatten. Doch damals wußte ich das alles nicht und als junger Musiker wollte ich wissen, ob diese Gerüchte stimmten. So reiste ich zu unserer Hauptstadt Ellil, um die Geschehnisse aus erster Hand zu erleben. Nichts von den Gerüchten bewahrheitete sich, keine Monster, keine Frühstückskinder und keine Sterbenden-Kinder-Symphonien. Nur Wesen, die wie normale Menschen aussehen, normal frühstückten und singen und tanzen wie alle Menschen. Doch anders war, das sie eine junge aufstrebende Nation gründen wollten und wo sonst kann man sich am besten behaupten und sich Platz in der Welt schaffen, als in einer aufstrebenden Nation. So entschloß ich mich zur Gilde zu gehen und mein Glück zu versuchen.



Giacomo Sperone

Meine Fahrt nach Erkenfara

Geboren wurde ich in der Hafenstadt Tanis auf Mystara, Meine Mutter verdingte sich als Hure in einer kleinen schäbigen Spelunke am Hafen. Die Herkunft meines Vaters ist mir bis heute verborgen geblieben.



Wir wohnten in einer kleinen Stube, oberhalb der Kneipe. Meine Kindheit verbrachte ich in den Hafenanlagen der Stadt. Dort verdiente ich mir durch kleine Arbeiten meine ersten paar Kupferstücke. Im Alter von 12 Jahren verließ ich meine Mutter und heuerte unter Kapitän Lingbart als Schiffsjunge auf der Yeelen an, einer prächtigen Fregatte. Zehn Jahre segelte ich unter seinem Kommando. In dieser Zeit erkämpfte ich mir unter Kapitän Lingbarts Führung den Rang des ersten Steuer- manns an Bord der Yeelen. Als wir endlich nach langer Reise wieder im Heimathafen Tanis anlegten, erreichte mich die traurige Botschaft, daß meine Mutter schon vor einigen Jahren am gelben Fieber gestorben sei. Nun gab es in Tanis nichts mehr, was mich noch halten konnte. Nur wenige

Tage nach meiner Ankunft, heuerte ich erneut auf der Yeelen an.

Aber diesmal gehört die Fregatte zu einer großen Flotte unter der Führung Sorada Numirs, die in eine neue Welt Erkenfaras aufbrechen will, um dort Handelskontore zu eröffnen.

Eric Elba

Smutjes Kombüse

Durstige Erkenfaras,

die Ratsherren der Gilde Eric Elba und Giacomo Sperone verkünden in diesem Aushang, die Eröffnung der lebendigsten Schenke Erkenfaras.

Wir bieten lukullische Speisen und Getränke aus dem fernen Mystara.

Zur Eröffnung der Schenke, bitten wir sämtliche Spielleute und Gaukler der Welt Erkenfaras, ihr Künste unseren Gästen dazubieten.

Als Ansprechpartner für die Veranstaltung, stehen obengenannte Ratsherrn den Künstlern zur Verfügung. Zur Entrichtung der Zeche, werden von der Gilde in die Küstengewässer eines jeden Reiches, Linienschiffe entsandt. Bei den Linienschiffe handelt es sich um Sonderheere, welche nur aus einem Schiff und einem Heerführer bestehen. Die Linienschiffe »Blue Line« dienen nur für die finanziellen Abwicklungen zwischen der Schenke »Smutjes Kombüse« und den einzelnen Gästen.

Im Laufe des Jahres, geht den einzelnen Reichen, ein gesondertes Schreiben zu. Welches eine Preisliste und unser Angebot enthält. Vorab möchten wir schon einmal bemerken, daß in unserer Schenke kein Geld der realen Welt als Kaufkraft genutzt werden kann. Unsere Präge- meister tüfteln an einer entsprechenden Währung.



Das Handelshaus Drachmargon

Die Geschichte des Handelshauses Drachmargon begann in der Welt Sentikor, bei der Stadt der Händler, dem Stadtstaat Beliar.

Die Begründerin Tyrilla Drachmargon, eine Dunkelelfen von fürstlicher Abstammung, durchstreifte die Welt Sentikor nach Abenteuern, Wissen und Reichtum.

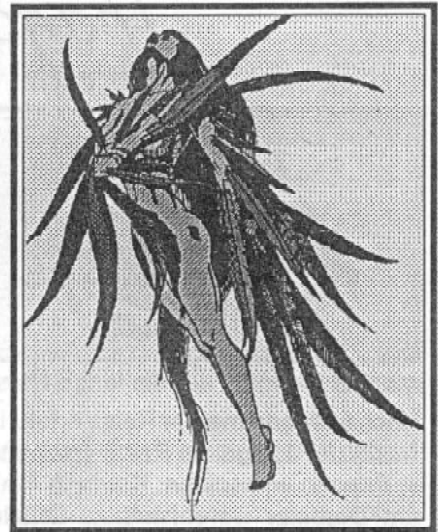
Vielerorts wurde sie aufgrund ihrer Abstammung verfolgt und gejagt. In Beliar, der Stadt der Händler, einem Ort von sagenhaftem Reichtum und Gier, konnte sie das erste Mal, ohne sich verstecken zu müssen, in den Straßen der Metropole offen umherziehen. Für viele Jahre brach sie immer von Beliar in alle Kontinente der Welt Sentikor auf und suchte versunkene Städte, sagenumwobene Reiche und Kulturen. Immer wieder kehrte ihr Schiff, mit Schätzen beladen, von den Reisen zurück.

Oftmals wurde sie in ihren Abenteuern von den Schergen der dunklen Götter gejagt, denen sie einst dienste. Im Zeitalter des Todes, in welchem Hungernöte, Seuchen, Bürgerkriege und vieles mehr die Welt Sentikor heimsuchte, gelang es der Fürstin, wie sie in Beliar genannt wurde, ein Weltentor in eine neue Welt zu finden.

Diese neue Welt heißt Mystara und hier wurde die Fürstin ein Mitglied des Handelsrates der Stadt Tanis.

Das Geschäft des Handelshauses Drachmargon war es, Expeditionen auszurüsten, neue Handelswege, Rohstoffquellen, fremde Kulturen und andere Völker zu finden.

Diese Information wurde in Handelsberichten zusammengefaßt und gewinnbringend verkauft. So wurde aus dem Streben der Fürstin Tyrilla Drachmargon nach Wissen, ein einträgliches Gewerbe.



Lebenslauf von de Chambousie

Ich, Louis de Chambousie, bin immer rastlos gewesen; schon als Knabe hat es mich nicht bei meinen Eltern halten können. Es gibt einen unglaublichen Lebens- und Freiheitsdrang in mir, der befriedigt werden will. So zog ich los, um die Welt kennenzulernen. Meine lustige Lebensart und mein Aussehen machten es mir leicht, wo es mir gefiel, eine Herberge zu finden. Oft spielte oder tanzte ich zur Belustigung der Leute und jedesmal wachte ich in einem fremden Bett auf. Nichts konnte mich an einem Fleck halten. Die Frauen konnten noch so schön sein, nach ein paar Tagen oder Wochen mußte ich weiterziehen, um Neues zu erleben. Neue Sitten, neue Länder, neue Landschaften, neue Frauen und neue Träume, die erlebt werden wollten. Kurz gesagt, meine Abenteuerlust war und ist nur durch weitere Abenteuer zu befriedigen. Ich ziehe nun schon seit einigen Jahren durch die Lande und haben mir hier und dort einen Namen gemacht, wobei es wohl auf den Standpunkt ankommt, ob ich als berühmt oder berüchtigt angesehen werde. Neuerdings ist mir eine ganz außergewöhnlich Geschichte zu Ohren gekommen. Ich habe gehört, daß sich ein Weltentor nicht all zu weit von meinem jetzigen Standpunkt entfernt, aufgetan hat. Es werden Freiwillige gesucht, um die dahinterliegende Welt, ich glaube sie soll sich Erkenfara nennen, zu erforschen. Glücklicherweise, gehört eines der besten und schnellsten Schiffe, die »Elenora«, mir. Mit dem Schiff und ihrer Besatzung habe ich mich natürlich sofort freiwillig gemeldet, um mit anderen Händlern und Abenteurern die neue Welt zu erforschen. Ich kann es kaum noch erwarten, in das größte Abenteuer meines Lebens aufzubrechen.

Gezeichnet

Louis de Chambousie



Das Ende von Tragon Drachmargon



Ich war am Hof des Elfenfürsten Armath A'dan angelangt. Das Kristallschiff, meine Mutter und ihre Gefährten durchquerten weiter die Welt Erkenfara, immer noch auf der Suche nach einem geeigneten Siedlungsort für die Gilde.

In der Zwischenzeit verweilte ich in der Gesellschaft der lieblich Celebriel Ap'Ranere, durchstreifte die tiefen Wälder, weiten Ebenen und hohen Gebirge. Es trug sich zu, daß ich von Grimbart Bolzenschneider, dem König der Zwergenvolkes erfuhr. So

machte ich mich auf die lange Reise zur Hauptstadt Athibulus.

Noch während meiner Reise erfuhr ich, daß an der nördlichen Grenze ein Krieg ausgebrochen sei, dessen Ausläufer das ganze Reich erschütterten. Ich spürte den Unmut des einfachen Volkes, die sich ein Leben in Frieden wünschten. Kaum in Athibulus angelangt, begab es sich, daß die Unabhängigen Königreiche um Djabalar Befehlshaber, Offiziere und Soldaten zusammen riefen, um die nördlichen Gebiete zu sichern.

Nach der Prüfung meiner kriegerischen Fähigkeiten, wobei sich die langen Trainingsstunden in der Kunst des Schwertkampfes mit meiner Ziehmutter Talena bezahlt machten, errang ich den Rang eines Heerführers. Mit einer ansehnlichen Schar junger Krieger machte ich mich auf den Weg nach Dir Nakaan.

Im Laufe dieser Ereignisse und meiner fast einjährigen Dienstzeit im Heer, lernte ich Land und Leute kennen, teilte ihr Leid und Freud. Schon bald stand für mich fest, daß, wenn die Stunde käme, in der die Gilde ihre ersten Kontore erbauen würden, ich nicht alleine diese Orte des Friedens und des Handels aufsuchen würde.

So wie ich es vorhersah, geschah es auch. Als die Gilde ihre ersten Besitztümer in Anspruch nahm, brach mit mir eine Schar mutiger Leute auf. Doch leider kam es zu einem Kireg, mit dem neuen Nachbarreich Avallon, dessen Ende ich nicht mehr erleben werde.



Nachruf

Louis de Chambousie
und
Tragon Drachmargon

verstarben im Gründungsjahr der Gilde.

Sie erfüllten ihre Pflicht, fochten für die Freiheit des Gildenrates,
ließen bereitwillig Ihr Leben für das Wohl der Anderen.

Der Gildenrat trauert um diese beiden Gefährten

Tare Karidia - Pragan Trafal

Vor Äonen von Jahren, als es noch keine Welten wie Midgard, Erkenfara oder Mystara gab, wurde Pragan von seinem Fürsten Moromal erschaffen. Er entstieg den Fluten des Arango-See's, um seinem Fürsten im Kampf gegen die anderen Dämonenfürsten, die Elementargeister und die Götter zu dienen. In Schlachten um die Vorherrschaft im Dämonenreich und gegen die Götter und Elementare entstanden die heute bekannten Welten.

