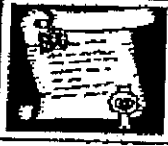


Tagatha-Bote

WE 65



3. Mond 113 n. B.v.S.



Inhaltsverzeichnis



- 1 Titelbild 65
- 2 Inhaltsverzeichnis
- 3 Vorwort
- 4 Spielleiterbrief / Top Five / Regelfragen
- 5 Tagatha Aktuell
- 6 Gerüchte

- 7 VvT - Rede vom Vorsitz
- 9 VvT - Kartenreferat
- 10 VvT - Rede von Wassili Kerensky
- 12 VvT - Rede von Helen Trojans
- 13 VvT - Rede von Xius
- 14 VvT - Rede von Hassuset Rubinenglüh
- 15 VvT - Rede von Choson-Bohai
- 16 VvT - Rede von Tyros
- 18 VvT - Rede von Arraq von Aab
- 19 VvT - Rede von Agombo
- 20 VvT - Rede von Frolos
- 20 VvT - Projekt Historie
- 21 Meschkinnnes?
- 21 VvT - Projekt Finanz

- 22 Herzog Bogarde über die TIB-Proteste
- 24 AHK
- 27 Großherzog Kerensky an seine Truppen
- 28 Hilferuf aus Trapezunt
- 29 Trauer um Stefan Regenator
- 30 Im Herz des Labyrinths - Die Auswertung
- 37 VvT - Projekt Chaosbibliothek
- 38 Alle Tage
- 39 Die Wanderer von Umbra
- 40 Aufruf: Der Simazug
- 42 Nera Rudraige über Chaos und Ostentator
- 43 Bekanntmachung Psis
- 44 Hagelwolken
- 45 Der Leuchtende Pfad
- 46 Ultimatum der Choson-Bohai an die
Conföderation von DahMy
- 47 KuriAshinoYe an die Völker Tagathas
- 48 Die Ente gibt bekannt
- 49 Herzog Bogarde koordiniert gegen das
Chaos
- 51 Das freie fahrende Volk der Schokken
- 52 Nebeljungensaga Akt 10
- 53 Offener Brief Xius an die Baroness Godhia
- 56 Die ewige Schlacht
- 58 Nimroder Geschichten I :DRACHENHIRN
- 61 Die Chaos-Chaoten
- 62 Die 7. Rennspiele Tagathas (Teil 1)
- 88 Starke Magier braucht das Reich!

- 90 DAS SCHWARZE AUGE
- 92 Werbng der ppa



Worwort



Moin,

heute habe ich den letzten Zug bekommen, schlappe 9 Wochen nach ZAT! Und ein paar Tage danach kommt sofort die Auswertung! Naja, auch ich habe mit zig Überstunden zu spät angefangen. Also setzt Euch an den Zug, diesmal ist RÜSTTERMIN (We 66)! Wer Krieg führen will, melde sich rasch. Die Kriege will ich noch im April vor den Flitterwochen mit meiner Frau in den USA fertig haben. Der Tagatha-Anrufbetantworter geht immer, falls man eine Frage hat...

Was bleibt mir noch an Arbeit neben dem ZAT: Die Regeln, die 2. Chronik, WWW-Tagatha und das automatische Zeichnen der Karte per Computer. Diesmal könnte Euch die lange Rennspielauswertung stören, aber seit froh! Ihr braucht ja kein Pfenning dazubezahlen!

Gerüchte liebe ich am meisten, wenn sie auf einem Extra-Zettel, auf Diskette oder per E-Mail kommen! Schreibt Leute!

Um die vorhandenen Akten der Reiche hier schön auf den neuesten Stand zu bringen und den Sonderwaffen-Check durchzuführen, brauche ich auf dringend die Sonderwaffenlisten! Bitte helft mit... Weiter bittet der der Spielleiter darum, die Steuersätze und sonstige Aktionen (der letzten We) pro EWB beim Zug mit anzugeben. Es hilft mir.

OK, ich wünsche gute Steuereinnahmen 113 und gutes Wetter!

Mögen die angebeteten Götter mit Euch sein!

Euer

H^{yoo}

Hendrik

PS: Anbei noch das Gruppenfoto vom Con! Wer ist denn jetzt nun wer? TB 66 hat die Auflösung...

Der Tagatha-Götterbote erscheint alle 3 Monate im Zuge der Auswertung eines Spielwechsels.

IMPRESSUM:	v.i.S.d.P: Dr. Hendrik S. Timmermann	AUFLAGE: ca. 40
TAGATHA:	Spielleiter seit 4/97	
ANSCHRIFT:	Hendrik S. Timmermann, Rosenstraße 15, 27749 Delmenhorst	
TAGATHA-HOTLINE:	04221 - 12 98 76 (mit Anrufbeantworter)	
TAGATHA-FAX:	04221 - 12 98 71 (rund um die Uhr)	
TAGATHA-E-MAIL:	tag-sl@jungle.in-kiel.de	
BANKVERBINDUNG:	Dr. Hendrik S. Timmermann, KN 1966 050, Deutsche Bank (Kiel), BLZ 210 700 20	
DISKETTEN: (Texte)	ASCII/RTF (*.txt/*.rtf) oder WINWORD (*.DOC) (auf Viren achten!)	



Spielleiterbrief



- Wir brauchen noch einen Ersatz-Spieler für Phyronia! Fragt mal rum unter den Rollenspielern... Durch Wegfall und sofortige Nachbesetzung (Internet-Werbung) können wir auch wieder einige neue Spieler begrüßen!
- Die Abgabe-Moral hat sich noch nicht zum guten gebessert. Am ZAT lagen 60% vor! Immerhin haben alle abgegeben. Wer den ZAT nicht schafft, sage mir auf jeden Fall kurz Bescheid (Anruf/E-Mail)!



Die Top-Five



I: Phyronia

Platz	Provinzen	Einwohner/Mill.	Handelszentren	Göttliche Gnade
1	498 Caledonien	15,5 Caledonien	117 Beleriand	1615 DahMy
2	343 Beleriand	10,2 Adalien	94 Adalien	1327 Beleriand
3	328 Adalien	7,6 Beleriand	93 Caledonien	900 Lasendos
4	247	5,9 DahMy	64 Lasendos	637 Adalien
5	231 DahMy	5,5 Asgard	48 DahMy	585 Caledonien

II: Phebos

Platz	Provinzen	Einwohner/Mill.	Handelszentren	Göttliche Gnade
1	169 Annuwyn	6,0 Annuwyn	21 Annuwyn	1017 Akkad
2	138 Samdurack	3,6 Samdurack	19 Samdurack	610 Khasi Lum
3	106 Akkad	3,4 Scharokan	16 Khasi Lum	420
4	104 Scharokan	2,7 Akkad	16 Akkad	414 Annuwyn
5	100	2,5	15 Scharokan	300 Tir Tairingate



Regelfragen



I: Regeländerungen

- Orakel:
Ab sofort werden Orakelfragen nicht mehr mit JA/NEIN beantwortet, sondern mit einem Orakel-Spruch, der mehr oder minder gedeutet werden kann.



Tagatha Aktuell



- Die Dunklen Heere
Die schwarze Flotte ist ausgelaufen...
- Göttliche Aufträge
sind immer noch zu haben! Hyoo unterbreitet die Aufträge.
- Die Weltwunder
Der Götterbote Hyoo hat sich nach Hinweis der Götter in Trebos umgesehen und einige Kadnidaten für bemerkenswerte Weltwunder gefunden:
 - Der Westwall
Ein monumentaler Mauerbau mit unzähligen Türmen von einer Länge über 1000km
 - Der Kanal
Mit einer Länge über 600km wohl eine wichtige Verbindungsstrecke
 - Die Universität
Vergoldete Türme und geräumige Ausstattung mit einer großen Büchersammlung
 - Der Spionagedienst
Aktiv in 23 Ländern von Tagatha sorgt er für die Aufdeckung dunkler Machenschaften.
 - Nioramar
Die Stadt der 1000 Türme, die mit Stegen verbunden sind und mit Gold bedeckt. Die Anlage zieht sich über 50 Landstriche dahin.
 - Die Hängebrücken
Über mehrere Inseln hinweg ziehen sich drei ja 30km bewältigende Hängebrücken.
 - Die Bergfeste
Ein Berglandring wurde mit zig Türmen ausgebaut und der Talkessel zu einer Riesenfestung.
 - Thulamor
Um die Festung wurde ein Ring von Bergfrieden gelegt, die jeweils bis in die Wolken ragen und als unüberwindlich gelten! Im Innenhof wirkt die Festung der 13 Türme wie ein Spielzeug.
 - Der Zikkurat
Eine riesige Tempel-Anlage mit kostenlosen Unterkünften für Zehntausende.
 - Die Riesenpyramiden
Jede von Ihnen beherbergt fast 500.000 Einwohner.
 - Die Seeburg
Schwimmende Handelzentren treiben im Ozean.

Bis zum nächsten Wechsel nimmt der Götterbote noch gerne Vorschläge für die Weltwunderliste. Als dann können die Götter die prächtigsten Bauten honorieren.



Geruechte



- Latronien und Fangorn: Gottes Gnade sei mit Euch, in 2 Monden seit Ihr berrannt.
- Warum hat Myredanien keine Angst vor einem Chaosangriff?
Die Feuergräben durchquert man nur als kurzlebige Fackel.
Vielen Dank für die Warnung, die Grenze zu Fangorn ist jetzt sicher.
- Na schön, Phönikien, wenn Ihr es so wollt; Dann nehmen wir Eure Kriegserklärung eben an.
Großkönigreich Scharokan.
- Konguru Besi? Agombo? - Warum haben immer die dümmsten Reiche die vertrottelsten Herrscher?
- Die Götter warnen den Herrscher, welches das Chaos unterstützt.
Noch kannst Du Dich von der dunklen Seite lossagen.
- An Bogarde: ein böhsere Onkel wird über dich kommen
- Scharokan und Samdurack haben eine dunkle Allianz gegründet. Mit Opfern und Tiamat statten sie ihre Heere mit Chaoskriegern aus. Ihre erten Ziele sind Tir Tairingate und Karkildon. Phönikien spielt dabei nur eine Nebenrolle.
- Echsenmenschen unterliegen einem Zauber Slongas. Willenlos morden sie Elb und Mensch.
Echsenreiche sind dem Chaos verfallen.
- Krieger der Dunkelheit werden aus Fangorn entspringen, dunkle Elfen, denen nichts Einhalt gebieten kann. Doch nicht im Süden, Norden, Westen oder Osten - nein, das Chaos entsteht in der Mitte, und wer die Kiste hat, ist fein raus, wie Hyoo einmal so schön sagte.
- Ha - fast hätte Ich Transazonika für ein Echtreich gehalten. War ein guter Trick mit der Reaktion auf den Orakelspruch und den "Nachbarn". Aber es ist das Scheinreich von Annuwyn! Irgendwie schon peinlich wie der sich selbst beschleimt.
- Im Südosten der Conföderation con DahMy ist das Chaos losgebrochen! Verderben am Südmeer. Völkermordend schlagen sich Slongatruppen bis zum Gebiet Tetradagons durch. Die Flotte der Conföderation, verschanzt im Hafen von Chey-Anniong, harrt auf Verstärkung, um die verlorenen Landstriche wieder vom Chaos zu befreien.
- Myredanien ist ein Hort der dunklen Mächte, nur Grauen geht aus diesem Reiche hervor. Iony und KhasiLum stehen schon auf der Abschlußliste, doch wird das mächtige, überaus berühmte und felsenfeste Xandat nur einen einzigen Quadratmeter Boden hergeben (können)?
- So, so. Nun kann Scharokan auch noch mit den eigenen Truppen der Zwerge aus Karkildon in ihr Land einfallen. Mherphilis brauch nur die Söldner anwerben.
- Choson hat sich wieder aus der Conföderation gelöst. Ebenso innere Unruhen im Norden Beleriands. Elben um Fürst Aiwendhor und Menschen um KuriAshinoYe formen ein neues Bündnis gegen DahMy und das alte Beleriand. Das neue Reich AINU versucht, Land zu gewinnen.
- Die Piraten sind überall! Unterstützt die Projekte der VvT!
Laßt den TB nicht zum Kochbuch verkommen! Unterstützt die Projekte der VvT!
Orgon hat ziemlich auf die Mütze bekomenn, hehe! Unterstützt die Projekte der VvT!
Chogall ist DOOF Unterstützt die Projekte der VvT!
Koru ist überall, aaaargh! Unterstützt die Projekte der VvT!
Gazukja lebt, nur leise! Unterstützt die Projekte der VvT!
Nieder mit dem Kriegerrecht! Unterstützt die Projekte der VvT!
Kriegerrecht ist was für Sitzpisser! Unterstützt die Projekte der VvT!
Nur Warmduscher wollen das Kriegerrecht! Unterstützt die Projekte der VvT!
Koru kommt mit großen Schritten! Unterstützt die Projekte der VvT!
- Ein neues Reich hat sich gegründet, und ist doch uralt: Das Freie Caladineikos.
- Hyoone fragt sich, woher weiß der Padischah nur, daß im Norden für Ihn nur das blanke Entsetzen sitzt?



Stellungnahme zur Veröffentlichung durch Orgon, Psi, Transazonika, ...

Angesichts solch langer Reden kann ich es einigen Herrschern nicht verdenken, daß sie die VvT für eine sogenannte Quasselbude halten, in der nichts geschieht, außer sich mit Absichtserklärungen einen Namen zu bauen. Nichts gegen aktive Teilnahme an den Diskussionen zur Lage der Völkergemeinschaft, doch die Länge und Ausführlichkeit könnte einige Male ein wenig Prägnanz weichen, denn in der Kürze...

Ich hoffe, daß sich die Reiche Orgon, Psi, Transazonika, und die anderen mit genau diesem Engagement an den Aktionen der VvT beteiligen.

Nun aber zu den veröffentlichten Regelungen der VvT. Sie sind m.E. nicht durch die Versammlung legitimiert und haben somit keine verpflichtende Wirkung. Es gibt keinen mir bekannten Richter und bis dieser Regelungsvorschlag nicht durch eine Abstimmung unter den Völkervertretern abgesegnet ist, kann sich niemand auf diese Artikel berufen!

Sollte diese Beschreibung des Rechtszustandes nicht zutreffen, so ist dies auf die mangelhafte Informationsweitergabe von Leprechaun an den kommissarischen Vorsitzenden zurückzuführen.

Wir vermissen Unterlagen über die Abstimmungen, die während der Amtszeit der Vorgängers stattgefunden haben, Unterlagen von den Vor-Vorgängern, Unterlagen über den Stamm an Mitgliedern, Unterlagen über die Finanzen der VvT, Unterlagen über die Untersuchungen in Sachen Chaos und schließlich haben wir kein Begleitschreiben und schon lange kein Siegel auf dem Stapel von Papieren, die wir erhielten, gefunden. Ich nehme an, daß sich noch einige Dinge in den Kellern unseres Vorgängers finden werden, die zu mehr Klarheit führen werden.

Bis zu diesem Zeitpunkt kann natürlich auch keine Abstimmung stattfinden, da die Staatengemeinschaft sich nicht darauf verlassen kann, daß die zu wählenden Herrscher erstens rechtschaffene Anhänger der Weltordnung der Götter sind, und ,daß sie weiterhin auch Mitglieder in der VvT sind.

Weiterhin ist eine Wahl ohne einen Grundstock an Mitteln der Versammlung nicht finanzierbar.



Ich fordere also alle Reiche dazu auf, mir Informationen über den Verbleib der Kasse der VvT zukommen zu lassen. Nur so wird es mir möglich sein, folgenden Projektplan durchzusetzen, der im Interesse alle bisherigen Mitglieder der VvT liegen dürfte.

- Ordnung der Unterlagen der VvT
- Aufstellung der Finanzen und eines Finanzplanes für die jeweils nächsten vier Monate
- Durchführung des Kartenreferates Phebos
- Erstellung einer für alle Mitglieder einsehbaren Bibliothek über die bisher beschafften Erkenntnisse über das Chaos
- Aufstellung einer Heldengruppe der VvT
- Schaffung einer Satzung der VvT, in der die Zielsetzung der Gruppierung festgehalten wird.
- Wahl eines ordentlichen Vorsitzenden der VvT

Ich hoffe mit diesem Plan einige der Zweifler zu erreichen, die mir und der Versammlung Tatenlosigkeit vorgeworfen haben. Ich gehe allerdings betont nicht so weit, daß die VvT eigene Truppen haben sollte, um in irgendeiner Weise militärisch einzugreifen. Dies sollte den Reichen als jeweils autarke Mitglieder einer VvT vorbehalten sein, die sich um Informationsbeschaffung für alle und eine gesunde Durchführung von offiziellen Anlässen und Wahlen zwischen Reichen kümmern sollte.

Hochachtungsvoll,

Lam Sao Singh
Lam Sao Singh



Projekt

Kartenreferat

WT

Werte Herrscher der Reiche von Tagatha Trebos, ich wende mich an Euch, um zum zweiten Mal alle Reiche auf Phebos aufzurufen, sich an der Sammlung für das Kartenreferat bei der VvT zu beteiligen. Ich verweise auf meine Rede nach der Versammlung im letzten Monat, wo ich das Verfahren zur Sicherstellung des vertraulichen Umganges mit den Daten beschrieb. In diesem Moment habe ich jedoch ein weiteres Anliegen, mit dem ich mich an Euch wende:

Meine Mitarbeiter haben mich darauf verwiesen, daß die Versammlung der Völker Tagathas besser daran wäre, wenn ein jedes Volk seinen Vertreter in die Stadt der Versammlung schicken würde.