Nachdem die Vorherrschaft im Dämonenreich gefestigt war und die Götter sowie die Elementare gegenüber den Dämonen ihre Grenzen zu den Reichen gesteckt hatten, wurden die uns heute bekannten Welten als Schauplatz für den Kampf der Gewaltigen verwendet.

Die Götter, Elementare und Dämonen suchten auf diesen Welten nach Anhängern, um ihre Kräfte zu stärken. Es entstanden Zirkel, Kulte, Geheimbünde etc., die den Gewaltigen huldigten.

Auch Pragans Fürst Moromal stärkte seine Kräfte durch einen Orden, der ihm huldigte. Aufgrund Pragans Verdienste in den großen Kriegen, wurde er von seinem Fürsten zum Heerführer der Skullreiter ernannt und bekam ein Lehen im Reich des Fürsten Moromal zugewiesen. Dieses Lehen umschloß seine Geburtsstätte, den Arango-See und die den

See umgebenden »Schwarzen Berge«. In diesen Bergen baute er sich seine Feste und die Stallungen der Skull's. Die Skull's sind Riesenfledermäuse und seine Krieger verwenden sie als Reittiere.

Seine Krieger ähneln humanoiden Gestalten, tragen jedoch einen Geierschädel als Kopf. Sie sind mit Langbögen bewaffnet und tragen eine Streitaxt und ein Schild für den Nahkampf. Trotz der Anerkennung durch seinen Fürsten loderte in Pragan die Flamme des Hasses. Er wollte sich von seinem Fürsten befreien und dessen Platz in der Hirarchie einnehmen. Danach wollte er einer der »Großen Alten« werden und nach und nach die obersten Dämonen ausschalten bis er alleiniger Herrscher über alle Fürsten, Heerführer, Heere und niedrige dämonische Wesen wäre.

Noch war die Kraft seines Fürsten zu groß, um direkt gegen ihn vorzugehen. Doch er hatte Zeit.

Sein Plan war vorhanden und die Köder waren ausgeworfen. Pragan lauschte den Rufen der schwarzen und grauen Hexer oder Hexen, die die Dämonen anflehten, ihnen Wissen und Macht zu geben. Doch noch war kein Hexer oder Hexe dabei, der oder die in seinen Plan paßte. Es mußte schon jemand sein, den er leicht genug führen konnte, ohne daß er merkte, daß er nur ein Werkzeug für seinen Plan sei.

Also horchte er weiter und es vergingen Jahrhunderte um Jahrhundert auf den Welten. Reiche entstanden und verfielen wieder. In den Dämonenreichen änderte sich nicht viel, außer daß ein paar der Dämonen vernichtet wurden. Pragan schaffte es, seine Gier und seinen Plan vor seinem Herrn und den Konkurrenten um die Gunst des Fürsten zu verbergen.

Dann, eines Tages hörte er den Ruf einer Schwarzen Hexe Namens Iovara Trimora. Sie war es. Sie hatte genau die Voraussetzungen, die er gesucht hatte. Er erhörte sie und stellte sich mit seinem auf Midgard verwendeten Namen »Trafal« vor. Er schließt mit ihr den Pakt und wird ihr Mentor. Der erste Auftrag an sie ist eine magische Streitaxt zu finden, die extra für den Kampf gegen Dämonen geschmiedet wurde.

Iovara machte sich auf den Weg und schloß sich einer Abenteurergruppe an. Diese Gruppe zog Jahre durch das Land und erlebte etliche Abenteuer. Dabei vernichteten sie einige Kulte, die den Widersachern von Pragan huldigten.

Eines Tages, als die Gruppe einen Chaos-Kult vernichten will, bekommt sie Hilfe von einem Krieger, der genau die Streitaxt besitzt, die Pragan sucht. Sie zerstörten den Tempel des Chaos-Kultes und vernichteten seine Anhänger. Das war genau die Waffe die ihm helfen würde seinen Plan zu erfüllen. Er gibt seinem Werkzeug den Befehl den Krieger zu töten, die Streitaxt zu stehlen und sich von der Gruppe zu entfernen.

Einige Tage später ist der Zeitpunkt da, um die Tat zu vollführen. In der Nacht, als Iovara Wache hat, tötet sie den Krieger mit ihrem vergifteten Dolch, stiehlt die Streitaxt und verschwindet. Am nächsten Morgen wird die Tat von ihren ehemaligen Kamera-





den entdeckt und die Verfolgung aufgenommen. Die Verfolger verlieren jedoch ihre Spur.

Pragan gibt Iovara den Befehl, den Meisterthaumaturg Ras Galmachan auf dem Gipfel des Brak Dragon aufzusuchen. Nach einigen Monaten der Reise erreicht sie die Berge, in die sich Ras Galmachan zurückgezogen hatte. Dort klettert sie auf den Gipfel des Brak Dragon und findet dort den Turm in dem Ras Galmachan lebt.

Gemäß des Befehls Pragans bittet sie Ras Galmachan, die Streitaxt so zu verzaubern, daß ein Dämon den Stiel der Axt anfassen kann, ohne sich zu verletzen. Nachdem man sich über den Preis der Arbeit geeinigt hat, begibt sich Ras Galmachan an die Arbeit. Es dauerte einige Monate, bis dieses Werk vollbracht war und Iovara nutzt die Zeit sich neues Wissen anzueignen.

Nach Beendigung des Werks, befiehlt Pragan ihr, sich auf den Weg zu machen und einen Dämonenbeschwörer zu finden. Dieser Beschwörer sollte noch ziemlich unerfahren sein, jedoch die Kunst beherrschen, Kaligine und Indruwale zu beschwören und sich gegen sie zu schützen.

Nach etlichen Monaten intensivster Suche findet Iovara einen geeigneten Dämonenbeschwörer in einer Hafenstadt. Sie heuert ihn an, damit er sie auf einer Reise zu einem alten, verborgenem Tempel im Dschungel begleitet. Dort soll er einen Kaliginen beschwören, der sie beide im Tempel beschützt. Das Geld und das Wissen, das in dem Tempel zu

finden ist, veranlaßte den Beschwörer dazu, sich mit Iovara auf die Reise zu machen. Nach einigen Wochen erreichten sie den Tempel im Dschungel. Dort angekommen, macht sich der Beschwörer ans Werk und zeichnet die benötigten Kreise auf den Boden. Iovara gibt ihm die Axt für die Beschwörung des Kaliginen. Als der Kaligine erscheint, stößt Iovara dem Beschwörer ihren Dolch in den Rücken. Der Beschwörer bricht tot in seinem Schutzkreis zusammen. Iovara indes geht zum Bannkreis und verwischt diesen mit ihrem Fuß. Der Kaligine, ein Skullreiter, grinst, nimmt sich die Axt, verschwindet und kehrt zu seinem Herrn zurück.

Pragans Gelächter schallt weit über den Arango-See. Damit war der erste Teil seines Planes ausgeführt. Diese Axt wird eines Tages Moromal vernichten. Bis dahin würde er sie in der Feste aufbewahren.

Nun war es an der Zeit, den zweiten Teil seines Planes in Angriff zu nehmen. Er gibt seiner Hexe den Befehl, die Leiche des Beschwörers verschwinden zu lassen und sich zurück auf den Weg zum Haus des Beschwörers zu begeben.

Dort angekommen, nimmt sie alle Bücher und Schriftrollen mit, die Pragan braucht. Danach macht sie sich auf den Weg ins ewige Eis. Dort würde sie in einer Eishöhle den Stern von Yakazar finden. Einen achtrahligen Stern aus Kristall. Die Reise dorthin zu finden ist. Sie nimmt ihn an sich, verläßt das Ewige Eis und reist gen Süden. Ihr Ziel ist eine kleine Insel, die zum Reichsgebiet der Gilde gehört. Auf dem Weg dorthin studiert sie die Bücher über die Dämonenbeschwörung.

Sie nimmt ihn an sich, verläßt das Ewige Eis und reist gen Süden. Ihr Ziel ist eine kleine Insel, die zum Reichsgebiet der Gilde gehört. Auf dem Weg dorthin studiert sie die Bücher über die Dämonenbeschwörung. Auf der Insel angekommen sucht sie in den Tavernen einen jungen Krieger, den sie leicht beherrschen kann. In Tare Karidia findet sie den passenden Jüngling. Dieser ist von der Schönheit Iovaras bezaubert und läßt sich nur zu gerne von ihr verführen. Nach ein paar leidenschaftlichen Nächten bittet Iovara ihn darum, sie am folgenden Tag auf der Reise zu einem Vetter zu begleiten. Tare Karidia läßt die Gunst der Stunde nicht verstreichen, um mit seiner Angebeteten zu reisen. Er packt seine Sachen und bricht mit Iovara zu dieser Reise auf. Als sie einige Tage später ihr Nachtlager an einem Waldesrand aufschlagen, betäubt sie Tare im Schlaf und schleift ihn tiefer in den Wald. Auf einer Lichtung angekommen, läßt sie den Bewußtlosen zu Boden gleiten und geht zurück zum Lager, um dieses abzubauen und die Sachen zur Lichtung zu bringen.

Dort beginnt sie, einen Beschwörungskreis, unter Anleitung von Pragan, für einen Indruval zu zeich-



nen. Danach legt sie ihren Schutzkreis. Sie schleift den bewußtlosen Tare, seine Streitaxt und sein großes Schild in den Beschwörungskreis und legt auf seine Stirn den Stern von Yakazar. Sie stellt sich in den Schutzkreis und beginnt mit Hilfe von Pragan das Ritual.

Der Beschwörungskreis beginnt zu leuchten und sie ruft den Namen des Lenkers: »Pragan, PRAGAN, PRAGANI«. In dem Beschwörungskreis manifestiert sich ein Nebel, der einem Kraken ähnelt. In diesem Moment glüht der Stern von Yakazar und saugt den Nebel auf.

Endlich ist es geschafft. Ein Tor in die Welt Mystara

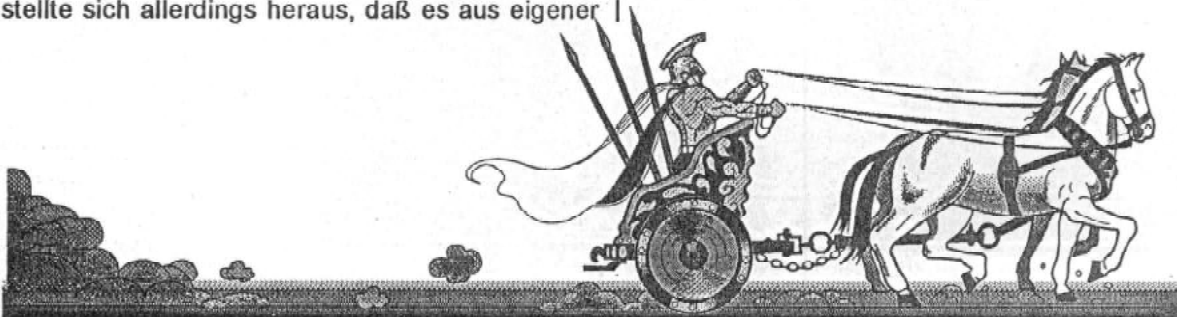
ren Schädel spaltet. Die Hexe, Pragens We Pragan fängt an zu lachen des Planes hiermit erfüllt und kann nun alles in se

Er verscharrt die Leiche auf den Weg zu den Häusern angekommen stellt er Dienst der Handelspräger. Nun ist der Weg geebnet und schlagen und seine Söldner gelange der raffiniert

Adel verpflichtet

Das Geschlecht der Balzac, weist eine lange Ahnenreihe auf, unter denen sich viele mächtige Herrscher und Fürsten befanden. Trotz gegenteiliger Bemühungen unsererseits, haben sich vor einigen Jahrhunderten die Stadtstaaten, welche damals noch unter adeliger Führung standen, gezwungenermaßen zur Gilde zusammengeschlossen. Dies geschah durch die Leitung der Handelshäuser und sie behaupten, daß es die Macht aller Stadtstaaten stärken würde. Es sollte sich jedoch herausstellen, daß der Händlerpöbel nur das Volk gegen die herrschende Schicht aufbringen wollte. Durch den fauligen Einfluß der Händler, entwickelte sich unsere wahre Staatsform der Monarchie, zur aufwieglerischen Demokratie. Diese Veränderungen liefen natürlich langsam und schleppend, so daß es uns erst richtig klar wurde, als es schon zu spät war. Über die Jahrhunderte wurde das Volk immer aufmüpfiger und impertinenter, einfach gesprochen: es verlor seinen Sinn dafür, wo es zu stehen hat. Als es mehr und mehr absehbar wurde, daß der Pöbel nicht so wollte, wie er eigentlich sollte, gründeten die bedeutensten adeligen Familien einen Geheimbund. Er nennt sich »Die Erneuerung« und wird die Monarchie mit allen Mitteln wieder herstellen. Es stellte sich allerdings heraus, daß es aus eigener

Kraft nicht mehr zu schaffen ist. Das Volk ist einfach schon zu vergiftet. Benachbarte Länder stellten sich in ihren Kulturen als zu verschieden heraus oder sie wollten nicht kooperieren, um uns gegen den Pöbel zu unterstützen. Nun hat sich - vor nicht allzu langer Zeit - eine neue Möglichkeit, wortwörtlich »aufgetan«. Als die Kunde von der Entstehung eines Weltentores sich wie ein Lauffeuer über unsere Lande ergoß, wurden sofort die geeigneten Maßnahmen ergriffen. Ich, Gerome de Balzac, wurde auserwählt, die neue Welt zu erkunden. Wenn in der neuen Welt eine monarchistische Gesellschaftsform vorherrschen sollte, bestände durchaus die Möglichkeit einer Allianz zur Erneuerung der Monarchie. Es erscholl bald ein Ruf für freiwillige Abenteurer und Seemänner, sich bei der Flotte, welche die neue Welt, genannt Erkenfara, erforschen sollte, zu melden. Sich als Abenteurer auszugeben, ist zwar nicht weiter schwer, allerdings mißfällt es mir, mich für längere Zeit unter den Pöbel zu mischen. Nun, die Sache ist wichtiger, also war ich bereit, es zu tun. Meine Bericht werde ich durch ein Schmuckstück, welches magische Fähigkeiten besitzt, direkt an meinen Vater übersenden.



Bericht Nr. 1:

Sehr geehrter Herr Vater!

Wir Ihr ja wißt, brach ich mit dem Schiff Namens Elonora in Richtung der neuen Welt auf. Der Besitzer, ein gewisser Louis de Chambousie, war recht umgänglich, so daß ich nach einiger Zeit sein Vertrauen erlange. Er war einer der unwichtigeren Führer dieser kleinen Expedition. Durch ihn erfuhr ich vieles von den Plänen der Gilde. Ich spreche von ihm übrigens in der Vergangenheit, da er vor kurzem, bei einer gewaltigen Seeschlacht im Kampf gegen ein Reich der neuen Welt, fiel. Dies stellte sich für mich als Vorteil heraus, denn ich vertrat ihn als Wagenlenker bei den großen Spielen von Audvacar. Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich nur den zweiten Platz belegte. Aber dadurch stieg ich in der Hierarchie der Gilde auf und werde nun mit in ihre Pläne eingeweiht. Somit erhalte ich auch mehr Einblick in die Gesellschaftsformen der Reiche Erkenfaras, da die Gilde beschlossen hat, mit allen Reichen regen Handel zu treiben. Ich werde in naher Zukunft einen ausführlich Bericht senden, bis dahin gehabet Euch wohl.

Euer treuer Sohn

Gerome

Ein lange Reise nimmt ihren Anfang

Geschlungen windet sich die alte Erzstraße durch das Hochland von Megana. Welcher Reichtum muß im Laufe der Zeit über sie zu den Siedlungen gebracht worden sein.

Goldbach, Zweihammer, Felsenfurt, Hochhausen und Glimhausen, all' diese Städte verdanken ihren Reichtum der alten Erzstraße. Zwerge, Gnome und die strahlenden Menschen des Nordens, mit ihren blauen Augen, dem blonden Schopf, sie alle arbeiten hart zum Wohle der alten Erzstraße und ihrer Kinder in den Siedlungen der Gilde.

Auch ich folge ihr in die Weiten des Südens, Kilometer um Kilometer, begleitet von ein Schar junger Männer und Frauen, die ein neues Zuhause suchen.

Vergaß ich doch mich vorzustellen: Engens Runenfried ist mein Name.

In der Tasche trage ich den Brief meiner Mutter Aegisia Runenfried, ein Empfehlungsschreiben für die Elementargeister. Genau hatte sie mir eingeschärft: »Höre mir genau zu. Wenn Du Tanis erreichst, begeben Dich zuerst zum Haus der Fürstin Drachmargon, übergebe ihr meinen Brief und alles weitere wird sich ergeben.«

Das Abendlager wird gerade aufgeschlagen, als ich aus meinen Gedanken um meine Zukunft gerissen werde. Ein berittener Bote hat unseren Zug erreicht. Er stürmt durch das Lager, verkündet den Willen der Gilde und bevor die Worte einen richtigen Weg zu meinem Ohr gefunden haben, prescht er bereits davon.

Wie waren seine Worte? Eine neue Welt, Abenteuer, Reisen, Freiwillige werden gesucht. Aufruhr im Lager!

Den ganzen Abend tanzt die Vorfreude auf den Gesichtern meiner Reisegefährten, Hoffnung auf ein neues Leben. Die nächsten drei Reisewochen unserer Schar vergehen wie im Flug; immer wieder dringen Gerüchte zu uns, eine Flotte wird gebildet, Händler,

Handwerker, Seeleute und vieles anderes Volk sammelt sich. Endlich erreichen wir die Stadt Tanis. Welch ein Anblick, die prunkvollen Paläste, die Gildenhalle, der Turm der Elementargeister, die Märkte, der Handelshafen und vieles mehr. Diese vielen Menschen, dieser stetige Strom von Menschen, die Gerüche von Leben, der Hauch der großen Welt.

Nachdem wir das nördliche Stadttor passiert haben, muß ich an die Worte meines Vaters denken. Ein einfacher Bergmann mit der Kraft eines Ochsen, dem Verstand eines Fuchses und der Geduld einer Raubkatze bei der Jagd: »Wenn Du die großen Städte aufsucht, halte Deine Börse versteckt, ebenso Deine Talente. Prahle nicht mit Deinen Fertigkeiten, denn es gibt immer einen, der besser ist als Du.«

Ach, Umron, Vater, wie vermisse ich dich jetzt schon. Deine starke Hand, die du schützend über mich hieltest, wie wird mein Leben verlaufen? Gehe ich den richtigen Weg? In meinen Gedanken ver-

loren streife ich durch die Stadt, ich werde der Wirklichkeit gewahr vor den Toren des Hohen Turmes der Hexenkunst, dem Heim der Fürstin Drachmargon.

Meine Mutter sagte es mir zwar nie, doch ich weiß - heute Nacht wird es sich entscheiden, ob die Mächte mich erwählen oder, nein kein, oder ich bin noch zu jung zum sterben. Was dann folgte, darf nicht an die Ohren der Sterblichen dringen, diese Macht, dieses Wissen, alles bleibt versiegelt in meinem Geist.

Dem Willen der Fürstin folgend befinde ich mich auf der Flotte in die neue Welt, ich Engens Runenfried, Beschwörer der Winde und des Meeres, Erster Elementarmeister der Gilde, in die Welt Erkenfara.

Mögen die Elemente mit uns sein.



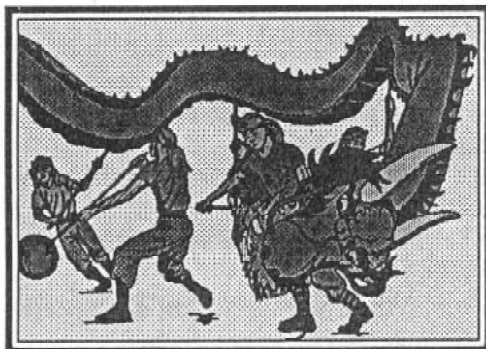


Die Geschichte des Henry Goldpfennig



Tanis, westliche Metropole der Gilde

Die Wogen des Meeres rauschen. Die Nacht hat sich herabgesenkt. Stille herrscht über der Stadt. Ein Schrei durchbricht die Stille, ein Schrei aus dem Haus Drachmargon, ein Schrei aus Wut und Trauer. Wenig später weicht die Nacht. Hofbeamte in kostbaren Roben eilen umher, Diener und Mägde errichten



in den frühen Morgenstunden Baldachins und Pavillons, schmücken die Gartenanlagen, Tafeln werden gedeckt.

Beim ersten Schlage des Morgengongs, beginnen Gesänge, aufflammende magische Kreise künden das Nahen der Familie Drachmargon.

Aus allen Ecken und Enden der Welt Mystara treffen sie ein, die Vertreter des Hauses Drachmargon, Gelehrte, Astronomen, Priester, Stadthalter, Generäle und viele mehr. Über neunzehn verschiedenen Stadtgardisten versammeln sich im Innenhof – eines der mächtigsten Häuser der Gilde versammelt sich.

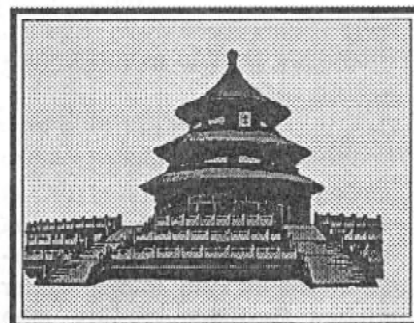
Ein uralter Mann, gebrechlich, bleich, vom Leben gezeichnet, betritt den Hof. »Mein Name ist Temideus. Ich bin der Hüter der Kammer der Lichter. Ich wache über das Leben und verkünde den Tod. Tragon Drachmargon ist tot, unsere Ahnen heißen ihn willkommen.«

Wilde Schreie erfüllen den Innenhof, ihr Klang ist weit zu hören. Klageweiber eröffnen den ersten Akt der festgeschriebenen Zeremonien, sie schluchzen, schreien, weinen, verlassen das Haus Drachmargon, um durch die Stadt Tanis zu ziehen, auf das alle es erfahren. Danach folgen die Werber, die alle zum Totenfest laden. Drei Tage wird gesungen, getanzt und gefeiert. Zum Schluß wird der Leichnam Tragon Drachmargon den Elementen übergeben.