Somit fordere ich alle Nationen Tagathas auf, einen Diplomaten abzustellen, um die Bildung eines ständigen Rates von Tagatha zu ermöglichen, in dessen Kreis die Verhandlungen besser vonstatten gehen, als über die Ferne und sicher besser als über die Nachrichtendienste.

Das dritte Anliegen richtet sich auf die Aufgaben und deren Wahrnehmung durch die Organe der VvT. Sicher werden sich einige von Ihnen fragen: „Welche Organe?“ Genau das meine ich eben auch! Und weil sich Agombo von Konguru Besi mit einem Angebot an mich wandte, Helden für die Heldentruppe der VvT abzustellen, möchte ich mich an alle Herrscher Tagathas wenden, ebensolch Angebote zu machen, um der Versammlung möglichst viele Helden für eine solche Gruppe zu finden. Ich werde mich mit dem Götterboten in Verbindung setzen, um herauszufinden, ob es dem Zentralorgan der freien Völker möglich sein wird, mehrere Heldentruppen aufzustellen, um im Namen ebendieser Völker nach den Geheimnissen der Welt zu forschen.

Ich danke im Voraus für Ihre Mithilfe

Lam Sao Singh

Lam Sao Singh

Rede des lasendischen Gesandten Wassili Kerensky von Oklevel, Prinz der Altmark, Freiherr von Tormie

In Sehr verehrte Abgesandte der Völker Tagathas, ich trete heute vor sie, um die vielen Ereignisse der letzten Monate zur Sprache zu bringen.

Wie sicherlich schon einige von ihnen erfahren haben, steht das lasendische Heer unter persönlicher Führung meines Vaters, des Großherzoges Vlad Kerensky, zur Stunde in der Schlacht gegen die Truppen des Chaos. Unsere glorreiche Armee konnte einige entscheidene Erfolge erringen und hat unter annehmbaren Verlusten erstens Ost-Atazia erobert und zweitens den Eingang zur Hochebene von Dondrien geöffnet. An dieser Stelle möchte ich den heroischen Verbündeten aus dem Cidarenreich danken und die Völker dazu aufrufen es diesen gleich zu tun und uns Truppen zu entsenden.

Mit dem Angriff auf das Chaos ist auch die absolute Geheimhaltung, welche uns von verschiedenen Seiten immer und immer wieder vorgeworfen wurde aufgehoben. Ich hoffe das im Nachhinein unserem Schweigen nun Verständnis zuteil wird. Im Anschluß erhalten sie alle einige erste Informationen zum Chaos. Zuerst muß ich aber noch einige Worte zu Adalien verlieren.

Dieses Reich, welches stets im Mantel der Ehrbarkeit auftrat und uns und besonders S. Regenator verurteilte, hat nun sein wahres Gesicht gezeigt. Während Psi mit dem Rücken zur Wand mit den Cidaren einerseits und dem Chaos andererseits kämpft, greift Adalien in feiger und hinterhältiger Weise dieses Reich an. Noch dazu mit jener Roten Armada welche angeblich zum Kampfe gegen das Chaos ausgelaufen war. Dies stößt bei uns auf Unverständnis und Abscheu. Wir fordern Adalien auf für dieses Handeln, welches zu allem Überfluß entgegen dem von Adalien offiziell unterstützten Kriegerrecht erfolgte, eine Erklärung abzugeben. Sollte Adalien die Angriffe auf Psi weiter fortsetzen, werden wir nicht zögern mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln dem psianischen Volke zur Hilfe zu eilen!

Es ist erschütternd wie ausgerechnet das Reich welches stets zur Eintracht aufrief nun den Samen der Zwietracht sät.

Nun möchte ich die Versammlung noch bitten sich zu erheben und mit mir den Toten Helden aus Lasendos und dem Reich der Cidaren zu gedenken. Besonders und das trotz der Tatsache, daß es einige bestimmt mit Genugtuung erfüllt, Stefan Regenator, der als Führer des Angriffes auf Atazia den Heldentod gefunden hat. Es sind bei den Kämpfen der *Ewigen Schlacht* insgesamt 64000 Kämpfer vor dem Feind geblieben.

CIØ: Von den ursprünglich 500 000 Chaoskriegern sind bis auf 200 000 alle abgerückt. Mindestens 100 000 befinden sich auf dem Weg nach Phebos oder sind schon dort eingetroffen. Die Schwarze Flotte ist ausgelaufen. Das Chaos verfügt über hervorragende Ausrüstungen und Truppen. Neben den normalen Chaoskriegern (CK) über sogenannte Ironsides (CIS) welche mindestens die Stärke eines Recken haben. Beide können sowohl das Schwert im Nahkampf sowie den Bogen im Fernkampf führen. Die CIS sind ausserdem durch Lederwamse geschützt und oft mit schweren Pferden ausgestattet. Ansonsten hat das Chaos noch: Onager und diverse Sonderwaffen, welche wir noch nicht näher kennen.

Ich danke für ihre Aufmerksamkeit.

AN DIE VERSAMMLUNG VON TAGATHA
ALLE IHRE HOCHGESCHÄTZTEN MITGLIEDER UND
AN DEN EHRENWERTEN VORSITZENDEN SAN SINGH SLONG

TRANSAZONIKA, DEN 10.11.13

HOCHVEREHRTE VERSAMMLUNG DER VÖLKER!

IM NAMEN DES HOHEN RATES VON TRANSAZONIKA MÖCHTE ICH DEM ABGESANDTEN SAN SINGH SLONG AUS KHASI LUM ZU SEINEM NEUEM AMT, DEM VORSITZ VOR UNSERER EHRWÜRDIGEN VERSAMMLUNG DER VÖLKER IN DER NACHFOLGE GUY LEPREUCHANS GRATULIEREN.

ICH KOMME NICHT UMHIN, UNSERER ALLER ÜBERRASCHUNG KUNDZUTUN, DAB EIN - ZUMINDEST UNS - SO VOLLKOMMEN UNBERANNTES REICH MIT DEM BRAVOUR EINER EINDEUTIGEN MEHRHEIT DIESES VERANTWORTUNGSVOLLEN AMT ERLANGT HAT. DAMIT MÖCHTE ICH AUF KEINEN FALL AN DER ERHABENEN WEISHEIT SAN SINGH SLONGS ZWEIFELN. MAG SEIN, MEINE OBERFLÄCHLICHE LÉKTÜRE ALLEIN IST AN DIESER WISSENSLÜCKE SCHULDIG. MAN KLÄRE MICH AUF!

DENNOCH MÖCHTE ICH ZU BEDENKEN GEBEN, DAB DOCH GERADE FÜRST DE SILVA WÄHREND DER LETZTEN MONDE VIELES GETAN HAT IM DIENSTE DER VÖLKER. SEIN ENGAGEMENT AUF DEM POLITISCHEN SOWIE AUF DEM ZIVILEN TERRAIN WAREN HERAUSRAGEND UND ER HAT, ZUMINDEST IN TRANSAZONIKA, ZWAR EINEN ETWAS EIFRIGEN, ABER DENNOCH SEHR POSITIVEN EINDRUCK HINTERLASSEN.

VON KHASI LUM DAGEGEN - VERZEIHT, WERTER VORSITZENDER - HATTEN WIR BISHER NOCH NICHTS GEHÖRT. ICH MUß DAHER VERMUTEN, DA ICH LEIDER BEI DER SITZUNG NICHT ANWESEND SEIN KONNTE, DAB IHR WOHL EIN GESCHICKTER RHÉTHORIKER ODER EINE CHARISMATISCHE PÉRSÖNLICHKEIT SEIN MÜßTET ODER GAR BEIDE TUGENDEN MITEINANDER VEREINET. TRANSAZONIKA IST GENEIGT, LETZTERES ANZUNEHMEN. NUN, ICH BIN SICHER, IHR WERDET EUER AMT WEISE UND GERECHT ERFÜLLEN. ICH FREUE MICH AUF EINE GUTE ZUSAMMENARBEIT!

ICH MÖCHTE MEINE HEUTIGE REDE MIT EINEM APÉLL AN DIE GOTTESFÜRCHTIGEN REICHE SCHLIEßEN, DIE IN WIDERSINNLICHEN, UNVERSTÄNDLICHEN UND VÖLLIG UNNÖTIGEN KRIEGERISCHEN AUSEINANDERSÉTTUNGEN MITEINANDER LIEGEN:

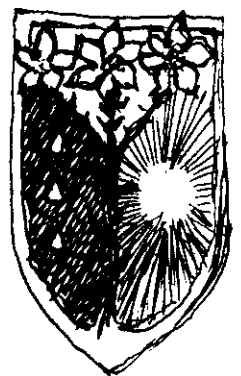
WARUM VERGIEßET IHR DAS BLUT Eurer SÖHNE? WARUM VERBBRENNT IHR DIE HÄUSER Eurer BRÜDER UND VERGEWALTIGT DEREN FRAUEN UND TÖCHTER?

WEIL JENER ES IN DIESEM AUGENBLICK GENAUSO TUT, SAGT IHR? UND ALL DIESE TATEN UM EIN STÜCKERCHEN LAND, EIN PAAR HÉKTAR WALD? SCHÄMT EUCH, DIE IHR DOCH LANGE GENUG HABT, UM EUER VOLK SATTZUMACHEN!

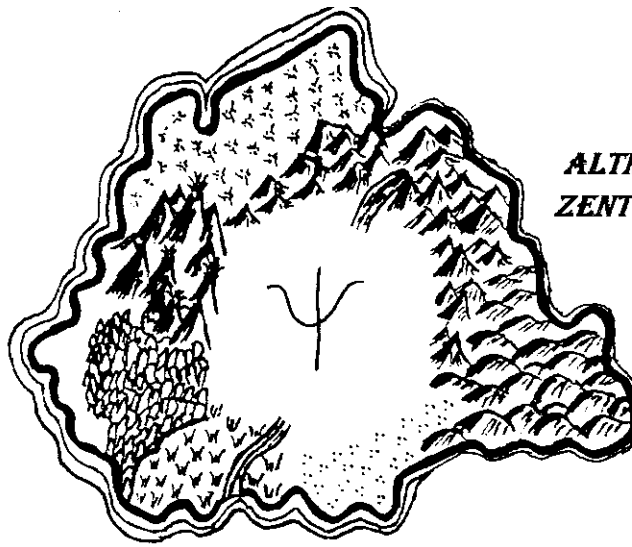
EIN NEUES JAHR IST ANGEBROCHEN, EIN JAHR, VON DEM VIELE SAGEN, ES WIRD EIN SCHLECHTES JAHR, DENN SLONGA WIRD UNS DEN TOD BRINGEN. SO LÉGET ENDLICH DIE WAFFEN NIEDER, BEÉNDÉT DEN BRÜDERKRIEG UND HEILT EURE WUNDEN.

DIE ZEIT, DIE SCHWÉRTER ZU ÖLEN, WIRD NOCH KOMMEN.

HÉRESON MÖGE UNSERE SCHRITTE LENKEN



An
die VvT



ALTMAGIER **XIUS**
ZENTRALFESTUNG PSINOR
PSIWENNA

PSI

Gegeben am 25. Tage des 1. Mondes 113 nBvS zu Psinor, Insel der Vielfalt

Die Magier von Psi grüßen Euch !

Wir möchten die Beteiligten an der Gesetzesverfassung des Kriegsrechts und des Richteramtes unser Lob aussprechen. Eine hervorragende Arbeit! Es wird sich zeigen, ob dieses Recht auch umsetzen läßt. Denn eine Sache wurde anscheinend übersehen. Was, wenn zwei Reich unbedingt Krieg führen wollen und sich von niemanden davon abhalten lassen wollen?

Es tut uns leid, das ausgerechnet wir es sind, dessen Funktionstüchtigkeit erproben zu müssen.

Das Cidarenreich hat letzten Mond eine Provinz nördlich von Karatak angegriffen und erobert. Es hat damit eine Fährlinie unterbrochen, die eine neue AHK- Station an unser Transportnetz angeschlossen hat, sowie eine für die Chaosbekämpfung strategisch wichtiges Gebiet erobert. Dieses müssen wir sobald wie möglich zurückerobern. Das Kriegsrecht räumt eine Frist von 3 Monden ein, so daß wir ab We 66 zurückschlagen werden. Da dieser Krieg schon vor Jahren angefangen hat und die Ursachen bis zum Beginn des Grabenkrieges heranreicht, dürfte er zwar noch in die Rubrik „Altlasten“ fallen, trotzdem werden wir versuchen uns an die Richtlinien zu halten, da wir auch erwägen eine größere Offensive gegen das Cidarenreich zu starten. Wir haben in der letzten Zeit 140 BKA durch die cidarischen Angriffe und Aufwieglungsaktivitäten verloren. Dieses werden wir nicht länger erdulden. Da die mehrjährigen Vermittlungen nichts gebracht haben, werden wir nun mit Militärischen Mittel agieren.

Wir fordern das Cidarenreich formhalber auf Bedingungslos zu kapitulieren. Wir hoffen allerdings darauf, das Cerul jetzt nicht feige den Schwanz einzieht, sobald er die erste Schlacht verliert. Sollte Cerul allerdings 300.000 Krieger an Lasendos zu Chaosbekämpfung überstellen und 2 Mio. GS dorthin überweisen, dann stoppen wir die Offensive.

Zur Information. Die Chaosflotte ist nur noch weniger als 300 Km vom Cidarenreich entfernt. Es ist durchaus möglich, daß Provinzen vom Cidarenreich bei der nächsten Schlacht mit zum Kampfschauplatz gehören werden. Da die Chaosstreitkräfte bisher auf einem Schlag schon sechs Provinzen in Reihe angreifen konnte, würde es spätestens im Wechsel 68 in Thulamor einmarschieren können, wenn keiner fähig ist sie zu stoppen. Wir werden dieses jedenfalls versuchen, wenn das Cidarenreich allerdings gleichzeitig den Westwall von hinten angreift, besteht eine gute Chance, das die Chaoskrieger durchbrechen.

Möge diese Reaktion Creul zufriedengestellt haben.

Xius

Altmagier Xius

Die Rede von Hassuset Rubinenglüh Botschafter der Volksrepublik Adalien vor der VvT:

Gesandte des guten Willens, Unbeirte der guten Sache der VvT, ich hab die Ehre im Auftrag der Volksrepublik den vorläufigen Vorsitzenden San Singh Slong zu seiner Wahl zu beglückwünschen. Möge er Kraft und Zuversicht gewinnen um die schwere Aufgabe bewältigen zu können. Auch beglückwünschen wir Atana zur Wahl. Hiermit möchte die Volksrepublik das volle Vertrauen den gewählten Ausprechen und Ihre Stimme für die Gewählten abgeben um sie in Ihren Amte zu bestätigen.

Mit Besorgnis nimmt die Volksrepublik jedoch die Stimmabgabe für das Chaos auf. Da die VvT nunmal eindeutig eine Einrichtung gegen das Chaos ist, so hoffe ich werden mir alle bis vielleicht auf 2 üble Schurken zustimmen, stellt die Volksrepublik Adalien einen Antrag:

Antrag Adalien 113-I: "Wird ein Amt der VvT zur Wahl gestellt, sind alle Stimmen, welche für das Chaos stimmen ungültig."

Wir bitten den Vorsitzenden diesen Antrag zur Abstimmung zu stellen.

Mit Hoffnung nehmen wir die Entschuldigung an Guy Lepreuchan und Vran Coirpre zur Kenntnis. Hoffentlich nehmen die Betroffenen diese Entschuldigung als Zeichen des Guten Willens auf. Obwohl die Äußerung jeder Lasander habe die Fähigkeit eine Morddrohung auch durchzuführen schon einen zu Denken geben könnte. Aber weg mit diesen düsteren Gedanken. Wir müssen Euch natürlich recht geben das ein Herrscher Verantwortung gegen über seinen Volke zu tragen hat, und diese nicht wegen abartigen Gefüste opfern soll. So war diese Wette eher ein Versuch die wahre Gesinnung eines Herrscher hinter diesen Gesandten zu offenbaren als tatsächlich darauf einzugehen. Verzeiht uns vielmals, das wir gar so schlechtes über das lasendische Herrscherhaus hinter diesen Gesandten vermutet haben, so das wir uns dazu verleiten ließen in der Sprache Eures Stefan Regenator zu sprechen. Hiermit erklärt die VR Adalien den Wettvorschlag für nichtig.

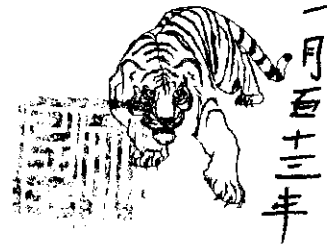
Mit Enttäuschung müssen wir das heuchlerische und schurkische Verhalten von Cerul den Eroberer zur Kenntnis nehmen. Ungeachtet das Psi in heftigen Verteidigungskämpfe gegen das Chaos liegt, fällt der gierige Herrscher in das unbewachte Hinterland ein. Wir können nicht mehr anders und müssen es als eine hinterhältige Tat bewerten. Aus diesem Grunde bittet die Volksrepublik Adalien darüber abzustimmen die folgende Verkündung der VvT auszurufen:

Verkündung der VvT: " Hiernit verurteilt die VvT das Gebaren und die kriegstreibende sowie eroberungstüchtigen Absichten des Herrschers Cerul der Eroberer aufs Schärfste. Die gesamten Verantwortlichen des Cidarenreich werden aufgefordert unverzüglich Einhalt mit den Angriffen auf PSI zu halten. Jedes Mitglied der VvT wird aufgefordert nach eigenem gut Dünge auf Cerul den Eroberer einzuwirken, auf das er sein schändlichen Tun beendet. Auf das Hreson uns die Weisheit gebet damit wir die richtigen Entscheidung treffen werden."