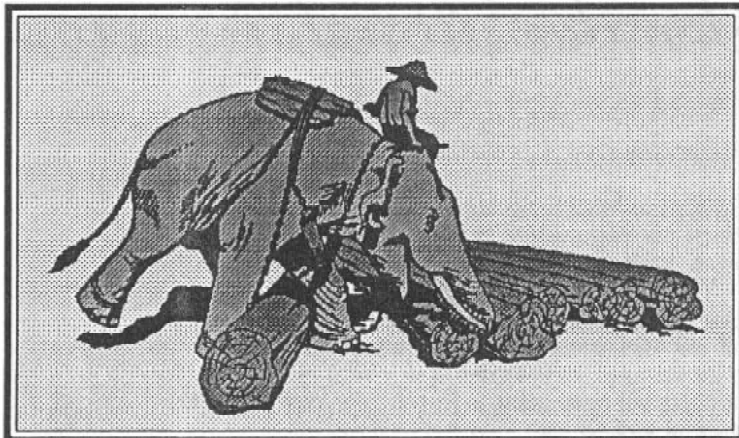
Goldbrun, Tempelburg des Abrahus

Melchor Drachmargon, Hoher Richter, Oberster Priester des Abrahus, kehrt von den Trauerfeierlichkeiten zurück. Umgehend werden die Richter versammelt. »Brüder, ich mußte Euch zu so später Stunde versammeln, da unsrem Orden eine wichtige Aufgabe übertragen wurde. Einem jedem von Euch ist bekannt, daß die Fürstin Tyrilla Drachmargon eine neue Welt entdeckt hat und daß eine Expedition aufgebrochen ist, dort die Gilde zu vertreten. Den ersten Berichten zufolge, war es ein Erfolg, die ersten Handelsniederlassungen wurden gegründet. Leider kam es zum Krieg und der Sohn der Fürstin verstarb. Das Handelshaus Drachmargon benötigt einen Verwalter für seine Geschäfte in der neuen Welt Erkenfara. Die Wahl fiel auf unseren Abgesandten Henry Goldpfennig. Wir müssen die Zeremonien des Großen Rufen umgehend einleiten, auf daß alle Dokument und Vollmache ihm übergeben werden.«



Ellil, Hauptsitz der Gilde in Erkenfara

Die rege Betriebsamkeit der Stadt kommt selbst in den Nachtstunden nicht zur Ruhe. Unablässig werden Baumaterialien herangeschafft. Die Große Gildenhalle wird erbaut, ein Tempelbezirk wird der Stadt hinzugefügt, Manufakturen und Lagerhallen werden errichtet, eine Metropole entsteht.



Im Gasthaus »Glück der Ferne« erwacht **Henry Goldpfennig**, Oberster Priester des Abrahams in Erkenfara. »Bruder, unsere Seelen sind zu Dir gereist, das Haus Drachmargon hat Dich zu seinem Stellvertreter erwählt. Von nun an hast Du das Recht, im Gildenrat zu sprechen, mehre den Reichtum des Hauses Drachmargon, trage unsere Glauben in diese Welt.« Wenig später wird **Henry Goldpfennig** mit allen Pflichten und Rechten in den Gildenrat berufen.




Lebenslauf des Henry Goldpfennig

Henry Goldpfennig wurde im Alter von drei Monaten vor den Toren von Goldbrun gefunden. Seinen Vornamen erhielt er von dem Wächter, welcher in fand. Als er im Alter von drei Jahren im Garten der Tempelburg einen Goldpfennig fand, stand sein Nachname für den Namenstag fest. Im Alter von sieben Jahren wurde er in den Orden des Abrahams aufgenommen. Von da an begannen seine Studien der heiligen Schriften, der Handelsrouten und der Gesetzbücher. Nach dreizehnjähriger Ausbildung errang er die Würden eines Priesters, bekleidete dieses Amt in Ascon, einer kleinen Provinzstadt, sieben Jahre lang. Danach erfolgte die Beförderung zum Richter. In diesem Rang innerhalb der Hierarchie des Ordens des Abrahams, bereiste er fast alle Provinzen, Königreiche und Stadtstaaten der Gilde. Als die Versammlung der Gilde in Tanis beschloß, die Welt Erkenfara aufzusuchen, wurde Henry Goldpfennig zum Vertreter des Ordens in dieser neuen Welt erwählt. Durch den Tod von Tragon Drachmargon wird er in den Gildenrat berufen.



Durch den Tod von Tragon Drachmargon wird er in den Gildenrat berufen.



Der Orden des Abrahams

Geschichte des Ordens:

Der Gott Abrahamus gehört zu den ältesten Religionen auf der Welt Mystara. Bereits im Ersten Zeitalter erfährt er, im Buch der Wahrheiten, im Kapitel des Erwachens, eine ausführliche Beschreibung. Seine kultischen Handlungen bilden eine der ersten Grundlagen der Zivilisation der Vorfahren.

Im Zweiten Zeitalter, der Zeit der Großen Katastrophen, werden auch seine Tempel zerstört und seine Gläubigen in alle Himmelsrichtungen verstreut. Diese Zeitalter ist gekennzeichnet von Verfall und Zerstörung. Die Welt der alten Völker vergeht im Zorn der Götter. Nur das alte Sosaria übersteht diese zeitliche Epoche der Welt Mystara, ist aber von der Außenwelt abgeschirmt und für kein Volk mehr erreichbar.

Im Dritten Zeitalter, der Zeit der Erneuerung, entsteht die Goldbrun, die erste Ordensburg der neuen Lehre. Mit dem Zusammenschluß der einzelnen Stadtstaaten zur Gilde, erlangt der Orden, innerhalb des Machtbereiches der Gilde, großen Einfluß. In der Welt Mystara gelingt es dem Orden, mit Hilfe von Samuel Fugger, die erste Bank der Welt Mystara zu gründen. Ebenfalls gehört zu den größten Errungenschaften des Ordens, ein besonderes Wunder, welches es ermöglicht, Geld von einem zu einem anderen Ort, ohne Zeitverlust, zu transportieren. Innerhalb der Gesellschaft der Gilde, ist die Priesterschaft als Berater der großen Handelshäuser, Hüter der Gerechtigkeit (Richter) und Verwalter zu finden. Durch die Entdeckung der Welt Erkenfara, hofft der Orden seine Ausdehnung in bisher nicht geahnte Dimensionen führen zu können.

Glaubenslehre

Abrahamus ist ein Gott des Handels, der Zahlen und der Gerechtigkeit. Je nach zeitlicher Epoche steht einer der drei Aspekte im Vordergrund der Glaubenslehre. In Midgard würde seine Priesterschaft unter den Priestern der Weisheit und List zu finden sein. Abrahamus gehört zu den Göttern des Zwilichtes, einem Pantheon von Wesenheiten, die weder auf der Seite des Lichts, noch auf der Seite der Finsternis streiten.

Ziele des Ordens in Erkenfara

Wie alle Priesterschaften es so an sich haben, hofft der Orden in dieser neuen Welt, zahlreiche Tempel errichten zu können, um so die Worte des Abrahamus in viele Herzen zu tragen. Doch nicht nur Worte allein, sind die Wege des Abrahamus. In der Welt Erkenfara soll ein Verband von Tempeln errichtet werden, welche die Aufgabe haben den Handel und Geldverkehr zu fördern. Diese Dienstleistungen des Ordens werden kostenlos angeboten. Spenden sind natürlich gern gesehen. Diese Opfergaben sind nicht dazu bestimmt in den Schatzkammern der Priesterschaft zu verschwinden, sondern sollen Glanzleistungen Einzelner, kulturelle Beiträge, belohnen. Der Orden hofft zahlreiche Persönlichkeiten für diese Idee gewinnen zu können. Es ist nicht von Nöten, selbst ein Priester zu sein, um der Ordensgemeinschaft anzugehören. Die Ordensgemeinschaft setzt sich zusammen aus geistlich und weltlichen Persönlichkeiten. Dem Orden steht ein Priester, im Rang eines Richters vor. Seine Aufgabe ist es, die Organisation des Ordens zu führen. Einmal im Jahr tritt der Orden auf Erkenfara zusammen. Dort soll die Ordensgemeinschaft den zu würdigenden Beitrag ermitteln (einfache Abstimmung). Natürlich sind auch gerne Anregungen anderer gesehen z.B. von der Minne, dem Ritterorden oder dem Konzil. Als Ansprechpartner des Ordners in Erkenfara stehen Henry Goldpfennig als geistlicher Vertreter und Gotthilf Fugger als weltlicher Vertreter zur Verfügung.

Aus der Chronik des Handelshauses »Viajante Por Tierra Y Por Mar«

Begründet wurde die Dynastie durch das außerordentliche kaufmännische Geschick des Händlers Alejandro. Der aus einfachen Verhältnissen stammende Alejandro begab sich im Auftrage reicher Kaufleute auf Handelsfahrt. Hierbei erwies er sich als talentiert in Verhandlungen und kaufmännischen Angelegenheiten. Er verstand sich in der Erzielung hohen Gewinnes. Er gründete eine Niederlassung in der Hafenstadt »Puerto Plata«.

Da der Handelsfürst der Stadt keine Nachkommen hatte und um Alejandros Fähigkeiten wußte, bestimmte er ihn zu seinem Nachfolger. Er verlieh ihm den Titel »Viajante Por Tierra Y Por Mar« (=Handlungsreisender zu Lande und zu Wasser).

Cassandra Viajante Por Tierra Y Por Mar

Cassandra wurde als viertes Kind des Handelsfürsten der Stadt »Puerto Plata« Manuel Viajante Por Tierra Y Por Mar und seiner Frau Marissa geboren. Sie hatte drei ältere Brüder: Marcos, Carlos und Francis.

Schon früh bemerkte Cassandra, daß ihr Vater in allem ihre Brüder vorzog und ihre Existenz kaum wahrnahm. Da sie ihn bewunderte, zu ihm aufblickte, versuchte sie etliches, nur um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Es war alles vergebens. Cassandras Brüder erhielten von ihrem Vater eine Ausbildung zu Händlern und wurden auf Kauffahrten geschickt.