Damit wir nicht falsch verstanden werden. Wir bezichtigen das Cidarenreich **nicht**, daß es mit dem Chaos im Bunde sei. Aber die VvT kann es bestimmt nicht dulden, daß dieser Herrscher so offensichtlich gegen den Geist und den Absichten der VvT arbeitet. Wenn denn die VvT wirklich für Frieden und gegen das Chaos eintritt gibt es keine, ich wiederhole, keine Möglichkeit als jetzt zu handeln und diesen skurpelosen Mann aufzuhalten.

Nun denn, wir wurden nach einen Urteil bezüglich den gegenseitigen Entschädigungsforderung von PSI und Sicmeobee, gefragt. Hier steht Friedensliebe gegen Bündnistreue, beide anstrebenswerte Tugenden. Sie sollten sich nicht gegenseitig im Wege stehen. In Anbetracht der dringendere zu lösende Schwierigkeiten von Tagatha und das ruhende Herrscherverhalten Sicmeobee's schlage ich eine gemeinsame Verzichtserklärung im Götterboten beider Reiche bezüglich der Entschädigungsforderungen vor. Es soll jedoch nicht die Reiche davon abhalten freiwillig sich gegenseitiges Gutes zu tun. Ein Zeichen des Friedens seiten Sicmeobee durch einen Bau einer der sagenhafte sicmeobeeschen Pyramide im Gebiete von PSI, würde den Ruhm des Sicmeobeeschen Volkes mehre und PSI würde durch mehr Steuerzahler mehr geholfen sein als eine einmalige Entschädigungszahlung. Ebenso könnte PSI als ein Zeichen der Bündnistreue eine voll ausgerüstet PSI-Garde dem sicmeobeeschen Volke vollständig übergeben. Sie soll nicht nur als Schutz der Sicogonern dienen sonder in ihrer Pracht den Glanz von Sicmeobee vermehren, falls einmal hoher Besuch aus anderen Reichen anstehe und zukünftige Herrscher als Leibwache dienen. Das adalische Volk hofft beiden Reichen einen begehbaren Weg aufgezeigt zu haben, diese Seiten des Streites im Buch der Geschichte für immer geschlossen zu haben.

Diplomatisches Chor
Choson-Bohai



An:
Versammlung von Tagatha

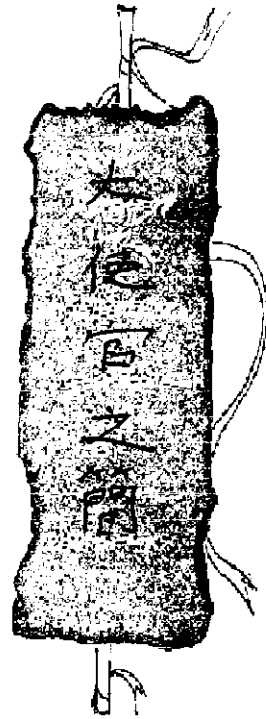
Friede Euren Reichen!

Da dringende Probleme diese hehre Versammlung drängen, möchte ich lediglich die Unsicherheiten beseitigen, die im Zusammenhang mit der Conföderation von DahMy aufgetreten sind, und die Gelegenheit nutzen, mich vorzustellen und Euren Reichen die Zusammenarbeit anzubieten.

Ich vertrete hier die Han-Völker des **autonomen** Staates Choson-Bohai. Die Völker der Provinzen des alten Staates Chosons haben mit der Conföderation gebrochen und Fürst Ye gestürzt. Mit dem Staatssiegel hat HuangShijin bewiesen, daß er nach dem Mandat des Himmels handelt und daher legitim die Völker der Ren, Han und Kuza führt. Kotans der Ainu haben sich der Gefolgschaft HuangShijins angeschlossen.

Bislang hält die Führung der Conföderation unberechtigterweise die Hafenstadt Chey-Anniong besetzt und unterstützt die Anhänger ShinoYes, dem ehemaligen Fürsten Chosons mit Beständen der Südmeerflotte DahMys. Ich möchte daher in diesem Rahmen die Conföderation offiziell aufrufen, ihre Flotte abzuziehen und die Besetzung Chey-Anniongs aufzugeben.

In guter Hoffnung auf Zusammenarbeit übermittle ich die Grüße Choson-Bohais,



北
卷
員

Phönikien

Reich des
Tyros



Werte Regentenen/innen auf Tagatha,

Leider habe ich die Pflicht, sie von einem unglückseligen Aufeinanderprallen phönikischer und schokkischer Streitkräfte zu informieren, in dessen Verlauf viele edle Phönikier und Schokken eines äußerst unnatürlichen Todes starben. Möge ein jeder ihrer Gedenken.....

*Wir bedauern diese Eskalation sehr, prinzipiell sind wir ein äußerst friedfertiges Land, doch wie konnte es überhaupt dazu kommen?
Da bereits äußerst dubiose Gerüchte (oder auch Märchen) kursieren...und bestimmt auch bald von sehr kompetenter Seite ergänzt werden (Hallo Marud.....) möchten wir auf diesem Wege unseren Standpunkt darlegen.
In den letzten Wechsellern kam es zu zahlreichen gemeinsamen Erkundungen Phönikiens und Scharockans, unter anderem auch in den umstrittenen Provinzen (Geographisch bestehen diese zu mindestens 85 Prozent aus Wasser). Es muß erwähnt werden, daß diese Provinzen KEINEN Landzugang zu Scharockan besitzen....nur zum phönikischen Kernreich.
Scharockan benötigt diese Provinzen absolut nicht, Phönikien dagegen um so mehr, da in einem der Kleinfelder ein Handelszentrum gelegen ist, welches den einzigen Zugang Phönikiens zum Meer darstellt. Warum aber dieses sofortige massive militärische Besetzen, hätte man nicht teilen können?... werden sie sicherlich zurecht fragen. Dazu sei gesagt, daß Marud in seinem letzten Brief unmißverständlich das Besetzen aller gemeinsam erkundeten Provinzen ankündigte.....das dies ihm sehr ernst war, zeigt die Menge der Truppen, die mit einer kleineren Flotte in eben diese Provinz einrücken sollte (u.a. mit Onagern bewaffnt). Hinzu kamen noch strategische Bedenken..... wir würden nur ungern einem aggressiven Herrscher, der uns mit unbewiesenen Tatsachen verleumdet und uns zudem indirekt militärisch droht, ein Handelszentrum in unmittelbarer Nähe unseres Kernreiches überlassen!!!*

Die Wortwahl aggressiv ist durchaus bewußt gewählt. Wir haben aus den Erfahrungen anderer Staaten zu Scharockan (z.B. Karkildon) gelernt. Zu den Vorwürfen Scharockans...wir werden beschuldigt seit mehreren Wechseln einen Späher gefangenzuhalten, daran werden von Scharockan inzwischen Entschädigungsforderungen gekoppelt. Dummerweise wissen wir wirklich rein gar nichts von einer gefangengenommenen Einheit!!! Dies schwören wir...möge meinerwegen jeder sein göttliches Orakel anrufen. Zur Klarstellung an Marud: In unserer ersten Stellungnahmegeringen wir wirklich von einer unbeabsichtigten Festnahme eines Spähers aus...wir gaben sofort Befehl, ihn freizulassen. Doch da war nirgendwo ein Späher; 2-mal haben wir alle Kerker durchsuchen lassen...alle Kommandeure wurden befragt....nichts. Also:WIR HABEN KEINEN SPÄHER!!!Akzeptiert dies, oder laßt es bleiben!

Solltet ihr es tatsächlich wagen, eine unserer Provinzen anzugreifen, würden wir dies als direkte Kriegserklärung deuten. Viele von ihnen werden jetzt vielleicht sagen.....toll, Aufstand der Minireiche....., doch ich kann ihnen garantieren, daß denjenigen, der uns angreift, einige besondere Überraschungen erwarten.....zudem würde es für uns um unsere Existenz gehen....wir würden kämpfen bis zum Ende. Doch wir hoffen nicht, daß es zu einem Krieg kommt, dies würde nur die Schergen Slongas erfreuen (zudem hatten Kundschafter wieder Visionen...sehr beunruhigende). Vielleicht sollte man auch mal überprüfen, inwieweit die Tiamat-Sekte für das Verschwinden des Spähers verantwortlich sein könnte, auch bei uns ist diese sehr aktiv. Dies könnte doch der neue Nachrichtendienst Scharockans besorgen..... Zu unserer Grenze: Die Ostgrenze Phönikiens zu Scharockan steht fest... wir werden sie akzeptieren. Die Landgebiete der Provinzen 4\20 sowie 3\20 beanspruchen wir für uns...werden uns jedoch mit Offensivschlägen gerade in 3\20 noch zurückhalten. Die Meergebiete kann Scharockan unsererwegen für sich beanspruchen....jedoch verlangen wir Durchfahrtsrecht. Jedoch werden unsere Truppen jedes Schiff Scharockans beschießen, welches in der jetzigen Situation die küste Phönikiens ansteuert! Wir wünschen also, daß Scharockan sämtliche Truppen aus 4\20 sowie 3\20 zurückzieht. Das bisherige Zusammentreffen Phönikischer sowie Schokkischer Streitkräfte betrachten wir als Produkt unglücklicher Umstände, kein Reich hat Entschädigungsansprüche.

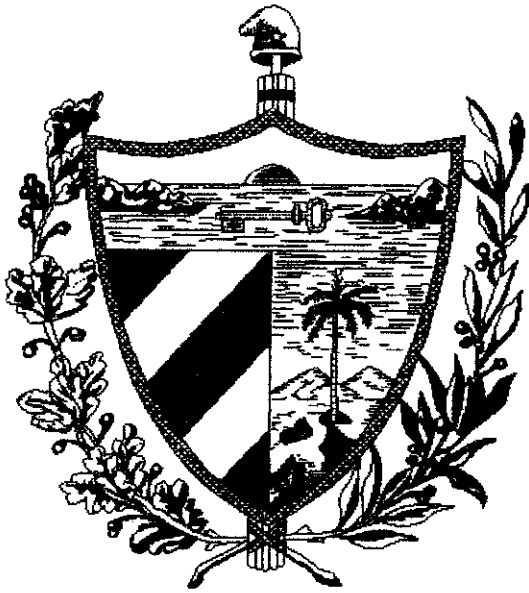
Wir hoffen, daß die Sonne Maruds Geist leuchten und seine Gedanken reifen läßt....auf das er uns positiv überrascht!!!

Trotzdem möchten wir unsere Waffenbrüder bitten, sich bereitzuhalten...im Falle eines Krieges kann Phönikien sehr rasch Hilfe gebrauchen.

(Spendenkonto TIB **514**). Ich hoffe, die Völkergemeinschaft nicht mehr auf diesem Wege mit diesem Thema belästigen zu müssen!

ZUM GRUBE

TYROS



Arraq von Aab

Vorsitzender des Rates von
D'Orado

Palast der Freiheit
Cen-Naqq
D'Orado

12. Mond , 28. Tag, 112n.B.v.S.

Offener Brief an die VvT

Sehr geehrte Botschafter der Völker dieser Welt

In Abänderung unserer Entscheidung vom 9. Mond diesen Jahres hat der Rat von D'Orado beschlossen, den ehrenwerten Gordon Chen nunmehr trotz der bestürzenden Unentschlossenheit der Versammlung als Botschafter und Sprachrohr des stolzen Volkes der Naqjaren zu entsenden.

Ursache für diesen, sagen wir mal recht zügigen Wechsel des Standpunktes sind zum einen die erschreckenden Abstimmungsergebnisse und zum anderen die unsägliche Aneinanderkettung gegenseitiger Beschuldigungen und Anklagen. Hinzu kommt weiterhin, daß uns der eigentliche Sinn der VvT nach wie vor verschlossen bleibt, sieht man mal von der Funktion eines internationalen Palaverclubs ab, da klar erkennbare Aufgaben und Zuständigkeiten bisher nicht zu Tage getreten sind..

Bei der gegenwärtigen Zusammensetzung der Versammlung ist Besserung diesbezüglich wohl kaum zu erwarten. Deshalb wollen wir zukünftig unser Stimmrecht wahrnehmen, um Entwicklungen, wie beispielsweise das Abstimmungsergebnis zum Antrag Tir Tairingates in unserem Sinne zu beeinflussen.

Wir hoffen auf frischen Wind und neuen Antrieb auf dem Weg zur Einigung der Völker, womöglich auch durch die Wahl des neuen Vorsitzenden. Keinesfalls wollen wir es jedoch vergessen, dem ehrenwerten San Singh Slong zur Wahl zum kommissarischen Vorsitzenden zu gratulieren, sowie unserer Hoffnung Ausdruck zu verleihen, die endgültige Wahl brächte ein ähnliches Ergebnis.

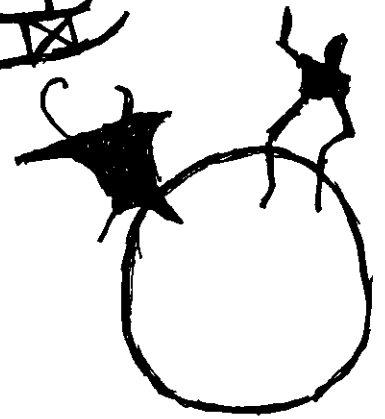
Hochachtungsvoll

Arraq von Aab

KONGURU



BESI



VERSAMMLUNG VON TAGATHA!

ICH
AGOMBO

**MACHTIGER FUHRER DA KUADRILEE
GEBE KUNDE VON DER GRUPPE UNSERER TAPFEREN
MANNEN:**



**SIE ZOGEN DER SONNE IM MITTAG ENTGEGEN
EIN BOOT VON FISCHERN
BRINGT SIE DEM LAND ENTGEGEN
BEI SOLARIS HEISST SIE WILKOMMEN
ARELON DAS LAND DER SONNENWALDER**



**VON DER FINSTEREN MACHT FINDET MANN WENIG
BAUERN SPRECHEN DOCH:**

**EINST WAR DA EIN
SCHWARZER HAGEL FIEL
DASS ANGST WURDE DER SONNE**



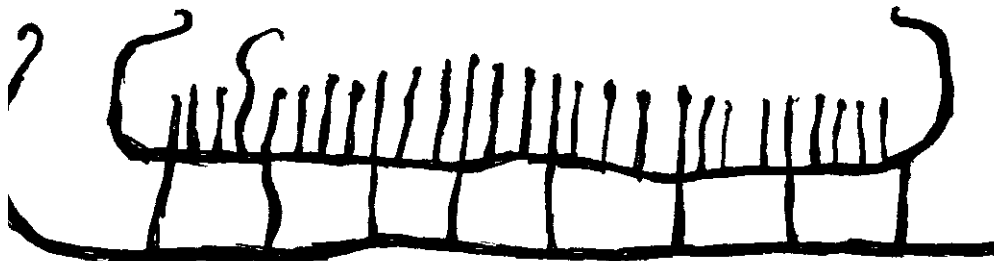
**SODANN KAMEN GOTTESMANNER SIE VERHIESSEN
AUFZUSAMMELN DIE KORNER**

**DIE HEILIGKEIT SOLARIS
SELBST VERNICHTET DEN UNRAT.**

**NUN WANDERN DIE SOHNE WEITER
VERFOLGEND DIE SPUR
DES VERSCHLINGENDEN MEERES.**

**IHR VOLKER
LASSET AUCH EURE MANNEN MIT DIESEN ZIEHEN
IM DIENSTE DER GOTTER
GEBT IHNEN OBDACH
SPENDT IHNEN GROSSZUGIG
IHR WEG IST WEIT**

**SO STEHE UNS STEHE JENEN DER VATER DER GOTTER BEI
DANK SEI ALLEN VOLKERN**



Agombo



Nach Monden der Zurückhaltung hat sich unser Herrscher Edolas entschlossen, mich zu Ihnen zu schicken und hier einiges klarzustellen:

Wie Ihr vielleicht schon an meiner schlechten Stimmung gemerkt habt, ist der Grund für diese Rede kein erfreulicher. Es ist ein Brief gefälscht und veröffentlicht worden, der besagt, daß sich Fangorn aus der Union zurückzieht. Um das jetzt mal mit Nachdruck zu sagen: König Edolas hatte nie vor, aus der Union auszutreten. Unsere Spezialisten werden den Brief untersuchen und dann eindeutig sagen können, aus welchem Reich dieses Schandwerk kommt. Wir haben bereits lange überlegt, wer es verfaßt haben könnte. König Edolas ist davon überzeugt, daß es aus keinem der bekannten Chaosreiche kommen kann, da ein solches Reich überhaupt keinen Vorteil davon hätte. Es muß aus einem Land stammen, dem es etwas bringt, wenn Fangorn nicht mehr Mitglied der Union ist. Also vermuten wir, daß ebenfalls ein Land der Union für diesen Brief verantwortlich ist, das nicht will, daß Fangorn bei der Präsidentschaftswahl gegen den jeweiligen Herrscher stimmt. Natürlich könnte auch eines unserer mittlerweile drei Nachbarreiche Myredanien, KhasiLum und Latronien dahinterstecken. Ich will hier jedoch keine falschen Anschuldigungen anbringen, zumal wir von allen diesen drei Reichen bisher nur Gutes erfahren haben. Aber, wer es auch war, mit Sicherheit wird ihn unsere Rache da treffen, wo es am meisten weh tut, denn selbst die friedlichsten Elben haben ihren Stolz. Gehabt Euch wohl

**P
r
o
j
e
k
t**

Historie VvT

Wir decken die Aktivitäten
der VvT und des ITOR auf!