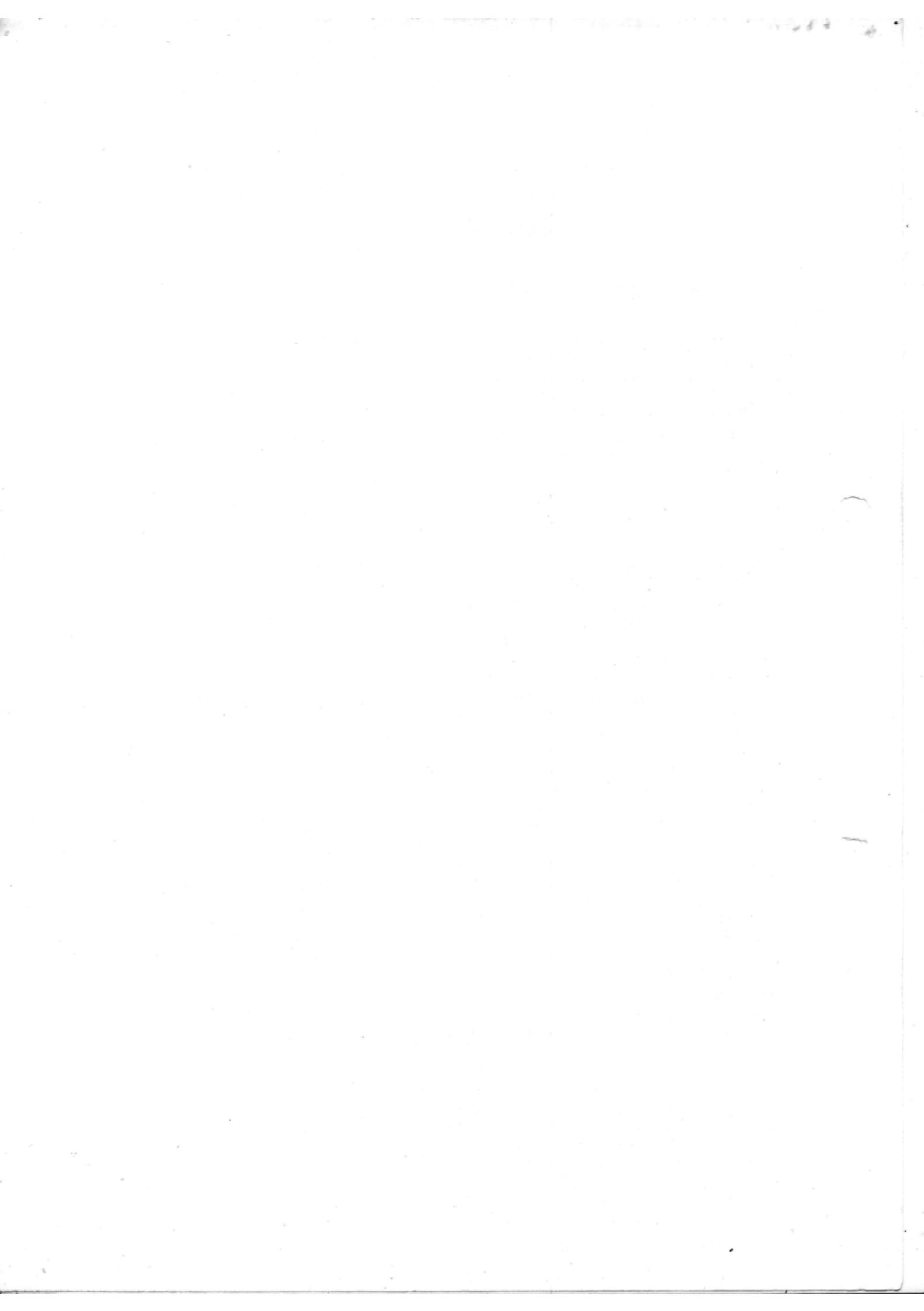
Francis, zu dem Cassandra von Anfang an eine innige Verbindung hatte, gab sein Wissen an sie weiter. Ihm war aufgefallen, daß ihre Interessen ebenfalls in diese Richtung zielten. Sie lernte schnell und konnte es jedesmal kaum erwarten, bis ihr Bruder von einer Fahrt zurückkehrte und wieder in der Lage war, sich ihr zu widmen. In der Zwischenzeit versuchte sie sich, wo sie nur konnte, fortzubilden.

Zu der Zusammenkunft der Gilde in Tanis reiste der Handelsfürst selbst. Nachdem er den nahezu unglaublichen Bericht der Handelsfürstin Tyrilla Drachmargon vernommen hatte, setzte er sich dafür ein, daß ein Mitglied seiner Familie zu der Gesandtschaft, welche in die andere Welt segelte, gehört. Er bestimmte Francis dazu.

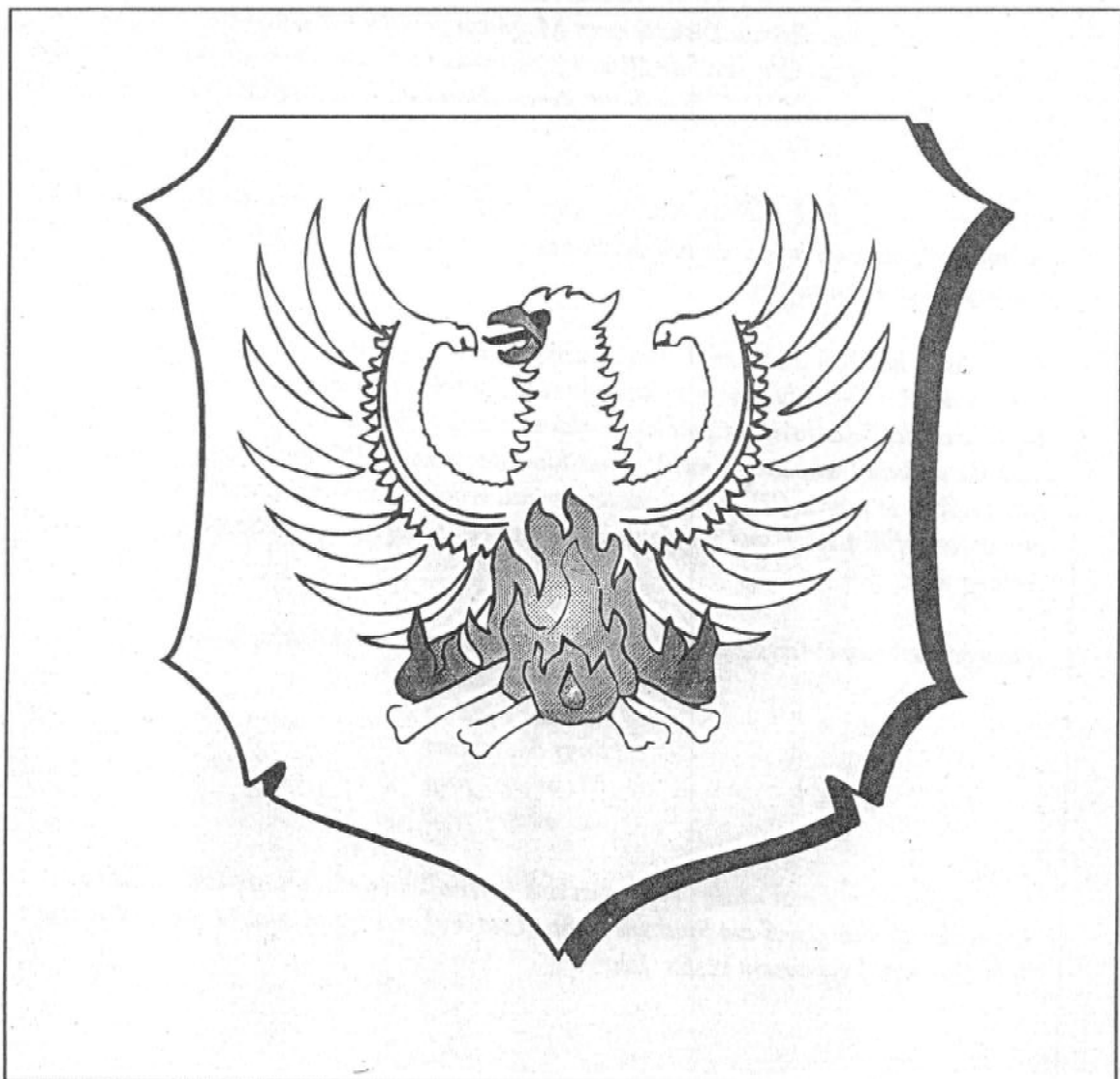
Einige Zeit später reiste dieser zusammen mit Cassandra nach Tanis, um an den Vorbereitungen teilzunehmen. Ihr Vater hatte nichts dagegen einzuwenden, daß seine Tochter die Stadt kennenlernen wollte.

Cassandra bekniete ihren Bruder regelrecht, sie an seiner Stelle fahren zu lassen. Nach langem Zögern stimmt er zu, weil ihm klar war, daß dies für seine Schwester eine einmalige Chance sei, um ihr Wissen anzuwenden und um sich ihrem Vater zu beweisen.





Die Chronik von Erkenfara



Büdesheim im März 96

Hallo Edle Erkenfara 's,

ich muß mal wieder meinen Senf ablassen. Diesmal ist nicht sehr viel Kultur von den einzelnen Reichen an mich geschickt worden. Aber hoffentlich macht es jedem Spaß sie wieder zu lesen. (Geheimtip von mir: die Chronik von Volker ist wieder mal spitzenmäßig geschrieben. Aber das nur nebenbei.)

*Ich möchte noch einmal ausdrücklich sagen, daß, wenn mir Kulturbeiträge von PC's (also Disketten) zugeschickt werden, ich nur den Text brauche als ASCII Format oder als *.TXT - Datei, da mein doofer Computer kein WINWORD hat. Zur Not funktioniert das schon, aber unter WINWORD sollte es eigentlich möglich sein, den geschriebenen Text als reine TEXT-DATEI abzuspeichern ohne irgendwelche Textformatierungen.*

Ein riesiges Problem war die Diskette mit dem Kulturbeitrag der Gilde, da wahrscheinlich auf dem Postweg irgenwer über die Diskette einen Magneten gezogen hat und damit sämtliche Dateien gelöscht hatte. Also wenn die Disketten versendet werden, dann muß auf dem Briefumschlag: »VORSICHT - DISKETTEN« drauf stehen, dann behandelt die Post die Disketten separat.

Weiterhin ist es wirklich wichtig, daß ihr einen Ausdruck des Beitrages mitbeilegt, denn falls o.g. passiert, habe ich immer die Möglichkeit es neu zu schreiben und auch Eure Gestaltungswünsche zu berücksichtigen.

Als nächstes habe ich die Chronik vom letzten Jahr nochmal mitausgedruckt, da beim Vervielfältigen des Rundschreibens vom letzten Jahr, die Chronik mittendrin auftaucht und somit die Möglichkeit des Fortschreibens (wie so ein kleines Buch) nicht gegeben war. Deshalb habe ich auch diesmal ein Deckblatt gemacht, damit hierunter immer die Chronik abgelegt werden kann. Das heißt in 10 Jahren (!?!) haben wie dann einen ordentlichen Wälzer, wenn die Chronik immer fortgeführt wird; und ich glaube es ist interessant zu lesen, was oder wie es mal am Anfang war.

Hier nochmal meine Adresse an die Ihr Eure Kulturbeiträge schicken könnt:

*Susanne Cechak
Hanauer Pfad 20
61137 Büdesheim
Tel.: 06187 - 7009
Fax: 06187 - 7076*

Nun ja, das war 's mal wieder. Wir sehen uns hoffentlich wieder alle auf Erkenfara und haben den gleichen Spaß am Spiel wie bisher. Und hoffentlich gibt 's nicht schon wieder so viel Tote. Das war ja grausam letztes Jahr.

CHRONIK VON ERKENFARA

VORWORT

Seid willkommen Edle ERKENFARAS zu lesen die Chronik dieser Welt.

Um auf die Fragestellung meines Vorgängers einzugehen, wieso er und kein anderer Chronist des letzten Jahres war, ich denke, daß ihn genau wie mich das Unheil ereilte zur falschen Zeit die falsche Frage zu stellen, die im Wortlaut ungefähr so lautet: „Edler Thurr-Oxam, habt ihr schon eine Chronisten für dieses Jahr gefunden?“. Denn genau dies ist mir diesmal geschehen. Natürlich lautete die Antwort „Ja, gerade in diesem Augenblick!“.

Ich bemerke gerade, daß ich mich noch gar nicht vorgestellt habe, mein Name lautet Clemens au d'Or, Erzbischof von Anglea, Glutherzog von Royafloer und Stamme aus Tirnan'Og einem der fünf Reiche Rhûns.

Ich möchte noch etwas erklären, um irgendwelchen Mißverständnissen vorzubeugen. Da ich mannigfaltig beschäftigt war (haarsträubende Abenteuer durch die Reiche der Elemente und Elementare) wurde ich das erste halbe Jahr vertreten. Meinem Vertreter gelang es leider nicht sich mit mir in Verbindung zu setzen, so daß dieser Zeitraum im nach hinein aus dem Gedächtnis, dessen was ich so am Rande mit bekommen habe, geschrieben wurde.

Deshalb kann es sein, daß das eine oder andere Ereignis nicht korrekt wiedergegeben sein kann oder fehlt. Ich bitte dies zu Entschuldigen und gelobe an dieser Stelle jetzt schon Besserung, in dem ich im nächsten Jahre nicht mehr auf Abenteuer ausziehe. Dazu später mehr.

36. Zug

Zur völligen Überraschung ERKENFARAS erklärte Kahar Takim dem Reiche Rhûn, daß der zwölf monatige Waffenstillstand mit sofortiger Wirkung beendet sei. Das Reich Rhûn wertete dies als offenen Verrat, zumal erst acht Monate des Waffenstillstandes vorüber waren. Unverzüglich begab sich Theostelos in die Offensive. Während ihre Reiter dabei waren die Gemarken der Insel Timgard aufzuerobern, wurde ich von mehreren theostelosischen Zauberern zu einem Duell herausgefordert, welches ich verlor. Es handelte sich im einzelnen um Magiefix, Kaankuwaans, Alan el Kerim, Vladimir und Dolphin. Mitte des Monats startet Rhûn seine Gegenoffensive. Diplomatisch, in dem sie mit dem Reiche Vir Vachal ein Freundschaftsbündnis eingingen und militärisch,

in dem sie die feindlichen Zauberer vor sich her trieben. Bei ihrem Ausweichmanöver vor den Rhûnischen Reitern kam Magiefix in die Nähe der Feste Monte Cherie, aus der ihr Phillip eine Flasche seines Creamcherrys schicken ließ.

Durch den Angriff Kaiser Kahar Takim's wurde ein Krieg entfesselt, wie ihn der Phönix noch nicht gesehen hat. Um dieser Situation angemessen zu begegnen wurde auf Beschluß des Kronrates und auf Befehl des Hochkönigs Varkas Skelleftea dem wortgewandten König Phillip Fitzdasar jedwedige Vollmacht zur Führung dieses Krieges und aller notwendigen Verhandlungen erteilt. Als äußeres Zeichen dieser Vollmacht erhielt er einen Legatenstab.

37. -39. Zug

König Tschierchill von Avallon gibt kund, daß er die Insel „Theoheim“, er meint sicher die von Theostelos eingenommene Insel Timgard, „befreien“ wolle, da ihn die Bürger anflehten sie vom Joche Rhûns zu befreien.

Daraufhin lies sich Die Unabhängigen Königreiche um Djabalar auch zu einer Kriegserklärung gegenüber Rhûn hinreißen. Während der König Vir Vachals Solidarität mit Rhûn verkündete und das „Geierverhalten“ anprangerte. Den Worten ließ er Taten folgen, in dem er den Befehl erteilte eine Djabalarische Flotte anzugreifen.

Ich möchte in diesem Zusammenhang das Wort an Djabalar richten. Es hat nichts mit Geringschätzung oder Ähnlichem zu tun, daß der Name nicht jedesmal ausgeschrieben wird, sondern nur praktische und platzmäßige Gründe.

40. Zug

Die Avallonische „Prunkflotte“ mit Herrscher, Festungsherr, Burgherr und Zauber-Charakterin Isolde von Wuetebix schlägt verlustfrei eine rhûnische Flotte.

Das Minnegericht tadelt das Benehmen der Männer und stellt ein Rätsel: „Was ist es, was jede Frau begehrt“. Als Belohnung für die Aktivitäten der Männer steht der Titel „Erster Freier von ERKENFARA“ zur Aussicht.

Djabalar übergibt die umstrittene Stadt auf der Insel an Vir Vachal zurück, die im Gegenzug Djabalar das vorübergehende Bleiberecht lassen. Es geht das Gerücht um, das Djabalar zum Rückzug auf allen Fronten geblasen habe.

Yaromo gibt den Stadtherren von Djabalar frei und erklärt mit folgender wörtlich wiedergegebener Ansprache Rhûn den Krieg: „Rhûn hat nicht erkannt, daß wir Schweine sind, wir haben jetzt ein Auge auf die oftmals angesprochene Burg geworfen, die hätten wir jetzt gerne.“ Rhûn erklärt, daß es das Verhalten als schäbig aber nicht überraschend empfindet und warnt Yaromo vor den Konsequenzen.

41. Zug

Djabalar ehrt diverse Mitglieder seines Reiches mit Beförderungen und seine unverdienten Kolbolde endlich mit einer Müllhalde. Außerdem spricht es seinen Dank an Yaromo aus für die Freilassung seines Stadtherren.

Yaromo befördert vorsorglich für die bevorstehenden Kämpfe einige Adlige in höhere Ränge.

Der Ritterorden hält in Gestalt seiner drei Gründungsmitglieder eine Ansprache und stellt sein Wappen und Schild vor. Danach erklären sie die Aufgaben des Ritterturnieres: Die erste Aufgabe sei für den Geist, in Form eines Gedichtes darzubringen, die Zweite sei zur Veranschaulichung der Kraft des Teilnehmers, das Werfen eines Baumstammes, und die Dritte sei für die Gewandtheit und das Geschick, zu treffen ein Ziel mit dem Speere. Teilnehmen dürfe jeder Kämpfer ERKENFARAS.

Der Herold von ERKENFARA gratuliert den Herolden der einzelnen Reiche für ihre Rege Teilnahme am Wettbewerb der Herolde und erklärt den weißen Stab der Heroldschaft. Außerdem stellt er die Edle Felis aus Eoganochna als seine Vertreterin vor.

Theostelos gewinnt ein Zauberduell gegen Rhûn.

Eoganochna erklärt Theostelos den Krieg. Die Entgegnung wird seltsamerweise von Yaromo mit folgenden Worten getätigt: „Wenn jemand diesen Kontinent betritt, wird er sofort wieder runtergeworfen.“

Rhûn geht mit einer Flotte vor Askatia vor Anker und zwingt Vladimir zu einer Nottelportation.

42. - 44. Zug

Avallon erobert die letzte Rhûnische Gemark auf Tapeia. Djabalar befördert einige seiner Edlen.

Theostelos landet an den Gestaden Rhûns, wird teilweise wieder zurückgeschlagen. Dazu folgender Originaldialog zwischen dem rhûnischen Hochkönig und dem theostelosischen Kaiser: „Wo stand unsere Flotte 315 und war sie beladen?“ „Ja.“

Frage von Philipp Fitzdasar an Arienthier Daus: „Wärest Du bereit, das Segenrennen zu wagen? Ääh...?“ Schlagfertige Antwort von Arienthier Daus: „Wie, Ihr wollt Wasserski fahren?“

Es gehen die wildesten Gerüchte umher über Kamasutra in Theostelosischen Klöstern nach Mitternacht. (Stimme aus dem Hintergrund: „Meinst Du mit pöppeln, zu zweit gemeinsam meditieren?“)

Eoganochna betritt theostelosischen Boden in dessen Kernland, worauf hin Feret al Dos folgendes von sich gibt: „Der Angriff auf Theostelos ist eine persönliche Kriegserklärung an Yaromo.“

Philipp Fitzdasar hält eine Ansprache, in deren Verlauf die Schleifung von Monte Cherie zur Stadt bekannt gegeben wird. Außerdem gibt der Den Angriff auf Askatia bekannt und fordert den Kaiser auf sich zu ergeben. Der den folgenden Spruch von sich gab: „Auch diesmal müssen die Würfel sprechen.“ Nach einer längeren Verhandlungspause kommt es doch zum Kampf, der aber mittels der Bannung des theostelosischen Heeres durch den Rhûnischen Erzdruiden Yggdir uap Yolbadin sofort beendet wird. In einem Zauberduell zwischen Thomas O'Dugain und Magiefix kommt Thomas zu Tode, und ist somit der erste tote Zauberer ERKENFARAS. Kaankuwaans bekundet mir gegenüber seine ehrliche Trauer um diesen Zauberer.

Avallon erklärt dem „rhûnischen Vasallen“ Eoganochna den Krieg und erklärt sich vor allem moralisch mit Theostelos und Yaromo solidarisch.

Auf den Frage von Kaankuwaans an den frisch verblichenen Thomas O'Dugain, wie es auf der anderen Seite aus sieht, antwortet dieser: „Es erinnert mich an mein Girokonto - Ich sehe nichts!“

Avallon schlachtet die Krieger Eoganochnas auf Tapeia ab.

Eoganochna macht Gewinne im theostelosischen Kernland.

Ich begeben mich mit zum Wagenrennen um dort zu protokollieren. Der Rest der Züge erfolgt laut Thurr Orxam ohne große Vorkommnisse.

45. Zug

Der eoganochnische Herrscher fällt dem Sumpffieber anheim, daß sich mit allerschwersten Kopfschmerzen äußert und sich am besten ausschlafen läßt.

Eine kleine Episode aus dem rhûnisch-theostelosischen Krieg, „Kann es sein, daß die Reiter von Theostelos nur widerwillig den Angriffsbefehlen

des Kaisers befolgen?" „Wieso?" „Sie sitzen verkehrt herum auf den Pferden."

Rhûn gibt die Beförderung der Burgherren zum Stadtherren, und die Ernennung von neuen Charakteren, die Dryade Danáe aus dem mystischem Wald von Tirnan'Óg und eine Priesterin aus Garionth mit dem schönen Titel Schwester der Linde, Tochter der Eiche.

Avallon stellt eine neue Magierin vor mit dem wohlklingenden Namen Shea Morieaiwë zu Suffer. Ich durfte persönlich anwesend sein beim ausstellen der Ernennungsurkunde. Meinen Dank an König Tschierchill.

Achtung eine Novität - Norheim bewegt Truppen.

46. Zug

Rhûn betreibt „Aufräumarbeiten“ im eigenen Reich. Es kursieren erneut Gerüchte über Theostelos. Diesmal betrifft es die Rationierung der Lebensmittel durch den Kaiser. „Woraus besteht ein theostelosischer Hamburger?" „Weis nicht.“ „Brotmarke - Fleischmarke - Brotmarke!“ Ansonsten passiert nichts aufregendes in diesem Monat.

47. Zug

Rhûn landet auf dem theostelosischen Kontinent an mehreren Stellen an. Die letzten Theostelosischen Truppen in Rhûn werden geschlagen. Auch die Insel Timgard ist wieder ohne fremde Truppen. Bei einem Zauberduell zwischen Magiefix und dem Erzdruiden Yggdir uap Yolbadin kommt letzterer ums Leben.

In Djabalar zieht sich Thorgrim Orkspalter auf seine Gemark zurück und sucht einen Bauplatz für einen Tempel.

Die Vir Vachalische Friedenstruppe kommt in Audvarkar an. Diesmal bekommen sie Zimmer mit Vorhängen an den Fenstern und keine „Northeimischen“ Gardinen. Kommentar von Philipp Fitzdasar: „die ERWARTETE Flotte ist angekommen.“

Yaromo beschießt und versenkt eine Rhûnische Flotte und Theostelos gewinnt Gemarken von Eoganochna zurück.



Das war also das Geschehen in diesem Jahr. Wir werden sehen, was uns das Nächste bringen wird.