Ich fordere die Herrscher aller Reiche auf,
dem Projekt Historie der VvT alle
Unterlagen zu senden, die auf einen
Briefwechsel der VvT in welcher
Angelegenheit auch immer schließen
lassen, zumindest in Kopie, wenn nicht gar
im Original zukommen zu lassen.

Shanka Wei

Shanka Wei
Projektleiter Historie bei der VvT

MESCHKINNES

Meschkinnes nennt man diesen Trank,
Zu deutsch da heißt er Bärenfang.
Ist gut für Kopf und Bauch und Beine
Und trinkt man stündlich 3 bis 12 nicht allzu kleine,
so ändert sich das Gleichgewicht,
die Beine die gehorchen nicht.
Am längsten bleibt dann noch die Sprache,
doch was man spricht, ist so 'ne Sache.

Zutaten:

- 1 l Alkohol 96% $\Rightarrow = \frac{1}{3}$
- 1 l Wasser $\Rightarrow = \frac{1}{3}$
- 1 kg Honig $\Rightarrow = \frac{1}{3}$
- Schale von einer Unbehandelten Zitrone
- 1 Stange Zimt

Zubereitung:

Man erwärmt das Wasser in einem Topf bis es Heiß ist, aber nicht kocht. Dann löst man den Honig im Wasser auf, und fügt den Alkohol hinzu. Man fügt die Schale der Zitrone und die Stange Zimt hinzu und läßt das ganze 1 Woche unter Luftabschluß stehen. Dann kann man den Bärenfang in Flaschen füllen und Lagern oder sofort trinken.

Tip:

Je Älter er ist, desto Besser wird er. Am besten ein halbes Jahr Lagern.

Projekt **Finanz** **WV**

Wir stellen die WV auf feste Füße!

Hiermit fordere ich alle Herrscher, die Unterlagen über an die WV oder deren Vorgänger gezahlte Gelder haben, auf, diese zumindest in Kopie, besser im Original der WV (Finanz) zukommen zu lassen.

Darjal Wei
Darjal Wei

Gr o ß r e i c h O r g o n

An
die Herrscher
aller Reiche von

Tagatha



Herzog Bogarde
Am Residenzplatz 1
Orga
Großreich Orgon
Gondwana / Ahebas / Tagatha

1. Brief im Götterboten im 1. Mond des Jahres 113 n. B. S.

Beförderung: normal

Betrifft: Protest gegen die *Tagatha Intercontinental Bank*

Im Namen der Völker und Stämme *Orgons* und im Auftrag Ihrer Majestät, König *Org*, grüßen Wir, Großkanzler *Bogarde*, herzlich die mächtigen Herrscher und der Herrscherinnen der Reiche von *Tagatha*.

Mit Bezug auf die letzten Veröffentlichungen der *T.I.B.* im *Götterboten* 64 und andere aktuelle Angelegenheiten richtet das Außenministerium von *Orgon* in Vertretung des ehrwürdigen Großkanzlers *Bogarde*, Herzog von *Bagon* und rechtmäßiges, vom Volke eingesetztes Regierungsoberhaupt des Großreiches, die folgende Botschaft an Euch und Euere Völker!

Sicherlich habt Ihr alle in den letzten Wochen den Streit einiger *organischer* Unternehmen mit den werten Herren der *Tagatha Intercontinental Bank* mitbekommen und verfolgt. Wir – als Oberhaupt der Regierung des Großreiches *Orgon* – sahen uns bisher nicht genötigt, in diese kleine Auseinandersetzung einzugreifen, obwohl natürlich gerade auch Wir deren Verlauf mit Spannung verfolgten. Doch dies ändert sich nun mit der Pressemitteilung, die Wir Ende letzten Jahres mit Zornesröte bemerken mußten!

Mit Verlaub, eines haben Wir selbst auch aus dem bisherigen Konflikt gelernt: man soll nicht, wie es die *Times* gemacht hat, plump irgendwelche Aussagen deuten – vielleicht ein großer Fehler, auch wenn man den Kern treffen sollte (was Wir hier keinesfalls unterstellen mögen). Aber doch haben Wir bei jenen fast eindeutigen Anspielungen einmal versucht, unsere Schlüsse zu ziehen, wozu eigentlich sogar aufgefordert wird:

»Vielleicht mögt ihr, geneigter Leser, in diesen Fakten einen Sinn erkennen.«

Die Folgerungen sind für jeden Leser ziemlich eindeutig und durch die vorigen Zeilen geradezu vorausbestimmt, daher denken Wir, in diesem Fall (auch der Offenheit wegen) den Kern ruhig ansprechen zu können ohne dabei einen Fehler zu machen: Dem Reich *Orgon* wird vorgeworfen, die Sabotageakte bei der *T.I.B.* begangen zu haben!

Zunächst sei dazu ein für allemal gesagt, daß diese Aussage eindeutig falsch ist! Rein gar nichts haben Wir mit den Anschlägen zu tun und beurteilen sie auf das schärfste. Dafür können Wir Argumente bringen, wenn auch vielleicht keine handfesten Beweise.

Danach halten Wir aber auch noch einen ganz anderen Punkt für wichtig, und das hat uns doch ein wenig verwirrt. Wie kommt eine Bank dazu, einfach einen unschuldigen Kunden zu beschuldigen, Anschläge verübt zu haben, und das ohne jeden Beweis und noch dazu über unfaire indirekte Andeutungen, die unserem Ansehen schaden. Daher

Gr o ß r e i c h O r g o n

fordern Wir zunächst die *T.I.B.* auf, dieses andeutende Geschwafel (sei es nun gegen *Sandurack* oder *Orgon* oder sonstwen) zu unterlassen und endlich Klartext zu sprechen – oder könnt Ihr das nicht?! Auch Drohungen wie die Überlegung »den damit zusammenhängenden Personen und Institutionen« das Konto zu sperren, gehören konkretisiert: Wen beschuldigt Ihr? Wem sperrt Ihr das Konto? Traut Ihr Euch nicht, den Leuten Eure Vorwürfe ins Gesicht zu sagen (was Wir aufgrund der hinterfotzigen Veröffentlichungen vermuten), vielleicht weil nichts, rein gar nichts davon beweisen könnt?! Bei einer solchen Sabotageaktion gleich in Panik auszubrechen und aus jedem kleinen Verdachtsmoment eine öffentliche Beschuldigung zu formen zeugt nicht gerade von diplomatischem Geschick – und ist im übrigen eindeutig mit »Rufmord« zu betiteln!

Daher finden Wir es überaus vorteilhaft, daß die *Versammlung von Tagatha* ein Richteramt eingerichtet hat. Wir – das rechtmäßige Volksoberhaupt *Orgons* – verklagen die Herren der *Tagatha Intercontinental Bank* wegen Rufmords! Unsere Forderungen an die *T.I.B.* lauten:

1. Rücknahme aller direkten und indirekten Beschuldigungen sowie Klarstellung der Tatsachen!
 2. Öffentliche Entschuldigung der *T.I.B.* gegenüber *Orgon*!
 3. Bedingungslose und vollständige Aufklärung des Falles (mit allen Verstrickungen) auf Kosten der Bank!
- Möge der neue Richter (wahrscheinlich *Adalien*) diese Forderungen prüfen und ein gerechtes Urteil erlassen! Und möge die *T.I.B.* ihre Fehler erkennen, um die einstige gute Zusammenarbeit mit *Orgon* wiederherzustellen!

In der aufrichtigen Hoffnung, daß er allen Erwartungen genüge getan haben mag, wurde dieser Brief am 8. Tage im Mond der Wende des Jahres 113 nach Befreiung von *Slonga* durch die nötigen Einverständnisse bekräftigt. Mögen die Länder *Tagathas* aufblühen und gedeihen, und möge die Gerechtigkeit stets siegreich sein!

Empfangt außerdem noch Unsere herzlichsten Grüße und die besten Wünsche, im Namen des gesamten Volkes von *Orgon*, und somit verbleiben Wir, bis auf weiteres, hochachtungsvoll,

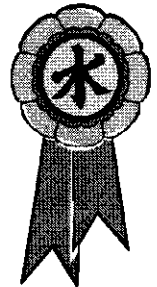
Dutschky

Fürstin *Dutschky*, Ministerin des Äußern

Bogarde

Herzog *Bogarde*, Großkanzler

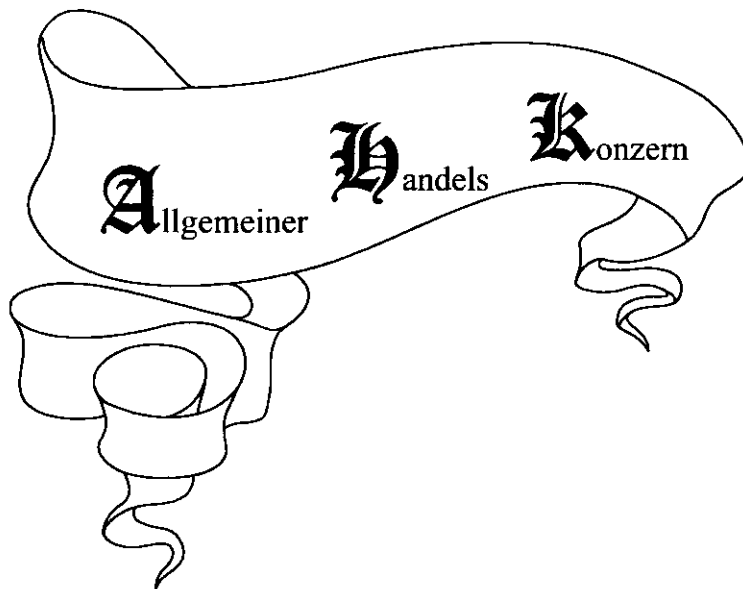
König *Org*



Anlagen: (keine)

Anzeige im
Götterboten 65

am 2.1.113 nBvS.



AHK-Leitung
Baron Wigglesberg
Tethys-Allee 23
Orga
Orgon

1. Aktuelles:

Zunächst möchten Wir kurz zu den Worten der TIB Stellung nehmen, über die Wir Uns selbst sehr freuen. So möchten Wir Uns zunächst für das Mißverständnis entschuldigen, dem Wir offenbar erlegen sind. Nach wiederholtem Durchlesen der alten Pressemitteilung der TIB sahen auch Wir ein, daß tatsächlich keine Namen genannt worden waren. Das haben Wir dann wohl ein wenig falsch interpretiert, wie Ihr im letzten Götterboten zur beidseitigen Zufriedenheit dargestellt habt – hierfür gebührt Euch Unser bester Dank! Damit habt Ihr gleichzeitig Uns und alle Reiche über das Mißverständnis aufgeklärt, daß Wir den umschreibenden Term in der Pressemitteilung falsch verstanden hatten und daß (glücklicherweise) nicht der AHK gemeint war. Entschuldigt bitte dieses Mißverständnis! Wir danken der TIB für die Aufklärung und die öffentliche Klarstellung, daß sich die Äußerung natürlich nicht auf den AHK bezogen hat. Das wird sicherlich für eine weitere gute Zusammenarbeit sorgen...

Erfreuliches gibt es auch wieder vom Wachstum des Konzerns zu berichten: im letzten Wechsel bekamen wir wieder 2 neue Mitglieder, Asgard und Karkildon. Da auch das Reich Myredanien mittlerweile über eine unserer Teleportereinrichtung verfügt, wurde das Netz um 3 Handelsstationen erweitert und ein weiteres Mal attraktiver gemacht. Damit gibt es nämlich nicht nur mehr Nachfrage nach angebotenen Gütern, sondern auch weitere Angebotslisten, die Uns allerdings bis dato noch nicht vorliegen. Da sie sich noch in Arbeit befinden, wird sich in der nächsten Anzeige das Sortiment sicherlich auf weit über 40 Güter ausgedehnt haben!

Doch gibt es nicht nur diese erfreuliche Nachricht, sondern noch eine zweite. Um dem – nach wie vor anhaltenden – Wachstumsschub des AHK gerecht zu werden, war die Konzernleitung gezwungen, die Sicherheit des Netzes und seiner vielen Benutzer weiter auszubauen. Dazu haben unsere Wissenschaftler ein neuartiges „AHK-Tor“ entwickelt, welches fortan bei Midiantien erhältlich ist. Es handelt sich dabei um eine Schutzvorrichtung, die wie eine Mauer um eine Teleportstation gebaut werden kann. In ihr ist ein großes Tor, das jeden Wechsel einmal geöffnet bzw. geschlossen werden kann, jedoch nur von außen und nicht von innerhalb der Station. Damit ist es in einem Wechsel entweder geöffnet oder geschlossen – dies ist im Protokoll ausdrücklich zu erwähnen („AHK-Tor zu“ oder „AHK-Tor auf“). Ein Senden/Empfangen ist dann nur möglich, wenn das Tor geöffnet ist, ansonsten geht die Lieferung zurück an den Absender. Bei Interesse mögen sich alle Kunden an Midiantien wenden, die Kosten betragen 30.000 GS...

Desweiteren hat die AHK-Leitung beschlossen, Mitte nächsten Jahres ihre eigenen Anteilsscheine über die Orgon Hall zu vertreiben. Damit werden wir – wie bereits einige andere vor uns – auch eine Anteilsgilde, wahrscheinlich die größte und wichtigste bisher. Für 2 Mio. GS sollen 200 Anteilsscheine im Wert von anfangs je 10.000 GS verkauft werden – an alle Interessenten. Diese möchte ich bitten, ihre Einkaufswünsche zum Wechsel 67 der Orgon Hall mitzuteilen, damit werden Sie erstmals Mitbesitzer an der größten Teleporterfirma und besitzen einen Anspruch auf deren Gewinne, auf interne Mitbestimmung sowie auch interne Informationen! Außerdem erhalten Kunden, die Anteile am AHK besitzen, dessen Güter zum Selbstkostenpreis, was die Sache noch einmal rentabler macht! Der AHK in seiner langen Tradition wird damit erstmals allen Völkern auf Tagatha gehören, und so hoffen Wir auf ausreichende Anfragen. Genaueres über den Aufbau der Anteilsgilde befindet sich im Moment noch in Planung, wird Ihnen aber sicherlich baldmöglichst mitgeteilt.

2. AHK-Nutzer: (17)

Akkad (Akk), Albert Finances (AFi), Asgard (Asg), Cidarenreich (Cid), DahMy (DMy), Fangorn (Fan), Hallima (Hal), Karkildon (Kar), Lasendos (Las), Midiantien (Mid), Myredanien (Myr), Orgon (Org), Samdurack (Sam), Simeabee (Sic), Phönikien (Phö), Psi (Psi), Tir Tairingate (TTg)

3. AHK-Stationen: (19)

Hier vielleicht noch einmal: die Baupläne sind sowohl für die Empfangs- als auch für die Kombimodule freigegeben. Jedes Reich kann sie nun rüsten, was lange Wartezeiten erspart. Für die einwandfreie Funktionsweise ist jedoch noch ein Crypter erforderlich, den Sie bei Midiantien bestellen (zum Selbstkostenpreis von 50.000 GS und ohne lange Wartezeiten!).

<u>Reich:</u>	<u>Typ:</u>	<u>Crypter:</u>	<u>Nummer:</u>	<u>Name:</u>
Akkad	ES-Modul	1.0 A	Akk-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Asgard	ES-Modul	???	Asg-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Cidarenreich	ES-Modul	1.0 E	Cid-ES1	(bitte mitteilen!!!)
DahMy	E-Modul	1.0 E	DMy-E1	(bitte mitteilen!!!)
Fangorn	ES-Modul	1.0 E	Fan-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Hallima	ES-Modul	1.0 E	Hal-ES1	Westtor
Hallima	ES-Modul	1.0 E	Hal-ES2	Osttor
Karkildon	ES-Modul	1.0 E	Kar-ES1	Bergtor
Lasendos	ES-Modul	1.0 E	Las-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Lasendos	ES-Modul	1.0 E	Las-ES2	(bitte mitteilen!!!)
Myredanien	???	???	???	(bitte mitteilen!!!)
Orgon	ES-Modul	1.0 O	Org-ES1	Alpha-Tor
Samdurack	ES-Modul	1.0 E	Sam-ES1	Wüstentor
Samdurack	ES-Modul	1.0 E	Sam-ES2	Weltnarbel
Simeabee	E + ES-Modul	1.0 S	Sic-E1, Sic-ES1	Zepterhalle
Simeabee	E + ES-Modul	1.0 S	Sic-E2, Sic-ES2	Zweistein
Phönikien	ES-Modul	1.0 E	Phö-ES1	Handelssaal
Psi	ES-Modul	1.0 S	Psi-ES1	Kalmar-Station
Tir Tairingate	ES-Modul	1.0 E	TTg-ES1	(bitte mitteilen!!!)

4. Handelsgüter: (35)

Zu beachten ist, daß der angegebene Grundpreis nicht verbindlich ist. Vor allem bei größeren Bestellungen sind Rabatte herauszuholen, doch das ist mit dem Anbieter selbst zu verhandeln.