Nun noch eine kleine Bemerkung zu den Abenteuern einiger Edler ERKENFARAS. Sicherlich werdet ihr überrascht sein, daß es diesmal keinen Auszug aus meinem Tagebuch gibt, aber das, was wir erlebt haben war so haarsträubend, würde ich es ausführlich schildern, würde ich meiner Ämter enthoben und in irgendeinem Kerker wegen Wahnsinns verschmachten. Ich möchte nur hier einige High- und Lowlights erwähnen. Wir sahen einen Krankenwagen inklusive Pflegepersonals und Zwangsjacke. Fragt mich nicht was diese Sachen sind. Dann waren wir auf einem U-Boot (ich glaube es hieß Nautilus) wo wir diversen Aliens (ja genau die!!!) begegneten, anschließend flogen wir in einem Raumschiff und bekämpften einen Elektrizitätsdrachen und dezimierten die halbe Abenteurergruppe im Fusionsantrieb der Raumschiffes und so weiter und so fort.

Während der ganzen Reise kam der gute Rashid aus Yaromo mindestens dreimal zu Tode und schloß sich uns auf der nächsten Ebene immer wieder an. Ich glaube er hat anstelle eines Nabels einen grünen Punkt(☉). Wir überstanden das alles mehr schlecht als recht, denn kaum hatten wir eine Gefahr beseitigt schenkten uns die Elementare erneut ihre Aufmerksamkeit („Dann wollen wir mal ein wenig Tempo machen. Ihr seht ...“).

Schließlich und endlich gipfelte die Reise darin, daß uns das Luftelementar einen unserer Gruppe aufforderte sich für den Rest der Gruppe zu opfern. Die gute Aenea aus Djabalar opferte ihr Leben für uns. Friede ihrer „Asche“. Zuvor hatte der edle Firlefanx unter aufbieten seines Lebens die ganze Gruppe über einen Feuerschlund gebracht, als wir alle zusammengebrochen waren. Ich habe ihm meinen Dank schon persönlich überbracht und ihm einen Stein Kaiws überreicht, der ihn fürderhin vor Feuerschäden bewahren soll und wird.

Für mich ist das Kapitel Abenteuerliche Reisen auf ERKENFARA abgeschlossen.



SEID WILLKOMMEN EdLE ERKENFARAS ZU LESEN DIE CHRONIK DIESER WELT.

Dies ist nun mein zweites Jahr als Chronist von ERKENFARA. Ich will ja nicht annehmen, daß mich irgend jemand als chronischen Schreiberling oder so ähnlich bezeichnet. Dieses Jahr ist ja nun einiges auf dieser schönen bunten Welt geschehen, von dem es zu Berichten gilt, deshalb ohne große Einleitung gleich zum Geschehen des Jahres:

49. ZUG

Zu allererst ein herzliches Willkommen an "Die Gilde". Insbesondere begrüße ich die Handelsprinzessin Sorada Numis, die Heroldine Heraldia, die Heerführer Arcon Ay Mhara, Xavier Pentragon, K. McRoth, Louis de Chamboursie, Giacomo Sperone, Gotthilf Fugger, Eric Elba, die Händlerin Cassandra Viajante Por Tierra Y Por Mar und den Zauberer Engens Runenfried. Ich möchte gleich darauf hinweisen, daß die Aufzählung nichts mit persönlichen Vorlieben oder ähnlichem zu tun hat, sondern ich diese solcherart von der Heroldine übergeben bekam.

Die **Unabhängigen Königreiche um Djabalar** (gleich den Verweis auf die letzte Chronik: Der Name wird fürderhin nur aus Schreib- und platztechnischen Gründen abgekürzt.) gaben bekannt, daß sich in Ihren Reihen eine Adlige befände, die sich (ich zitiere) **engagierter Engagieren** möchte und zwar als Leiterin der Leibwache von Tragon Drachmargon.

Yaromo setzt den im letzten Jahr begonnen Seekrieg mit Rhûn fort und greift eine der rhûnischen Flotten an. Im Verlaufe dieser Seeschlacht kam es zu einem Zauberduell zwischen Saris Be Kahn und einem nicht näher erwähnten Zauberer aus Rhûn, welches die Hohepriesterin Yaromos überraschend verlor. Da die eigentliche Seeschlacht von Yaromo gewonnen wurde mußte der rhûnische Zauberer überrascht feststellen, daß er leider keine Energie für den Zauber Wasserwandeln mehr hatte. Welch tragischer Verlust eines vielversprechenden Talentos.

Auch **Theostelos** setzt den Krieg gegen Rhûn fort. Doch zuerst gaben die drei "Abtrünnigen" ihren Rücktritt vom Rücktritt bekannt. Der Beschuß einer Flotte führte nicht zum gewünschten Ergebnis. Die Geschosse fielen auf halber Strecke aus heiterem Himmel aus selbigem, ohne Schaden an zu richten. Entweder kommt zu der, in der letzten Chronik erwähnten, Nahrungsmittelknappheit, eine Steinknappheit und es wurde mit Schwämmen geschossen oder aber, was wahrscheinlicher ist, die rhûnischen Flotten wurden von magischen

Wänden gesichert. Andererseits spricht doch ein anderes Ereignis dieses Monats für eine Steinknappheit, wurden doch sage und schreibe 13 Gemarken mit Reiterheeren "abgewallt".

Da das Amt des Festungsherrn in **Eoganochna** wie bereits im letzten Jahr vermutet frei wurde, gab es hier einige Beförderungen bekannt zugeben: Pwigill Lafroig hält nun das Amt des Festungsherrn inne und Felis Ardanwen von Rahain ist nun Trägerin des Amtes der Stadthalterin.

50. ZUG

Völlig überraschend, da doch Jeder annahm, daß **Avallon** mit dem Krieg gegen Rhûn und Vir Vachall genug zu tun hätte, fielen sie in Northeim ein. Wobei hier korrekter Weise nicht von "einfallen", sondern eher von "einsteigen" die Rede sein müßte. Außerdem eroberten sie eine im Bau begriffene vachallische Burg. König Tschierchill gab dann während einer Ansprache die beiden folgenden Punkte bekannt: 1. Avallon befindet sich im Krieg mit Rhûn, da (ich zitiere) Rhûn das Ungleichgewicht stören würde. 2. Zur Feier des 50. Zuges hätte Avallon einen northeimischen Magier hoch gehen lassen. Und außerdem würden Sie ein Faß stiften, das er sogleich anzapfen würde. Gewarnt, durch die letzten Versuche in dieser in Avallon offensichtlich nicht zur Perfektion gebrachten Disziplin, wurde von allen Seiten energisch protestiert, daß dies direkt am Platz des Geschehens praktiziert würde. Ungeachtet dieser Proteste wurde dies aber sofort vollzogen; und Kaio sei Dank wurde Avallon von keiner Bierschwemme heimgesucht.

Vir Vachals Hochlord Daire Friyen sah sich in einer anschließenden Rede dazu genötigt, darauf hinzuweisen, daß es auf ERKENFARA nur wenige Reiche gäbe, denen es gestattet sei, Strafaktionen durchzuführen. sprach's und ließ die Burg wieder zurück erobern.

Von den **unabhängigen Königreichen** gibt es diesen Monat nur folgenden Schwank zu berichten, daß der für seine Großzügigkeit bekannte König Grimmbart Bolzenschneider, dem zur Gilde wechselnden Tragon Drachmargon eine ganze Biermarke als Wegzehrung mitgab.

Nachdem die **yaromische** Heerführer eine rhûnische Gemark an ihrer Grenze zu Theostelos inklusive eines dort befindlichen Heeres auferobert hatte, ließ Ferret al Dos verkünden, daß der heimatliche Kontinent "fremdtruppenfrei" sei.

Eoganochna greift Yaromo an und unterliegt.

Rhûn erobert ein Waldfeld auf (Name der Insel) zurück und plündert im theostelosischem Kernreich. Außerdem sprach sich unter den anwesenden Herrschern schnellstens die Gründung der *rhûnischen Wasserphalanx* herum.

51. Zug

Vir Vachal erklärt Yaromo den Krieg und gibt den Beginn der Übung "Grüner Sand" bekannt.

Yaromo erklärt Vir Vachal den Krieg und gibt den Beginn der Übung "Wüstensturm" bekannt. Außerdem wird ein neuer Zauberkundiger des Reiches vorgestellt. Es handelt sich hierbei um einen von Saris Be Kahn herauf beschworenen Dämonen, der auf den Namen InshalaNixMehr hört.

Theostelos gibt die Rückeroberung von Askatia bekannt.

Um zu zeigen, daß es sich nicht am Geld Anderer bereichern möchte opfert **Rhûn** die Kampfeinnahmen des letzten Monats an Arienthier Daus. Das hätten sie besser nicht tun sollen, denn die Gabe wurde angenommen und durch anhaltende Regenfälle bestätigt.

Norheim kündigt einen befristeten Krieg gegen Avallon an, der solange dauern solle, bis Avallon die Friedensbedingungen annimmt. Dazu gab es folgenden Kommentar von Narajana: "Wenn er (König Tschierchill) intelligent ist, nimmt er an. Außerdem wäre es unhöflich, die von Avallon gebaute Straße nicht zu benutzen."

52. Zug

Aus **Yaromo** gibt es folgendes zu berichten, nämlich, daß sie spieltechnisch die volle Zeit ausnutzen.

Dann gibt es noch jene bedeutende Episode am Rande zu berichten. Es ist hiermit erwiesen: **Zwerge tun für Geld ALLES!!!** Grimmbart Bolzenschneider erfand eine neue Eroberungstechnik. Er eroberte Schluck für Schluck, indem er ein Angebot Ferett al Dos annahm, ein Horn, welches mit dem gefürchteten Rachenputzer, namens »Dämonentrunk«, gefüllt war, auf ex zu trinken. Nun kann man mit Fug und Recht behaupten, daß er sich eine Insel ertrunken hat.

Die **Gilde** gibt die Eröffnung ihre ersten Handelskontors bekannt. Außerdem unterhalten sie nun eine Handelsvertretung mit Vir Vachal.

53. Zug

Eoganohta erobert die als "Gonzos Nase" bekannte Halbinsel auf theostelosischem Festland.

Die **Gilde** errichtet ihr erstes Bauwerk.

König Tschierchill von **Avallon** entschuldigt sich bei Norheim.

Vir Vachal begrüßt es, daß die Gilde heil auf ihrer Insel angekommen ist.

54. Zug

Aus **Theostelos** gibt es diesen Monat zu berichten, daß 2 Magische Wände errichtet wurden

Dieses Jahr kam es wieder zum obligatorischen Treffen rhunischer und theostelosischer Magier, nur daß die Initiative diesmal von **Rhûn** aus kam. So gelang es mir zum erstenmal Gestärkt diesen interessanten Moment mit Kaank u Waans zu überstehen. Während Alan el Kerim gegen einen unserer Adepten siegreich blieb. Das Duell zweier weiterer Anfänger in den magischen Künsten konnte Rhûn für sich entscheiden.

Von Seitens der **Gilde** gibt es folgende Beförderungen zu vermelden: Gotthilf Fugger wird zum Schatzmeister ernannt und Tragon Drachmargon zum Heerführer.

55. Zug

Theostelos greift die rhûnische Charakterflotte an. Vor dieser größten aller Seeschlachten wurden die obligatorischen "flammenden" Reden der jeweiligen Sprecher zu Gehör gebracht. Kaiser Kahar Takim erklärte, daß der eine Vision von Horus bekam, auf daß die rhûnischen Flotten von Ihnen besiegt würden, er aber einen Preis zu bezahlen habe. (Wer in Kaios Namen ist Horus?). Phillip Fitzdasar ließ von Thur Orxam einen Brief verlesen, indem ihm seine Frau Samira Al Almadi einen Trank überbrachte, der Phillip unverwundbar machen würde, und daß sie im Geiste immer bei ihm sein würde. Phillip erklärte, daß er dies Geschenk nicht ausnützen würde und außerdem erneuerte er seinen Schwur an Kahar Takim, daß er sein Schwert nicht gegen ihn erheben würde. Danach wurden die rhûnischen Teilnehmern der Schlacht von der Edlen Leonice de Verone mit den Flammen Kaios gezeichnet um ihnen in dieser aussichtslosen Situation neuen Mut und Stärke zu zusprechen.