<u>Ware</u>	<u>Anbieter</u>	<u>Grundpreis</u>	<u>Kurzbeschreibung</u>
AHK-Crypter	Mid	50.000 GS	für AHK-Stationen; mit individuellen Einstellungen
AHK-Tor	Mid	30.000 GS	schützt vor ungewollten Lieferungen
Belagerungsturm	Fan	45.000 GS	-
besserer Mann	Myr	150.000 GS	Mann mit einem Gutpunkt
Brachanflöße	Sic	70.000 GS	von Tieren gezogene Flöße
Brandbogen	AFi	30.000 GS	Bogner können jeden Pfeil zum Brandpfeil erklären
Doppelbalista	Sic	7.000 GS	???
Erkundungsschiff	Las	80.000 GS	verdoppelt Erkundungschancen; sonst wie Segelschiff
Fliegender Teppich	Sic	6.000 GS	4 REH; 4 GF
Hansestädte	Org	200.000 GS	Rüstrabatt; Transportweg ohne Massen- und Zeitbeschr.
Himmelsstürmer	Sic	50.000 GS	automatischer On-Treffer auf eindringende Flugschiffe
Langschiff	Akk	62.500 GS	-
Langschiff	TTg	65.000 GS	-
leichtes Pferd	Akk	10.400 GS	-
Mammut	Org	65.000 GS	-
Marktansiedlung	Sic	200.000 GS	2 Mann werden nach 6 Monden zum Markt
Mana	Sam	58.000 GS	kann 1:1 in Zaubereinheiten umgewandelt werden
Maulwurfspion	Myr	1/5 des Spions	???
Mehrfachsteinschleuder	Myr	200.000 GS	???
Mythriltrüstung (+Anp.)	Phö	25.000 GS	+2 GP für H & R; Maße an Phönikien weitergeben
Onager	Phö	20.000 GS	-

Onager	TTg	21.500 GS	-
Ring der Stärke	AFi	30.000 GS	+2 GP im Nahkampf; +1 für Bogner; +1 Überlebensbonus
Schildkröte	Fan	45.000 GS	-
schnelle Straße	Las	auf Anfrage	verdreifacht die Bewegungsweite
schnelles Pferd	Las	30.000 GS	wie schweres Pferd; Geschwindigkeit: 3 GF
schweres Pferd	Phö	20.000 GS	-
Seeburg	Sic	1,5 Mio. GS	schwimmender Markt; beweglich; Bauzeit: 12 Monde
Segelschiff	Myr	1,7 Mio. GS	-
Segelschiff	Org	60.000 GS	-
Standarmbrust	Myr	200.000 GS	???
S'tarra	Akk	27.000 GS	Geschw. 3GF / 6KF, 2 Gutpunkte im Kampf
Steine	Sic	600 GS	Wurfgesch. für Türme und Flugschiffe; wie On-Treffer
Wasa	AFi	1.100 GS	Geschwindigkeit von Flug- und Seeschiffen +1 GF (+2 KF)
Zauberdecken	Sam	50.000 GS	+2 GP für Tiere; erhöht Zauberresistenz

5. Allgemeine Geschäftsbedingungen

1. Die Mitglieder des Allgemeinen Handelskonzerns verpflichten sich, sich nach der Gewinnspannenbegrenzung zu richten. Sie ist nicht verpflichtend, dennoch sollte jeder diese Richtlinie akzeptieren. Seit Jahren gibt es folgende Grenzen:

bei Aufträgen bis	120.000 GS:	25 %
bei Aufträgen ab	120.000 GS:	20 %
bei Aufträgen ab	500.000 GS:	15 %
bei Aufträgen ab	1.250.000 GS:	10 %

2. Einen Mitgliedsbeitrag als solchen gibt es nicht mehr. Allerdings ist jede errichtete Station der AHK-Zentrale zu melden, inklusive den erforderlichen Informationen. Auch jetzt fehlende Informationen (siehe oben!) müssen unbedingt nachgereicht werden!!!

3. Zu jeder gerüsteten Station wird zum Selbstkostenpreis ein Crypter geliefert, der individuelle Einstellungen enthalten kann. Ist nichts Näheres angegeben, wird der Standard-Cryper (Version 1.0 E) geliefert!

4. Jede Manipulation an AHK-Stationen oder Cryptern kann unweigerlich zum Ausschluß aus dem AHK führen.

5. Der AHK übernimmt die volle Haftung für verloren gegangene Güter, sofern keine grobe Fahrlässigkeit der Grund des Verlustes ist!

6. Grundsätzlich ist der AHK nicht für Handelsangelegenheiten zuständig sondern sorgt nur für den Transport. Bei Interesse an einem der obigen Güter muß man sich direkt an den Anbieter wenden und mit ihm einen Handel vereinbaren.

In der Hoffnung auf florierenden Handel und belebte Konkurrenz!

gez.: Darius von Pigglesberg, den 2. 1. 112 n.B.v.S.

Ansprache des Großherzogs Olad Kerensky zu Oklevel an seine Truppen in der Westmark:

Männer, lange haben wir gewartet, lange uns darauf vorbereitet, uns gerüstet und nun ist zieht sie herauf, die Stunde der Entscheidung. Wir stehen hier bereit um die Dunkelheit von Phyronia zu vertreiben, das Chaos von den Landkarten zu radieren. Dies ist unsere Pflicht und Schuld vor unseren Söhnen. Darum laßt uns nun aufbrechen um unser Werk zu verrichten auf daß die Sonne wieder scheint und die Kinder wieder lachen, wie es war im Anfang.

Ich weiß, groß ist eure Furcht zu dieser Stunde, denn die Schlacht wird's den Tod auch in unsere Reihen tragen.

Doch seit frohen Mutes, steht Seit an Seit. Es wird uns wohl gelingen. So die Götter unsre Schritte leiten und den Arm uns führen.

Soldaten sind zum sterben da! Heute führe ich euch an einen Platz, wo ihr sterben könnt!!

Nun denn, wohl an zur Schlacht!

Das Pferd des Herzogs bäumt sich auf

Attacke!!

Und aus tausenden Kehlen klingt der alte, furchtbare Schlachtruf der Lasender als sei er aus der Unterwelt emporgestiegen

URÄÄÄÄÄ.....

TRAPEZUNT

Herrscher dieser Welt, ich rufe Euch an!



Ich brauche Hilfe! Aber ich stelle mich doch trotz der Eile Euch vor:

Ich bin Ariya Suiriene, die Kammerfrau der toten Kaiserin Sirgyana S'Gwunsel, Anführerin der Rebellen von Trapezunt, die sich in die tiefen Wälder Masquinjos zurückgezogen haben!

Wir kämpfen nun schon lange gegen das Chaos der Hochebene, in der sich Slongas gefürchteter und tausendfach verfluchter Champion Koru verschanzt hat.

Ich führe eine kleine Schar von Verteidigern an, die sich gegen die Chaos-Krieger dort verteidigt, wo die Scharen der Schweren Reiterei sie nicht erreichen. Wir sind zwar ein verschworener Haufen, doch die Monate des Krieges fordern ihren Tribut auch unter unseren Streitern. So bin ich denn gezwungen, die unter Euch, die Sympathie empfinden mit einer Schar von Rebellen gegen die Herrschaft des Chaos, um jegliche Spenden, seien es Gelder, mit denen wir uns die so dringend benötigten Sonderwaffen kaufen können, seien es Verstärkungen, die allerdings schwer zu uns vordringen können. Ich hoffe auf eine große Spende aus der Gemeinschaft der Souveräne, um vom Götterboten die Menge Goldes zu bekommen, um die Truppen, die uns noch verblieben sind besser gegen Koru zu rüsten. Bedenkt, daß jeder Moment, den wir noch kämpfen, Euch Zeit zur Vorbereitung auf den Sturm verschafft.

Ariya Suiriene

Das Volk von Lasendos trauert um den
treuen

Kämpfer *Stefan Regenator*, der im
heldenhaften

Einsatz für sein Volk und sein Land das
Leben

hingab, sowie um all seine Kameraden
die im

Dienste der Freiheit den Heldentod
fanden!

Lasendos den 3. 1. 112

Im Herz des Labyrinths -Die Auswertung-

Der Tag des Startes ist endlich gekommen. Am ersten Tag des neuen Jahres ging es los. Bei Xorxa hatten sich insgesamt 10 Gruppen angemeldet, deren Startnummern ausgelost wurden. Dabei bildete sich folgende Reihenfolge:

- | | |
|--------------|--------------------------------|
| 1. Cargon | Recke, 3 Krieger |
| 2. Trapezunt | 6 Chaoskrieger incl. Hauptmann |
| 3. Lasendos | Held, Recke, Bogner, Krieger |
| 4. Cidaren | 8 Helden |
| 5. Conrida | 2 Elfen |
| 6. Muflon | Held, 4 Recken |
| 7. Kendar | 3 Recken, 3 Krieger |
| 8. Tafla | 10 Krieger |
| 9. Sicmeobee | 4 Recken |
| 10. Orgon | König Org, Recke, Reporterin |

Nach jeweils 2 1/2 Stunden konnte die nächste Gruppe starten. Die Berichte setzen sich aus den Erzählungen der Teilnehmer, der 'Saubermänner' (das sind die kleinen Helfer, die verletzte Gruppenmitglieder sicher nach draußen gebracht haben) und unserer Berichterstatte. Neben den allgemeinen Angaben, gibt es auch sogenannte 'Situationsplätze', die in der beiliegenden Karte verzeichnet sind.

Das 1. Level:

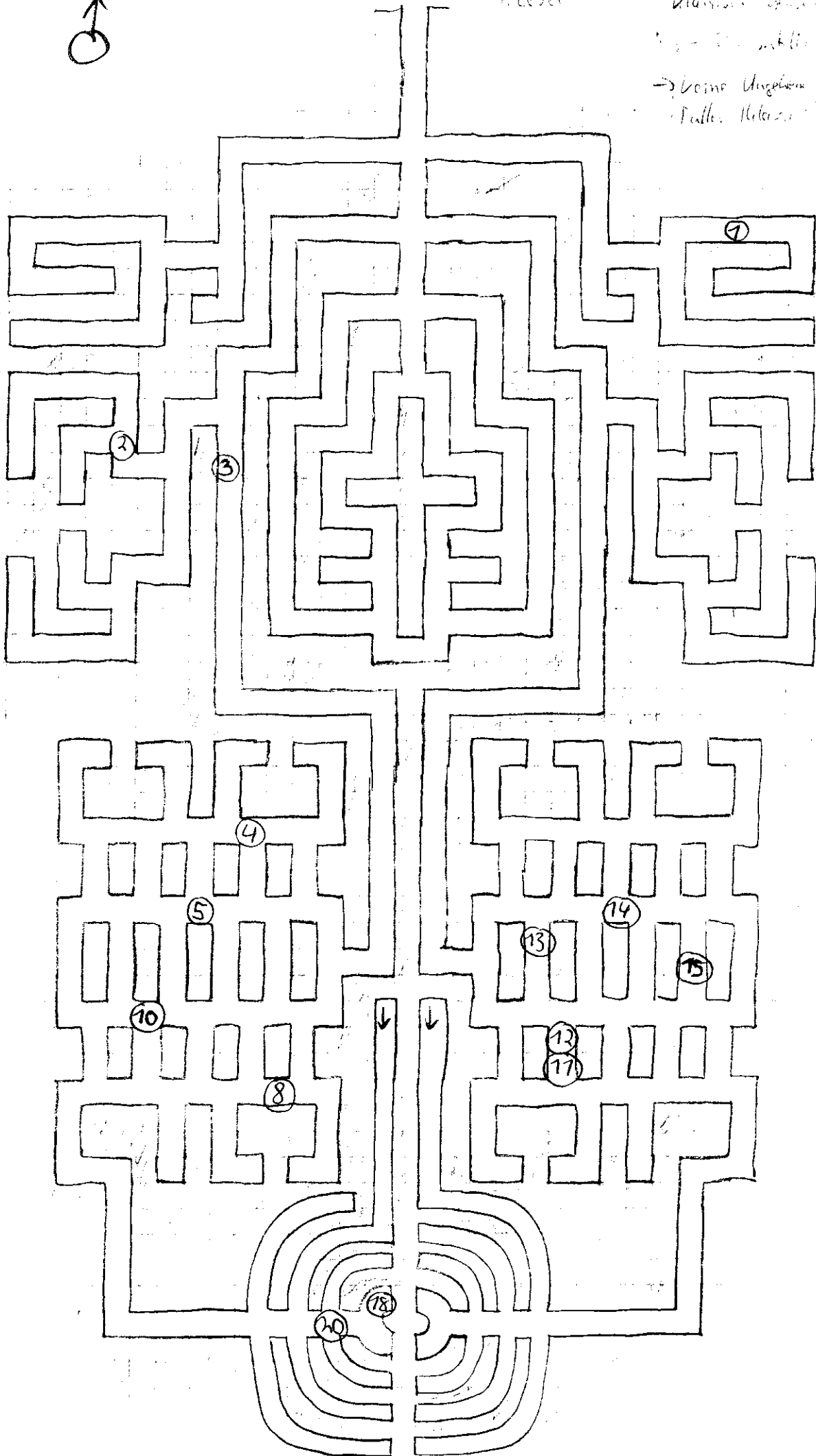
Die erste Ebene beinhaltet viele klassische Gangformen. Auf den Einsatz von Kreaturen wurde verzichtet. Der ganze Komplex wurde grob in zwei Hälften aufgeteilt. Beide Hälften boten eine Treppe nach unten, doch sollte eine der beiden Treppen ins Verderben führen. Wer Glück hatte, kam auf die westliche Seite.

1. Konflikt: Die lasendonischen Turtusi, erfahren im Leben unter der Erde und auf leisen Sohlen bewegend, hatten keine Mühe, die aus einiger Entfernung herbeistampfenden, laut brüllenden Chaoskrieger zu entdecken. Man war sich nicht einig. Zum einen schrie der Stolz in ihnen zum Kampf gegen sie, doch zum anderen zerrte die Vernunft. Man beschloß, abzuwarten. Sollten sie genau auf sie zukommen, würde es zu einem Kampf kommen, andernfalls würde man sie ziehen lassen. Und so geschah es, daß die CK einen anderen Weg nahmen. Einige der Turtusi konnten sich es dennoch nicht verwehren, einen ihrer Kurzlanzen im Dunkeln hinter ihnen herzuschmeißen. Und tatsächlich sollte die Gruppe der CK um einen geringer werden. Zu weiteren Ausschreitungen kam es dann aber nicht, da sich die CK sicher waren, den Auslöser einer Bolzenfalle passiert zu haben.
2. Begegnung: Die cidarische Heldengruppe hatte leider das Pech, in eine Falle zu tappen, die ein Schlafgas versprühte, worauf sich die ganze Gruppe für ein Weilchen niederlegte. Nachdem sie wieder erwachten, mußten sie leider feststellen, daß 2 ihrer Lederwamse fehlten, die sich eine andere Gruppe geschnappt hatte (Namen werden nicht bekanntgegeben).
3. Konflikt: Die Kriegergruppe von Tafla glaubte auf Grund ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit, einige Ausrüstungsgegenstände von der Gruppe aus Muflon fordern zu können. Allerdings erwies sich die Enge des Ganges und die Stärke des Gegners als nachteilig, und so mußten nach dieser Begegnung 4 Krieger aus Tafla verletzt nach draußen gebracht werden. Tafla zog sich einstweilen zurück.
4. Begegnung: Die lasendonischen Turtusi treffen auf die Gruppe aus Cargon. Man begegnet sich friedlich, und Cargon macht die Turtusi auf ein paar Fallen aufmerksam. Cargon, anfangs sehr zielstrebig, läuft nämlich schon seit längerem in diesem Komplex herum, ohne einen Ausweg zu finden. Man trennt sich wieder.
5. Konflikt: Und schon wieder sind den Turtusi die Chaoskrieger aus Trapezunt fast über die Füße gelaufen. Doch auch diesmal fliegen wieder nur Kurzlanzen hinterher, wo auch diesmal wieder eine ihr Ziel trifft. Und die CK? Die ärgern sich über diese verdammten Bolzenfallen.
6. Kampf: Unser Elfen- Geschwisterpaar aus Conrida hat nach einiger Zeit des Suchens endlich die Leiter nach unten gefunden. Erfreut steigt man herab. Unten findet man sich in einem großen



1. Level

- Klausur
- keine Aufgaben
- keine Aufgaben
- keine Aufgaben



Raum wieder. Doch nirgendwo ist eine Tür zu erkennen. Man will sich gerade ans abtasten der Wände machen, da bewegt sich plötzlich überall der Boden. Lange Antennenfühler schieben sich aus der Erde. Ihnen folgen große Beißzangen... mehr können die zwei nicht sehen, denn sie sind schnurstracks die Leiter wieder hochgeklettert. Das war wohl die falsche Leiter... .

7. Falle: Cargon hat es geschafft. Als erste Gruppe sind sie ins 2. Level abgestiegen, nach knapp 3 Stunden. Man bewegt sich nun einen unendlich langen Gang endlang. Nach einiger Zeit hört man plötzlich ein Rumpeln, das langsam immer lauter wird. Nervös schaut man sich um. Erst langsam kommt die Erkenntnis, daß sich da gerade eine große, massive Steinkugel auf sie zurollt. In panischer Angst fängt man an zu rennen. Doch der Gang nimmt kein Ende, und die Kugel kommt immer näher. Da sieht man die rettende Abbiegung. Mit einem Krachen knallt die Steinkugel gegen die Wand, und begräbt einen unserer tapferen Männer unter sich.
8. Begegnung: Obwohl Orgon als letzte Gruppe an den Start ging, machte sich das 3er- Gespann zielstrebig auf den Weg. Der Hund fängt plötzlich an zu bellen, als kurz darauf die Turtusi aus einem Gang erscheinen. Sie machen Orgon auf einige der Fallen aufmerksam, und warnt sie vor den Chaoskriegern, die ebenfalls noch immer in diesem Teil herumirren. Man trennt sich friedlich.
9. Kampf: Die cargonischen Krieger werden von einer Höhlenspinne angefallen, die erst erledigt werden konnte, nachdem sie einen der Gruppe gebissen hatte. Da man auf den 3. Mann nicht verzichten möchte, wird er getragen, wobei sich die Gruppe allerdings nur langsam fortbewegen kann.
10. Kampf: König Org spaziert fröhlich durch die Gänge, als er kurz vor der nächsten Kreuzung vor den Slonga- Rufen zurückschreckt, die von vorne ertönen. Die Gruppe preßt sich an die Wand. Sie können die Chaoskrieger vorbeimaschieren sehen. Eine Hand legt sich plötzlich auf seine Schulter. Verschreckt blickt er sich um und sieht in das Gesicht des Anführers der lasendonischen Turtusi. Sie sehen sich kurz in die Augen und nicken dann zustimmend. Kurz darauf entbrennt eine heftige Schlacht. Am Ende liegen die Chaoskrieger erschlagen am Boden. Orgon hat seinen Recken verloren und Lasendos einen Krieger.
11. Falle: Fast die ganze Gruppe aus Simeabee fällt in einen kurzen Schlaf, nachdem man unvorsichtigerweise auf eine bewegliche Platte getreten ist.
12. Begegnung: Wer? Nur gut für Simeabee, daß es eine sehr friedliche Begegnung war.
13. Falle: Kaum aus dem Schlaf erwachen, noch leicht benommen durch die Gänge wankend, tritt einer von ihnen doch schon wieder in so eine verflixte Falle. Ein Bolzen bestraft ihn für diese Torheit, doch nimmt sie nicht sein Leben. Dennoch muß er vorzeitig gehen.
14. Begegnung: Die conridischen Elfen treffen Simeabee. Hallo? Wo geht's hier raus? Keine Antwort
15. Falle: Jetzt hat es die Kriegergruppe aus Tafla erwischt. Die rauflustigen Jungs haben mit leichten Lähmerscheinungen zu kämpfen. Doch, Götter sei Dank, scheint sich dafür niemand zu interessieren.
16. Falle: Als 3. Gruppe kommen die lasendonischen Turtusi in die 2. Ebene. Der rollenden Felskugel sind sie dank ihrer Sprintstiefel gerade noch spielend entkommen, da öffnet sich hinter einer Tür plötzlich eine Grube vor ihren Füßen. Ein Bogner muß leider nach draußen befördert werden. Ein Schild macht noch auf den Hersteller drauf aufmerksam: 'Gefertigt in Simeabee'. Eine Gebrauchsanweisung weist auf den richtigen Umgang: 'Zur Sicherung bitte die Tür geschlossen halten'. Na, da hat wohl einer die Tür offen gelassen. Die Turtusi schließen sie hinter sich... .
17. Falle: Mit zunächst noch strammen Schritt, eingereiht in einer korekten 2er Reihe, marschiert die Heldengruppe aus dem Cidarenreich in die 2. Ebene und erreicht einen langen Gang- den Gang. Die militärische Ordnung verliert an Struktur, als auch diese Gruppe erkennen muß, was da hinter ihnen herrollt. Leider verlieren sie einen tapferen Helden.
18. Falle: Muflon wird durch eine Gasfalle kurzzeitig gelähmt.
19. Kampf: Unsere Kriegergruppe aus Tafla findet endlich die Leiter zur 2. Ebene. Die Leiter, die die 2 Elfen aus Conrida auch schon gefunden hatten. Natürlich wundern sich auch unsere Rabauken über den Raum ohne Tür. Die Überraschung über die Käfer ist natürlich auch groß, doch unsere kampffreudigen Krieger stürzen sich auf sie. höhlenkäfer sind im allgemeinen auch nicht besonders stark. Allerdings schafft Masse auch eine Art von Klasse. Das traurige Ende dieses Kampfes ist, daß es Tafla nicht schaffte, sich gegen eine Übermacht von 20 Käfern zur Wehr zu setzen. Vielleicht lag es an ihrer Zähheit, oder daran, daß Krieger aus Tafla nicht besonders schmackhaft sind, jedenfalls konnten unsere 'Saubermänner' bis auf 2 Krieger alle lebendig aus dem Labyrinth schaffen. Die Genesung unserer tapferen Krieger bedarf aber sicherlich noch einiger Wochen. Die 2. Gruppe die ausscheiden mußte.

"Halle
An Leisen Schiffe"

27

Der
Neustadter

28

6

19

7

"HALLE

DES ↓

29

"EINGANG"

17

27

24

22

23

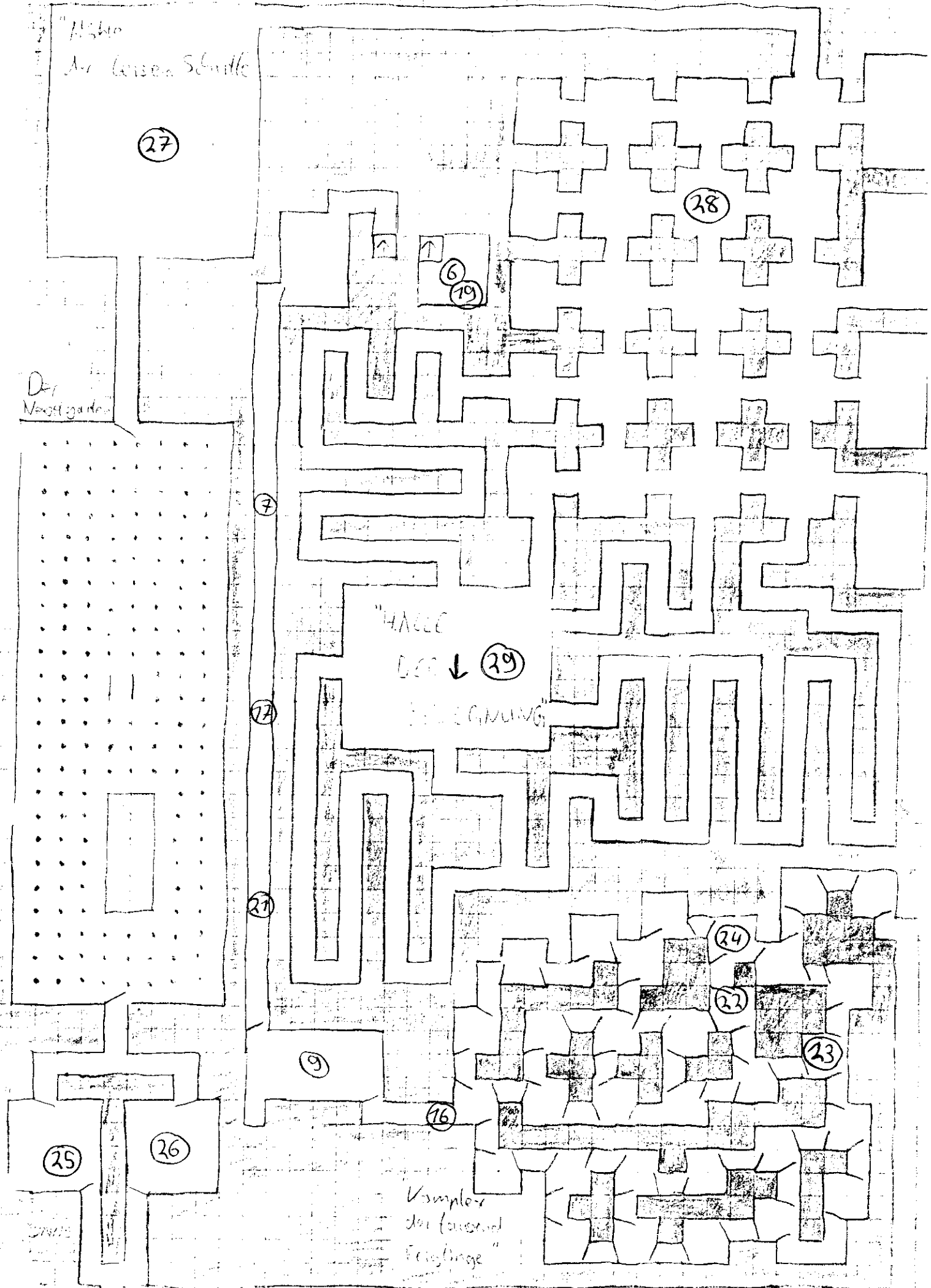
9

16

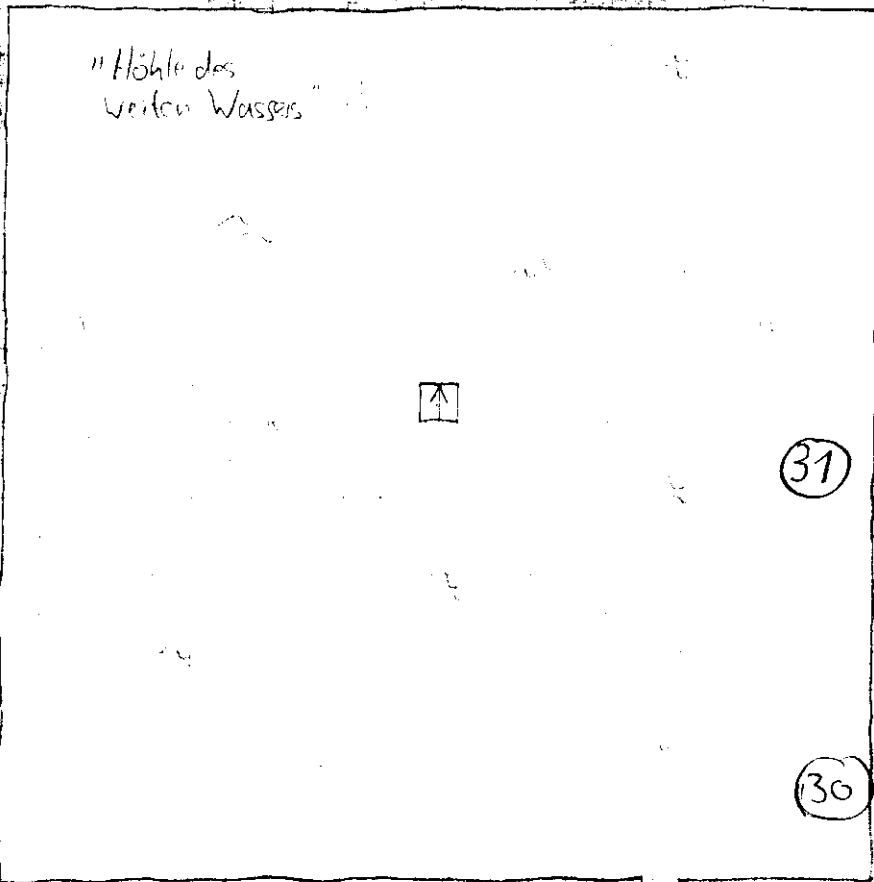
25

26

Komplex
der fälschlich
"Eingänge"

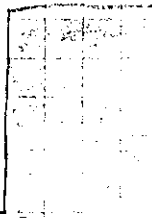
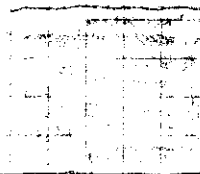


20. Kampf: Nun mag es ja an den Reichen liegen, daß sich unsere Gruppen aus Kendar und Muflon nicht riechen können, und dieser Haß bei den Kriegern aus Kendar so tief sitzt, daß sie zu schäumen begangen und wie toll auf die Muflon- Gruppe losstürmte, als sie diese von weitem erblickte. Schon im Vorfeld des Startes gab es wilde Rangeleien und es bedurfte besonderer Vorsichtsmaßnahmen, um die zwei auseinander zu halten. Doch jetzt ist es so weit gekommen. Kendar und Muflon bereiteten sich eine erbitterte Schlacht. Fazit war, das Kendar erlag, zwei Tote zu verzeichnen hatte und der Rest halbtot nach draußen geschafft wurde, womit sie die 3. Gruppe waren, nach gerade mal 45 Stunden. Doch auch Muflon hatte einen hohen Verlust. 2 Recken, davon einer tot, gingen verloren.
21. Falle: Muflon, gezeichnet von dem letzten Kampf, findet als 5. Gruppe den Weg in die 2. Ebene. Von den Anstrengungen ausgelaugt, kann sich einer der tapferen Recken nicht schnell genug vor der Kugel in Sicherheit bringen. Verletzt muß er raus.
22. Kampf: Die cargonischen Krieger schleichen schon seit geraumer Zeit im 'Komplex der 1000 Feiglinge' umher. Viele Türen gab es zu öffnen, und immer wieder liefen ihnen große Ratten über die Füße, die aber immer verschreckt das Weite gesucht haben und vor ihnen weggelaufen sind. Doch als sie in den einen Raum kamen, wo sie vorher sicher auch schon mindestens einmal waren, stand ihnen plötzlich 'ne kleine Horde von diesen Rattenviechern gegenüber. Und sie liefen nicht weg, sondern griffen an! Am Ende des kurzen Kampfes waren die Ratten in die Flucht geschlagen, doch dummerweise 1 Mann so stark verletzt, daß er raus mußte. Irgendwann haben sie dann den Ausgang gefunden. Doch war schon eine Gruppe vor ihnen. Einige Rattenleichen wurden auch gefunden.
23. Kampf: Das Cidarenreich hatte auch nach einiger Zeit ein Rattenproblem. Doch war dies um einiges größer. In großen Scharen bissen sie auf die Helden ein. Man konnte sie letztlich in die Flucht schlagen, doch mußte einer von ihnen aufgeben.
24. Kampf: Unsere Gruppe aus Muflon ist auf 2 Mann zusammengeschrumpft, und das Schicksal meinte es nicht gut mit ihnen, als auch sie sich einer inzwischen riesigen Schar von Ratten im Weg befanden. Aber Ratten sind feige, und so konnte man auch sie bewältigen. Allerdings mußte der Recke gehen.
25. Kampf: Orgon hat es geschafft! Von der letzten Position aus ist es ihnen gelungen, nach ganz vorne zu gelangen. Sie haben über 20 Stunden Zeit aufgeholt! Doch in diesem Raum gab es ein kleines Problem in Form eines alten Trolls, der König Org mürrisch anschaut und auf ihn losging. Chancen hatte er allerdings nie gehabt.
26. Unsere Helden aus dem Cidarenreich kommen in den Raum marschiert, willig, sich jeder Gefahr zu stellen. Der letzte hatte gerade die Tür passiert, da lies sich eine riesige Spinne auf ihn fallen, und biß ihn bevor sie erledigt werden konnten. Normalerweise wirkt das Gift lähmend, doch schien dieser Held eine Allergie dagegen gehabt zu haben. Er starb noch in den Armen seiner Kameraden.
27. Begegnung: Im 'Nebelgarten' konnte man die Hand vor Augen nicht mehr sehen, so schwer hing der Nebel in der Luft. Fast blind kam man vorwärts. Es kam zu einigen Veränderungen in der Position. Es entstand die erste Situation, wo jeder sehen konnte, wo er gerade stand. Denn in der 'Höhle der leisen Schritte', sie war riesig und hell- das Licht ließ deutlich die vielen Felsspitzen an der Decke erkennen, die bei der kleinsten Bewegung abzufallen drohten- und jeder Verstand riet einem, sich langsam und leise zu bewegen. Und so kam es, daß sich nach einiger Zeit unsere 5 Gruppen -Cidaren, Muflon, Orgon, Lasendos und Cargon- in Augenschein hatten. Man muß sich wohl folgende Situation vorstellen. Die Blicke gingen von einer Gruppe zur anderen, zur Decke zu seinen Kameraden und wieder zu den Anderen, und in den Köpfen wurden Überlegungen zu Sicherheit, Siegeswillen und Chance gemacht und ausgewertet. Fazit war: Die cidarischen Helden stürmten zum Ausgang (verloren dabei durch die sich lösenden Granitspitzen 3 Mitglieder). Der Held aus Muflon rannte, etwas langsamer, die Rüstung mit den Händen fest an den Körper gepreßt hinterher. Die Turtusi bewegten sich schnell aber vorsichtig zur Wand hin, und liefen an ihr entlang zum Ausgang. Die cargonischen Männer blieben ersteinmal stehen, schauten ob die Turtusi mit ihrer Taktik Erfolg haben, und folgten ihrem Beispiel. König Org stand mit seiner Gefährtin und ihrem Hund erst noch am Eingang der Höhle, da sie im Nebelgarten etwas Zeit verloren haben. Zielsicher steuerte König Org auf den Ausgang zu, sicher, daß da schon nichts auf seinen Kopf fallen würde. Die anderen zwei folgten ihnen. Alles ging gut, bis der Hund anfang zu Bellen. Das Echo bescherte ihm einen Steinschlag, worauf hin er getragen werden mußte. Das war es aber auch schon. Die Cidaren hatten auf diesem Weg schon die meiste Arbeit geleistet.