Die Schlacht wurde von einem Magierduell zwischen der edlen Magiefix und dem König von Garonth, Varkas Skeleftear, eingeleitet, was dieser verlor.

An der Seeschlacht nahmen auf der Seite von Theostelos teil: Kaiser Kahar Takim, Kugellocke der Harmlose, Innozenz der 93., Brios und Vladimir. Außerdem griff ein nicht namentlich genanntes Paar von Zivilisten auf ihrer Seite in

den Kampf ein.

Auf der Rhûnischen Seite kämpften: Hochkönig Albanac, Phillip Fitzdasar, Saif Tao Ontem, Thomas O'Dugain, Arianrhod Dunkelaue, Conchobar, Athanagild, Germana Filia Amatora Roboris und Leonis de Vereon.

Da der Kaiser Kahar Takim im verlaufe des Trefens offensichtlich ein paar unpassende Worte bezüglich der Kampfkraft weiblicher Kämpfer von sich gab, verwunderte es Niemanden, daß sich die gesammelte rhûnische Damenwelt zu ihm begab um ihm vom Gegenteil zu überzeugen. Die Schlacht wogte hin und her. Es wurde geschoben, gehackt, und gehauen auf alles was sich bewegte. Offenbar wurde dabei auch ein Takelageseil getroffen, denn eine herabstürzende Rahe traf König Conchobar so schwer, daß er für einen Moment verwirrt war. Diese Szene war wie ein *Dejà vu* für mich. Den winzigen Moment der Unachtsamkeit nutze Innozenz der 93. Und gab ihm den Todesstoß. Dieser konnte sich aber nicht lange daran erfreuen, denn auch er erlitt sogleich eine tödliche Verletzung. Leonis de Veron gelang es unterdessen dem Kaiser seine erste Wunde zuzufügen. Während dessen, wurde der männliche Zivilist vom Tode ereilt. Seine Gefährtin überlebte ihn aber nur im wenige Augenblicke. In einem spannenden Duell mit dem Kaiser in dem es Königin Arianrhod gelang einige glänzende Paraden und Attacken hinzulegen ging es hin und her. Auch ihm gelangen einige Bravourstücke. Kugellockes Streitkolben war wohl zu schwer für Athanagild, denn sie konnte einen gut angebrachten Hieb nicht parieren und wurde somit vom Diesseits ins Jenseits befördert. Während dessen tobte der Kampf um Kaiser Kahar. Er blutete mittlerweile aus mehreren Wunden. Offensichtlich gelang es den Damen aus Rhûn, ihn von der Stärke weiblicher Kämpfer zu überzeugen. Doch in diesem Kampf gab es mit Königin Arianrhod erneut ein Opfer zu beklagen, die ihrer Hofdame in den Hades folgte. Wiederum war es Leonis de Veron, die sich im Kampf gegen den Kaiser durch eine besondere Tat hervorhob, denn gab sie ihm schließlich die erste schwere Wunde, so nahm sie ihm mit einem eleganten Rückhandschwung nun das Leben. Offenbar war der Preis des Horus sehr hoch gewesen. Kugellocke war von dem Ausgang dieses Kampfes sehr erstaunt und erhielt in kürzester Zeit einige schwere Treffer. Den sicheren Tod erwartend konnte er nicht glauben, was er nun sah. Anstatt ihn weiterhin anzugreifen schien es, daß die rhûnischen Edlen fliehen würden. Einer nach dem anderen brachte sich durch einen gewagten Sprung auf die rhûnische Hochkönigsgaleere in Sicherheit. Phillip Fitzdasar deckte den Rückzug seiner Kameraden.

Zu Tode verwundet sah er dem rhûnischen Schiff nach, daß durch eine schmale Schneise fuhr, die sich völlig überraschend auftat. Fürst Brios versetzte während der offensichtlichen Flucht der

Heilerin Germana noch einen Hieb mit seinem Bihänder, auf daß sie tot darniederfiel. Was sich aber im Rücken der theostelosischen Adligen abspielte und diese nicht sahen, war, daß die Übermacht von 4000 Schiffen aus Theostelos die Schlacht langsam aber sicher für sich entschied. Am Ende der Schlacht konnte Theostelos zwar den Sieg für sich verbuchen, aber von der riesigen Armada war nur ein kümmerlicher Rest verblieben.

Nach dieser enormen Schlacht ließ sich aus den Tiefen der Meere Arienthier Daus vernehmen, man solle die in der See geborenen der See und die auf der Erde geborenen der Erde übergeben.

Die stark geschrumpfte Flotte aus Theostelos wurde nun von **eoganochtischen** Katapulten beschossen und mußte somit weitere Verluste hinnehmen. Es kam zu einem Zauberduell eines Schamanen mit Magiefix aus Theostelos. Der Schamane wurde daraufhin in die Scharen der Heerführer Eoganochtas eingegliedert und Magiefix erklärte voller Freude, daß sie soeben den dritten Grad im Zirkel errungen habe.

Nachdem sich Rhûn und Theostelos freien Abzug für die Adligen zusagten zog eine weitere Flotte **Rhûns** zum Ort des Geschehens um die Reste auf zu sammeln.

Ein theostelosischer Adliger, namens Hartim von Maringola, der auf dem Festland stationiert war und wohl die Staatsgeschäfte kommissarisch übernommen hatte, erinnerte sich plötzlich an die Worte Arienthier Daus betreffend der Toten und forderte den freien Abzug der Leichname. Da die Vorbereitungen zu dieser neuen Schlacht schon auf Hochtouren liefen erklärte der Lord von Eldwyaad aus dem Hause derer von Yolbadin, daß der Fürst Brios mit ihm ein Duell ausführen könne. Sollte dieser Siegreich hervorgehen, so könne er die Toten mit sich nehmen. Und so geschah es, daß das Hause derer von Yolbadin im zweiten Jahre seiner Herrschaft über Eldwyaad bereits den zweiten Toten zu beklagen hatte. In der darauffolgenden Schlacht wurde die theostelosische Flotte, oder besser gesagt die Reste dieser, total vernichtet. 4000 Schiffe auf einmal vernichtet ein herber Schlag gegen Theostelos, von dem es sich nur sehr schwer wieder erholen wird.

Die **Gilde** hatte Avallon zwar schon mehrere Monate daraufhin gewiesen, sich aus ihrer Reichweite zu halten, aber das vorwitzige Verhalten einer avallonischen Flotte konnte so nicht geduldet werden. Und so kam es, wie es kommen mußte, nämlich zur Schlacht (Was für ein Monat). Die Handelsprinzessin Sorada Numir gab bekannt, daß es an der Zeit war, Maßnahmen gegen die kriegstreibende Politik Avallons zu ergreifen.

Avallon errichtete zwei Magische Wände und nahm einige Beförderungen vor.

Vir Vachal unternimmt eine Strafaktion gegen Avallon indem sie eine deren Inseln erobert und eine der magischen Wände einriß.

56. Zug

Die Operation "Gonzos Nase" wird fortgeführt. Im Verlaufe einer Schlacht wird die Stadtherrin Felis gefangen genommen. Theostelos erlaubt ihr die Teilnahme am Wagenrennen von Audvakar, wenn Eoganochta eine andere Geisel stellt. Da die Adligen in Eoganochta nicht so zahlreich sind wie in anderen Reichen, muß sich der Festungsherr vorübergehend auf einen Besuch in Theostelos einstellen.

Unterdessen von allen unbemerkt geht ein Heer **Rhûns** im Kernland von Yaromos Wüsten an Land und erobert eine Gemark. In der Nähe von Rashids Heimatstadt. Außerdem geht der Krieg mit Theostelos weiter. Unter anderem wird Askatia unter Beschuß genommen, ein Zauberduell erfolgreich durchgeführt und eine weitere Seeschlacht gewonnen.

Die **Gilde** schlägt eine weitere Schlacht. Diesmal ist es die Charakterflotte von Avallon. Von dieser Schlacht kann ich leider nicht vermelden, wer im einzelnen daran teilnahm, da die Menge der Schaulustigen überraschend groß war, offensichtlich wollte wohl Jeder das gläserne Schiff im Kampf sehen, und der Bote mir in seiner Aufregung nur die Namen der Gefallenen überbrachte. Als Besonderheit dieser Schlacht gilt es zu vermerken, daß es Palaver von Cornfall gelang mehr als dreissig (in Ziffern: 30!!) Angriffe zu überleben, bevor er seinen Wunden erlag. Auf Seiten der Gilde gab es folgende Verluste zu beklagen: Tragon Drachmargon und Louis de Chambourcie. Nach dem Tode Palavers ergab sich König Tschierchill seinem Schicksal und den Truppen der Gilde.

Vir Vachall erobert weiter Inseln Avallons.

Die **unabhängigen Königreiche** nehmen die »ertrunkene« Insel in Besitz.

Die Feste Xedoxil wird von **Yaromo** eingeweiht.

Theostelos führt weiter Krieg gegen Eoganochta und Rhûn. Unter anderem gewinnen sie ein Zau-

berduell und eine Schlacht gegen Rhûn. Aber sie verloren auch eine Schlacht gegen Eoganochta an Gonzos Nase und eine gegen Rhûn auf Askatia.

57. Zug

Yaromo führt die Operation "Wüstensturm" fort und gewinnt eine Schlacht und ein Zauberduell gegen Vir Vachal.

(Dazu eine kleine Anekdote vom Rande der Welt: Thur Orxam zu Hochlord Daire Vrayen: »Du kannst das Heer wegnehmen!«. Darauf dieser: »Ist es zerstört?«. Die Antwort von Thur Orxams: »**ICH** habe es nicht zerstört!!!«

Außerdem werden, veranlaßt durch den tragischen Tod von Hadad ibn Jalal beim Wagenrennen, eine Reihe von Beförderungen durchgeführt.

Eoganochta zieht sich auf Gonzos Nase zurück.

Theostelos gibt den Frieden mit Eoganochta bekannt, was nicht nur in Rhûn einige Aufregung hervor rief. Der Krieg gegen Rhûn geht aber weiter. Zur Abwechslung mal erfolgreich. Ein rhûnisches Heer wird durch Katapult beschuß zerstört und zwei Zauberer besiegen einen rhûnischen Magier.

Eoganochta gibt noch folgendes Bekannt: Sie ziehen sich innerhalb von zwei Monaten bis auf Gonzos Nase zurück und man bittet Theostelos ernsthaft in diesen Monaten den Frieden mit Rhûn zu suchen, sonst sähe man sich gezwungen wieder in den Krieg einzugreifen, da man durch ältere Verträge gebunden sei.

Theostelos gibt bekannt, daß man den Frieden suchen wird. Hoffen wir, daß sie ihn auch finden.

58. Zug

Die **Gilde** ernennt Arcon ay Mhara zum See-meister (Stadthalter) und ernennt zwei neue Heerführer.

Zwei yaromische Zauberer und eine avallonische Flotte werden von **Vir Vachal** besiegt.

Rhûn reißt einen yaromischen Wall ein.

Das war also das Geschehen in diesem Jahr. Wir werden sehen, was uns das Nächste bringen wird.