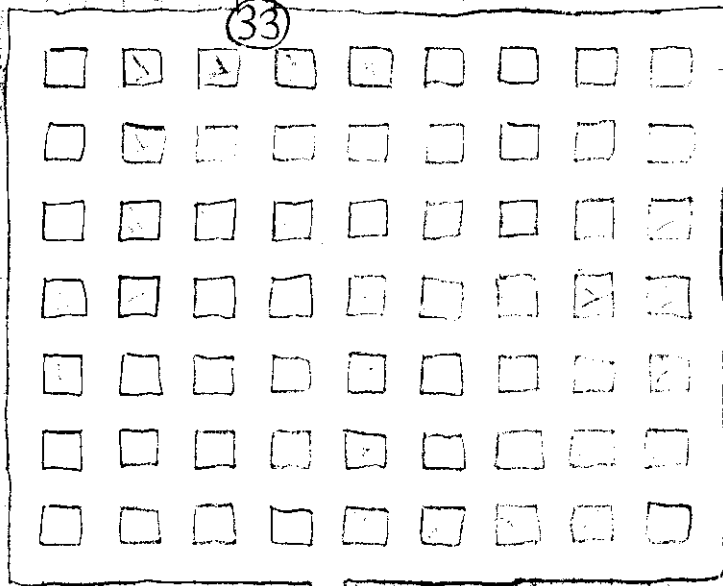


32

Der Graben



33



Die Zinnenhöhe

Heiz des Labyrinth



28. Kampf: Unsere cargonischen Krieger durchquerten die relativ großen Räume. Von den anderen war keine Spur mehr zu sehen. Doch plötzlich hörten sie Lärm. Schnell liefen sie in den angrenzenden Raum und sahen, wie 4 Chaoskrieger den Helden aus Muflon mit gezogenen Schwertern umzingelten. Sofort stürmten sie dem Held zu Hilfe und es entbrannte ein Gemetzel. Am Ende waren die 4 CK erledigt. Der Held aus Muflon war allerdings so stark verletzt, daß er nach einer notdürftigen Versorgung ohnmächtig zurückgelassen werden mußte. Ein Krieger aus Cargon hatte keine Chancen mehr und verblutete an Ort und Stelle.
29. Konflikt: In der 'Halle der Begegnung' angekommen, mußten die Turtusi feststellen, daß sie es mit einem großen Höhlendrachen zu tun haben, der vor dem Eingang seiner Höhle lag und die Leiter bewachte, die in die 3. Ebene führte. Verbitterung machte sich breit. So kurz vor dem Ziel aufgeben? Doch da kam aus einem anderen Gang auch schon die cidarische Heldengruppe auf den Drachen losgestürmt. Gemeinsam kämpfte man gegen ihn. Der Drache hat gar keine Chance sich auf ein Ziel zu konzentrieren, so wild wird auf ihn eingeschlagen. Nach kurzer Zeit zieht er sich verletzt in seine Höhle zurück. Die cidarische Heldengruppe geht weiter aggressiv vor und folgt dem Drachen in seine Höhle. Doch die Turtusi sahen ihre Chance gekommen, der Weg war frei. Sie stiegen die Leiter herab in die 3. Ebene. Mittlerweile hatten die Cidaren schwer zu kämpfen. Einerseits waren sie jetzt weniger und zum anderen wurde der Gang immer schmaler. Der Feueratem des Drachens konnte den ganzen Gang ausfüllen. Einer von ihnen lag bereits verletzt am Boden und plötzlich wurde man sich bewußt, daß die Turtusi schon abgestiegen sind. Also ließen sie den Drachen in seiner Höhle zurück und liefen zur Leiter. Vorher fand einer von ihnen allerdings noch einen magischen Ring auf dem Boden und nahm ihn mit. Den verletzten Kameraden sicher positioniert, gingen auch sie die Leiter herab. Nach einiger Zeit kam der letzte verbliebene Mann aus Cargon in die Halle der Begegnung. Erleichtert erblickte er die Leiter. Er hatte sie gerade erreicht, da schreckte ihn ein Brüllen aus einem Gang auf. Eine heiße Feuerwolke fegte an die Decke. Schnell stieg er die Leiter hinunter, und konnte gerade noch den Kopf eines Drachens aus einem der Gänge herausgleiten sehen. König Org und Gefolge kam dann auch an. Sie hatten irgendwie 'nen ziemlichen Umweg genommen. König Org ärgerte sich noch gerade über die verlorene Zeit, machte sich aber Hoffnungen, daß den anderen ja vielleicht auch was in die Quere kam, als sein Blick auf den Drachen fiel. Sein zweiter Blick galt der Leiter. Er überlegte kurz, schaute sich die Situation noch einmal an und drehte sich dann zu seiner Gefährtin. Er hatte beschlossen, daß dies nun nicht mehr so lustig werden könnte und hatte ein plötzliches Verlangen nach frischem Kaffee, von einem der Händler, die oben am Eingang ihre Stände aufgebaut hatten.
30. Kampf: Unten angelangt, befanden sich die Turtusi auf einer kleinen Erhöhung. Um sie herum war nur Wasser und Dunkelheit. Man legte sich auf eine Richtung fest, und stapfte durchs hüfthohe Wasser. Es war schwarz und undurchsichtig, und so kamen die riesigen Tentakel völlig überraschend. Im folgenden Kampf konnte das Untier erledigt werden, doch mußte leider ein Bogenschütze zurück bleiben.
31. Kampf: Auch die Cidaren bekommen es im Wasser mit einer Kreatur zu tun. Allerdings ein eher unwürdiger Gegner, der schnell erledigt wird.
32. Situation: Ein 6 Meter weiter Graben versperrt dem Dahinziehenden den Weg. Er ist tief und ein Absturz wäre fatal. Wie lösen unsere Gruppen dieses Problem? Die Turtusi, welche als erste den Graben erreichen, springen mit Hilfe ihrer schnellen Stiefel locker drüber. Die Cidaren, die dicht hinter ihnen sind, haben ein Seil, das sie als Hilfe benutzen. Dauert nur etwas länger. Der Mann aus Cargon kommt etwas später. Er benutzt den fliegenden Teppich, den er unterwegs 'gefunden' hat.
33. Situation: In einer riesigen Höhle endet der Gang abrupt. Es geht steil nach unten. Das Auge kann keinen Boden erkennen. Aus der Tiefe steigen in gleichmäßigem Abstand Säulen empor, die alle in Fußhöhe enden. Eine Tafel im Gang macht darauf aufmerksam, daß dieser Raum durchquert werden muß, indem man von Zinne zu Zinne springt. Allerdings sind nicht alle 'sicher'. Bei einige rutsch man herunter und stürzt in die Tiefe... Die Turtusi machen sich vom Gang aus nach links auf den Weg. Kurz nach ihnen kommen die cidarischen Helden. Sie springen nach rechts. Doch die Turtusi sind in eine Sackgasse geraten, sie müssen zurück. Die Cidaren gelangen immer weiter in den Raum. Der Turtusi folgt ihrem Weg. Vielleicht holt er sie noch ein. Ein Bogner ist schon abgestürzt. Er ist allein. Da erscheint der cargonische Krieger den Raum. Er will sich gerade locker auf seinen fliegenden Teppich schwingen, ein Lächeln in seinem Gesicht, als plötzlich ein Pfeil aus der Tiefe des Raumes schießt und ihn am Arm trifft. Gelähmt fällt er zu Boden. Der Turtusi nimmt die Verfolgung wieder auf. Da stürzt auch schon ein cidarischer Held. Doch ist er mit dem

Seil gesichert. Die Cidaren schwenken weit nach links ab. Soll er ihnen folgen? Vielleicht gibt es noch einen anderen Weg? Er versucht, auf eine andere Zinne zu springen, kommt ins rutschen, und kann gerade noch zurückspringen. Er schaut zu den Cidaren. Zu spät. Sie haben es geschafft. Ihren Weg folgend kommt er als Zweiter an. Im 'Herz des Labyrinths' gibt es einen Tisch mit Amuletten. Er nimmt sich das mit der Nummer 2 und folgt erschöpft den cidarischen Helden, den letzten 2, die jubelnd einen steilen Gang nach oben erklimmen Richtung Ausgang. Und Cargon? Nach 5 Stunden läßt die Lähmung langsam nach. Mit Hilfe des Teppichs erreicht er als 3. den Raum.

Nachtrag:

24 Stunden später erreicht auch unser Elfenpaar aus Konrida das Herz des Labyrinths. Sichtlich erschöpft aber glücklich. Wie sie an dem Drachen vorbeigekommen sind, wollten sie aber nicht verraten, auch wenn König Org sehr drauf drängte.

Nach weiteren 24 Stunden hat man eine Suchgruppe losgeschickt, die die vermißte Gruppe aus Sicmeobee finden sollte. Man fand sie irgendwo in der 2. Ebene, schlaftrunken und am Ende ihrer Kräfte.

Die Durchquerung des Labyrinthes hat ca. 95 Stunden gedauert.

Die Preisverleihung:

1. Cidarenreich: von Hyoo	belieb. SW im Wert von 400.000 GS; Ring +S; Überraschungspreis
2. Lasendos:	“ 300.000 GS; Jahresabonnement Orgon Times
3. Cargon:	“ 200.000 GS
4. Konrida:	“ 100.000 GS

Fallen:

- Sicmeobee: 20.000 GS

Projekt Chaosbibliothek *Wt*

Wir informieren unsere Mitglieder über das Chaos!

Hiermit fordere ich alle Herrscher, die Unterlagen über Erkenntnisse über die Aktivitäten, die Gewohnheiten oder die Pläne des Chaos haben, diese zumindest in Kopie, besser im Original der Wt (Chaosbibliothek) zukommen zu lassen.

Sharma Wei

Sharma Wei
Projektleiter Chaosbibliothek bei der Wt

ALLE TAGE

INGEBORG BACHMANN

DER KRIEG WIRD NICHT MEHR ERKLÄRT,
SONDERN FORTGESETZT. *DAS UNERHÖRTE*
IST ALLTÄGLICH GEWORDEN. DER HELD
BLEIBT DEN KÄMPFEN FERN. DER SCHWACHE
IST IN DIE FEUERZONEN GERÜCKT.
DIE UNIFORM DES TAGES IST DIE GEDULD,
DIE *AUSZEICHNUNG* DER ARMSELIGE STERN
DER HOFFNUNG ÜBER DEM HERZEN.

ER WIRD VERLIEHEN,
WENN NICHTS MEHR GESCHIEHT, WENN DAS
TROMMELFEUER VERSTUMMT, WENN DER
FEIND UNSICHTBAR GEWORDEN IST
UND DER SCHATTEN EWIGER RÜSTUNG
DEN HIMMEL BEDECKT.

ER WIRD VERLIEHEN
FÜR DIE FLUCHT VON DEN FAHNEN, FÜR
DIE *TAPFERKEIT* VOR DEM FREUND,
FÜR DEN VERRAT UNWÜRDIGER GEHEIMNISSE
UND DIE NICHTACHTUNG
JEGLICHEN BEFEHLS.

Die Wanderer im Umbra sind stolz Ihnen neues Wissen über Weltentore und Reisen auf anderen Welten vorstellen zu können.

Ein neuer Schatz des Wissens wurde aus der Weltenbibliothek geborgen:

"Berichte von PSI vom Weg zum Slonga-Altar"

Jeder Wissbegierige braucht bloß uns anzuschreiben um seinen Wissensdurst zu löschen. Jederman ist es freigestellt uns bei der Arbeit durch neues Wissen oder durch Spenden zu unterstützen. Somit hat sich unsere Liste der Weisheit erweitert.

**Berichte von PSI vom Weg zum Slonga-Altar
Chaos-Tor von Korul al Gandas Korugrad
Chaos-Tor von Slonga Simeobeehauptstadt
Umbrareisen I (Die Suche nach den Weltentore)
Umbrareisen II (Die Legende der S Dain)**

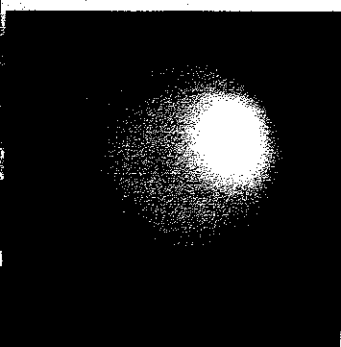
Unsere Adresse:

Wanderer im Umbra

Tintengasse 3

Weltenbibliothek

Simeobee



Völker von Tagatha, Herrscher aller rechtschaffenden Reiche

Im Namen der Göttin der Winde und Beschützerin der Kriegerinnen und Krieger, mit dem Segen des gesamten Götterpanethons, des allmächtigen Herr der Schöpfung und der Gestirne, der Gottvater Hylson und seiner Gattin die Herrin des Lebens die wunderbare Gottmutter Tagatha, sowie die herrliche Herrin der Lüfte Göttin Falion, dem überaus mächtigen Herr der Erde Natrus, dem allesumfassenden Herr des Wassers Jugur, dem übelverschlingenden und reinigenden Herr des Feuers Trelon, dem sanftmütigen Herr des Regens Gathers und die erlösende Herrin der ewigen Kälte Perma, wird der heilige Krieg gegen die Schergen der ungenannte Göttin der Unterwelt ausgerufen.

Nicht mehr dulden können die Völker das frevelhafte und schändliche Verhalten Koru al Gathas, seiner Vasallen und Verbündeten. Genug der Knechtung und Versklavung freier Wesen. Genug der Schändung und Verunreinigung der Schöpfung durch die Chaoshexerei. Genug des hinterhältigen Mordens und der sinnlosen Zerstörungen.

Die unbezwingbare Herrin der Winde und allgegenwärtige Beschützerin aller tapferen, edlen und mutigen Kriegerinnen und Krieger hat seine demütige Dienerin die Hohepriesterin von Adalien Porwath athima mit Unterstützung des allwissenden Götterboten Hylson beauftragt einen Kriegszug zu verkünden, derer genannt werden soll

Der Simazug

Ein jeder Gläubiger wird aufgerufen mit seinem Einsatz, seinen Mitteln und seinen Können diesen Zug gegen das Unselige und Böse beizustehen. Wählt Ihr das Schwert & Schild um selbst gegen die Schergen des Bösen zu ziehen, so versammelt Euch als Simastreiter bei den Tempel aller guten Götter und zieht los auf eine Pilgerfahrt in Richtung der nächsten Frontreiche. Während Eurer Reise könnt Ihr immer auf die Hilfe der Simapriesterinnen zählen, die Euch unterkünfte, bei der Versorgung, bei der Ausbildung für den Kampf sowie als Wegweiser zur nächsten Schlacht. Auch wer kein Gold, unverderbliche Nahrung, Unterkünfte, Waffen & Rüstungen für die heilige Sache bereitstellen. Alle Spenden werden gewissenhaft & ehrenhaft für den Zug durch Priesterinnen verwaltet. Die Priesterschaft ist auch froh über jede noch so kleine Weisheit, welche uns zum Siege führt.

Die Belohnung für all die Treuebeweise zu unseren Götter, wird der Erhalt der Freiheit, des Wohlens und unseren Landes, die Vergebung der meisten Sünden und der Schlüssel zum Paradies der Götter sein.

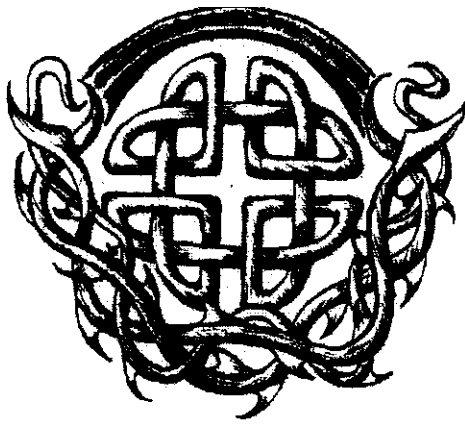
So werden auch alle Herrscher gebeten unsere heilige Sache zur Seite zu stehen und allen Simastreiter freies Geleit durch Ihr Reich zu gewähren, die Simastreiter Ihr eigenes Reiches ziehen zu lassen, sowie die Frontreiche mit allen geboten Mittel zu unterstützen.

Möge uns die Götter zum Ziel des Simazuges führen, welcher sei die Niederwerfung des Chaosreiches von Koru al Gandas, die Vernichtung des Gleichen und seiner Vasallen und Verbündete, sowie die Errettung aller vom Chaos bedrohten Reiche.

Ab jetzt soll erschallen:

“Heil dir Sima, Tod dem Schänder.”

kanzlei der dachaid
herzoglicher palast
shamansharija
annuwyn
phebos



an alle herrscher
der reiche tagathas
via tagatha- boten

grossmütige herrscher

WIR, DIE DACHAID VON ANNUWYN, NERA RUDRAIGE AUS DEM HAUSE TUIRILL, DIE GROSSE UND MAJESTÄTISCHE GEBIETERIN, UNVERGLEICHLICH ERHABEN UND SCHÖN, PRÄCHTIG IN TITELN, DIE UNERSCHÜTTERLICHE GRUNDLAGE DES GROSSHERZOGTUMS, AUSGEZEICHNET, EDEL UND GROSSMÜTIG, DIE ROSE ANNUWYNS UND MÄCHTIGSTE DACHAID VON PHEBOS RICHTEN UNSER WORT AN EUCH UND ENTBieten UNSERE FREUNDSCHAFTLICHEN GRÜSSE.

WIR ERACHTETEN DAS INTERVIEW DES OSTENTATORS ULADOR XORANIS MIT DEM VERABSCHUEUNGSWÜRDIGEN HEERFÜHRER DER DUNKELHEIT, IM LETZTEN OSTENTATOR, ALS GEWICHTIG GENUG UNS HIER, IM NEUTRALEN TAGATHA- BOTEN, ZU WORT ZU MELDEN. FÜR ALLE HERRSCHER, WELCHE DIE LETZTE AUSGABE DES OSTENTATORS NICHT ERHALTEN HABEN WOLLEN WIR MIT EIGENEN WORTEN EINE ZUSAMMENFASSUNG DIESER INTERVIEWS GEBEN. IN DIESEM GESPRÄCH BEHAUPTET KORU AL GANDAS FOLGENDE DINGE:

1.) KORU AL GANDAS BEHAUPTET, DER HERRSCHER DES EHEMALIGEN MANETHERENS, WELCHES NUN EIN TEIL ANNUWYNS IST, STÜNDE IN ENGEN KONTAKT ZU IHM UND ORGANISIERE DIE ARBEIT DER TIAMAT- SEKTE.

DIE WAHRHEIT IST, DASS DAS CHAOS AUF PHEBOS KEINEN ERNST ZU NEHMENDEREN GEGNER BESITZT ALS DAS GROSSHERZOGTUM ANNUWYN. DIES GILT IN MILITÄRISCHER UND IN POLITISCHER HINSICHT, WIE AUCH IN DER GLEICHEN ZEITUNG (OSTENTATOR) NACHZULESEN IST VERFÜGT DIE ABS ÜBER 42.1% DER PROVINZEN UND 23.7% DER EINWOHNER AUF PHEBOS. EINE ENORME BEDROHUNG FÜR DAS CHAOS, VOR ALLEN DINGEN, DA DIE ABS HERVORRAGEND ORGANISIERT WAR, ABER DURCH DEN EINTRITT DES CONDOMINIUMS (AKKAD & ANNUWYN) IN DIE UNION IST DIE GEFÄHR FÜR DAS CHAOS AUF PHEBOS GRÖßER ALS JEMALS ZUVOR.

INDEM KORU AL GANDAS BEHAUPTET, DIE EHEMALIGEN REICHE DER ABS SEIEN ANHÄNGER DES CHAOS LIEFERT ER DEN BESTEN BEWEIS DAFÜR, DASS WIR ES NICHT SIND. ZUMINDEST WÜRD E S VON EINER STARKEN GEISTIGEN MINDERBEMITTLUNG ZEUGEN, WENN ER SEINE „VERBÜNDETEN“ ALLER WELT PREISGEBEN WÜRD. IM ÜBRIGEN DISQUALIFIZIERT SICH DER FELDHERR DER FINSTERNIS ALS GLAUBHAFTE INFORMATIONQUELLE ALLEINE DADURCH, DASS ER DEM CHAOS ANGEHÖRT. DER WAHRE GRUND FÜR DIE VON IHM GETROFFENEN AUSSAGEN IST KLAR ERSICHTLICH: ER WILL UNS SPALTEN. UNSERE UNEINIGKEIT IST SEINE STÄRKE. ANSCHEINEND IST IHM ABER NICHTS BEßERES EINGEFALLEN, ALS AUF DIESE PLUMPE ART UND WEISE DIE MÄCHTIGSTEN REICHE DER ABS ODER UNION ZU DIFFAMIEREN UM DIESE BÜNDNISSE ZU SPALTEN. HOFFEN WIR, DASS ES IHM NICHT GELINGT, ABER MAN WIRD SEHEN, MIT WELCHEN DIFFAMIERUNGEN DER FELDHERR DER FINSTERNIS IN ZUKUNFT VERSUCHEN WIRD DIE UNION ZU SPRENGEN.

2.) KORU AL GANDAS BEHAUPTET DIE TIAMAT- SEKTE STAMME AUS AKKAD.

DIE WAHRHEIT IST, DASS NUR DER NAME TIAMAT AUS AKKAD STAMMT. ER IST DIE AKKADISCHE BEZEICHNUNG FÜR EINEN DÄMON DES CHAOS. DER THEOKRAT AKKADS FÜHRT, NEBENBEI ERWÄHNT, DEN TITEL „BEZWINGER TIAMATS“. ALLEIN DIES DÜRFTE KLARSTELLEN, WIE DIE AKKADER ZU TIAMAT STEHEN UND MIT WELCHER REAKTION DIE TIAMAT- ANHÄNGER IN DIESEM REICH ZU RECHNEN HABEN, SOLLTEN SIE ENTDECKT WERDEN. DIES GILT ÜBRIGENS FÜR DAS GANZE CONDOMINIUM.

BITTE EMPFANGT MIT DIESEM SCHREIBEN UNSERE ZEICHEN DER HOCHACHTUNG, DIE WIR EUCH ENTGEGENBRINGEN.

SO BESCHLOSSEN AM 26.10.112 N.B.V.S.

ACS@ S@S@P@P@



Wir geben bekannt, daß folgende Namensänderungen vorgenommen worden sind.

Fährschiff: wird Umbenannt in Fä´Sihle (FäS)

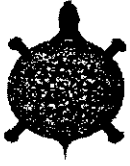
Psianische Presse Dienst Aktiengesellschaft: wir umbenannt in
Psianischer Post Aralaan Anteilsgilde (ppa Ag)

Wir wären darüber erfreut, wenn der eine mit dem einem Göttlichen Auftrag sich mal bei uns melden könnte, damit er andere Namen auf nicht-gefallen überprüfen kann. Wir wünschen Ihm viel Erfolg, denken aber, es wäre gerechter, daß er demjenigen zuvor Mitteilt, das dieser einen unangebrachten Namen trägt, bevor Ihr Ihn vernichtet. So gibt Ihr Ihm wenigstens ein Chance zur Einsicht. Auch hoffen wir auf eine Verlängerung der Frist, damit neue Namen wohl überlegt seihen können. Ebenso interessiert uns, ob Ihr auch den Klau der Namen von Foolhardy (J.R.R. Tolkien/Der Herr der Ringe) verfolgen werdet? Und was unserer Ansicht noch schlimmer ist, die Verwendung von Namen aus der Zukunft (Battletech).

Ein Sündiger gelobt Besserung.

Xius

Altmagier Xius



Hagelwolken



Alleine zog der Kundschafter seine Kreise nördlich des Plateaus. Die meisten Drachen der Fliegerstaffel waren AshinoYe treu geblieben und nach Chey-Amiong geflohen. Nur SeongLi flog für die Rebellion. Alleine jetzt über den Wolken Choson-Bohais, über den endlosen Jadewäldern der Nordmärkte lenkte SeongLi das Fluggestell durch die beißend eisige Luft über warme Aufwinde aus der Ebene. Weit im Westen kündigten Wolkenwirbel Störungen im ruhigen Ewigkeitsblau um den Sundamigipfel an.

Hochaufquellende Gewitterwolken, aufbrausend in die Höhe schießend. Am Boden zeigen sie nur ein finsternes, dunkles Göttergesicht, das zornig auf die ertränkten Felder blickt.

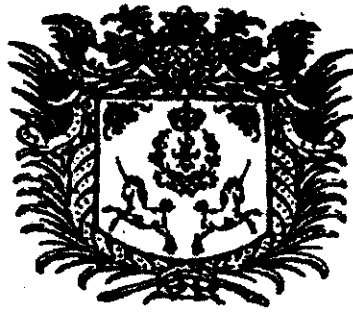
Viele der Felder, die SeongLi vom Himmel aus sah, waren aufgerissene Wunden in der Erde. Reisähren ließen verhagelt die abgeknickten Boden eingetreten worden, der Hafer schimmelte ertränkt in den Überschwemmungsfeldern.

Müde suchten Tiere Unterschlupf in ihrem Stall, die Luft roch schwanger, selbst in SeongLis Höhe. Ahornbäume ließen lasziv schwer die Äste hängen. Aggressive, nach kaltem Schweiß stinkende Spannung zog von den Feldern hoch in die Wolken, trieb sie wie Krater in den Himmel auf.

Der Drachen bog sich, drehte, SeongLi zerrte an den Zügen, verdrehte und wand sich im Gestell, doch ide Aufwinde ließen sich nicht nutzen. Trotz der Gewohnheit so vieler Flugstunden trieb es SeongLi den Magen in die Kehle, wenn der Drachen in eine Turbulenz hinabtauchte. Immer wieder legte sich SeongLi in die Züge, doch konnte er keinen Auftrieb finden. Seine Schultern schmerzten bereits entzündlich, die Muskeln kalt, starr und steif verkrampft. Er würde landen müssen. Kein Bericht vom Horizont heute, hinter der Grenze. Nur schwer beladene Hagelwolken würde SeongLi melden können. Weiße, düster graue Hagelwolken aus dem Norden.



Arelon



Reich der Sonnenwälder

Werte Herrscherhäuser !

*Möge das Licht Euren Geist erleuchten !
Das Elbenvolk von Arelon und damit die Gemeinschaft des
Leuchtenden Pfades grüßt seine Schwestern und Brüder auf Phebos.*

*Nach einer kurzen Zeit der Unruhe habe ich - Solaris II- die
Amtsgeschäfte von Arelon übernommen. Obwohl mein Amts-
vorgänger von den meisten Reichen belächelt wurde, so sehe ich meine
Aufgabe darin ihm nachzueifern. Der Leuchtende Pfad warnte immer
vor den Gefahren des Chaos. Nun ist die Zeit gekommen, in der Slonga
die friedliebenden Reiche von Tagatha bedroht!*

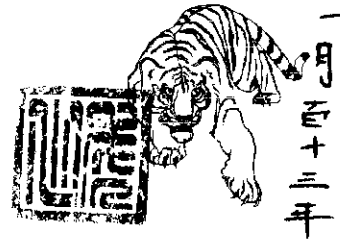
*Doch es ist noch nicht zu spät, Völker von Tagatha. Die Sonne bietet
all jenen Schutz die ihn wünschen und in Ehren halten.*

*Möge die Sonne Euch geleiten und Slonga und ihre Diener in die
Finsternis zurückstoßen!*

Solaris II.

Kriegsrat Choson-Bohai

Ultimatum



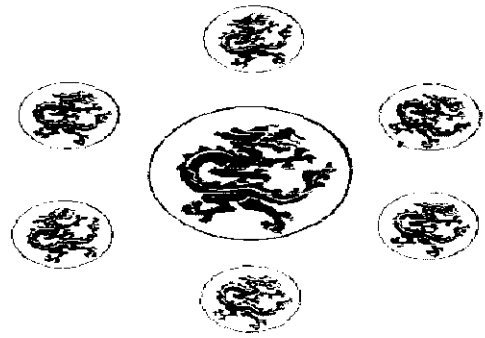
Sehr geehrter Herr Conivetti,

Im Namen aller Han-Völker fordere ich die Regierung der **Conföderation von DahMy** dazu auf, binnen **dreier Monde** die Besetzung der Hafenstadt Chey-Anniong aufzugeben und die Flotte aus dem Staatsgebiet Choson-Bohais abzuziehen. Nach Ablauf benannter 3 Monde werden Maßnahmen zur Verteidigung ergriffen.



西
陸
軍
大
將

Erhabene Herrscher
 erhabene Friedensboten
 der weiten Ländereien Phyonias, Assyras und des jungen Phebos,
 dies gab der Schreiber im Auftrage
 des Fürsten von Chosons,
 Vertreter Chosons im Rat der Reiche,
 Wächter im Sandani
 Herrscher über die Felder der Morgensonne,
 zur Rolle im 1. Mond des Jahrs des Hahns,
 für Euch, Mond der Wende 113,
 um die Geduldigen und Großzügigen um Hilfe zu erflehen.



Werte Diplomaten!

Ihr unwürdiger Diener sieht sich unter vollen Verbeugungen gedemütigt, die Hilfe Eurer Reiche zu erflehen. Aus dem ewigen Frieden der Conföderation herausgerissen, harren wir in banger Hoffnung im Schutz der letzten Conföderationssoldaten aus und erblicken vor den Toren unserer Zuflucht mit Schrecken das grauenhafte Schlachten, das die Eroberer auf uns Flüchtlinge ausbreiten wollen. Doch heldenhaft treten die Truppen der Conföderation auf Assura der Festung Koru-al' Gandas' entgegen, so daß Unterstützung in der ruhigen Provinz, in einem unwichtigen Landstrich wie Choson unwirklich in den strategischen Plänen der Generäle erscheint. So fällt Euer demütiger Schreiber in die Schande, allen Reichen voran Caledonien und Beleriannd um Unterstützung zu bitten, damit die Barbarei und die Unordnung nicht die Überhand gewinnt.

Im Wissen um seine Fehlbarkeit und in tiefer Hoffnung auf Verständigung erflucht der unwürdige Schreiber des Himmelsdrachen für seine zu zahlreichen Fehler um Vergebung der Himmlischen und büßt seine Strafe mit der Gewißheit seiner Tat.

Bald hofft der Schreiber auf neue, fremde Arbeit,

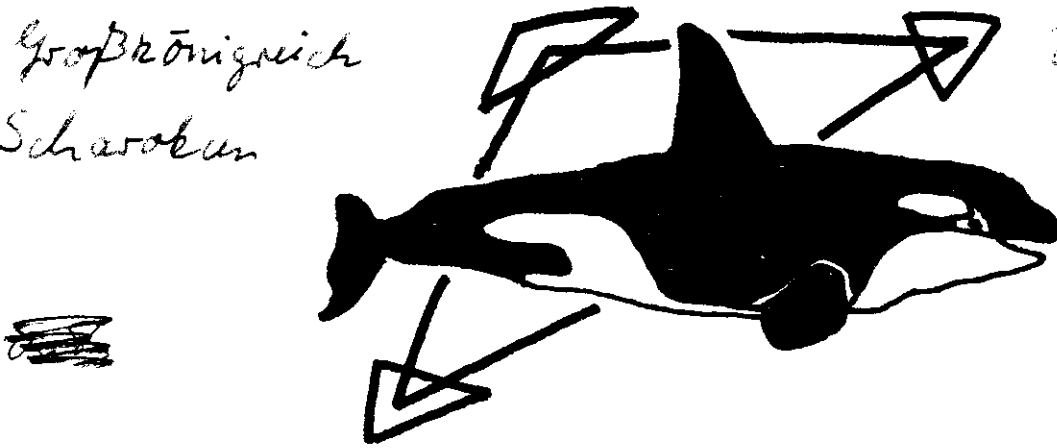
구 리 아 시 노 예

KuriAshinoYe, Fürst von Choson



Großkönigreich
Scharobun

gelesen am 30.12.
112 n. Dv.



Die Ente gibt bekannt:

Im letzten Wechsel wurden vom ADT (Abwehrdienst
Tiamat) Razian in vier großrussischen Provinzen
durchgeführt.

Napysich an dieser Aktion beteiligt waren neben
den regulären Truppen auch der Bär, der Sandvorn
sowie der Fuchs.

Dabei wurden 3500 Tiamat-Anhänger festgesetzt,
darunter auch vier hohe Mitglieder der Seite.

Diese wurden der Unterhaltung von der
Schlange eingelassen.

Die übrigen 3500 unwichtigen Mitglieder wurden
den Priestern übergeben, inkubiert und
verbraut.

G r o ß r e i c h O r g o n



An
die Herrscher
aller Reiche von

Tagatha

Herzog Bogarde
Am Residenzplatz 1
Orga
Großreich Orgon
Gondwana / Rhebos / Tagatha

2. Brief im Götterboten im 1. Mond des Jahres 113 n.B. S.

Beförderung: normal

Betrifft: Koordination gegen das Chaos

Im Namen der Völker und Stämme Orgons und im Auftrag Ihrer Majestät, König Org, grüßen Wir, Großkanzler Bogarde, herzlich die mächtigen Herrscher und der Herrscherinnen der Reiche von Tagatha.

Mit Bezug auf die drohende Chaoswelle und damit zusammenhängende Ereignisse richtet das Außenministerium von Orgon in Vertretung des ehrwürdigen Großkanzlers Bogarde, Herzog von Rogon und rechtmäßiges, vom Volke eingesetztes Regierungsoberhaupt des Großreiches, die folgende Botschaft an Euch und Euerer Völker!

In Anbetracht der kritischen Lage auf Tagatha und dem drohenden Chaos sahen Wir Uns gezwungen, endlich einmal zu reagieren. Die Tatenlosigkeit der *Versammlung von Tagatha* sowie vor allem eine entsprechende Bitte *Isis* veranlasste Uns, zu einer besseren Koordination gegen das Chaos auf *Rhebos* beizutragen. Der Auslöser ist das Gerücht, daß im letzten Wechsel um die 300.000 Chaoskrieger von *Phyromia* nach *Rhebos* gelangt sind – das sich durch verschiedene andere, Uns bekannte Tatsachen bestätigt. Zusammen mit den Truppen von Chaosreichen und eventuellem Nachschub aus *Trapezunt* stellen sie eine ernsthafte Gefahr für unseren friedlichen Kontinent und jedes einzelne Reich dar!

Zusammenarbeit ist also das Wort der Stunde, nur durch perfekte Koordination können wir uns schützen! Es kommt auf 3 Dinge an: Erstens Mobilität, zweitens militärische Stärke und drittens Auflösung des nationalen Verteidigungsdenkens zugunsten eines globalen!

Mobilität erreichen wir durch entsprechende Transportmöglichkeiten großer Truppenmengen über ganz *Rhebos*. Wir müssen schnell in kritische Regionen vordringen können. Dafür eignen sich vor allem *Hansestädte* sehr gut, bei aller Neutralität! Wir sind daher fest entschlossen, so schnell wie möglich ein *Hansestädte*-Netz auf *Rhebos* zu errichten! Daß dieses in dem jungen Stadium des Kontinents sehr schwierig ist, dürfte klar sein, doch wir müssen das Beste daraus machen. Daher wünschen Wir, daß Uns jedes Reich von *Rhebos* möglichst schnell (Hilfbrief!!) seine politische Karte schickt, und zwar mit Koordinaten, Nachbarn und vor allem mit groben Geländemerkmale (Ströme/Straßen)! Aus den gewonnenen Informationen werden Wir versuchen, die Erkundungen zu koordinieren, um wichtige Verbindungen zwischen den Reichen zu schaffen, Bauvorschlüsse für Straßen/Kanäle erteilen und entsprechend die *Hansestädte* einplanen. Außerdem werden Wir wie gesamte politische Karte von *Rhebos* an alle Reiche weitergeben, da sie im Verteidigungsfall von extremer strategischer Bedeutung ist! Wir hoffen bei allen göttertreuen Reichen auf genügend Vertrauen für diese Aktion, sehen aber keinen anderen Weg als diesen für eine effektive Verteidigung auf *Rhebos*...

~~---~~

Gr o ß r e i c h O r g a n

Der zweite wichtige Punkt bei der Verteidigung ist die generelle militärische Stärke. Hierbei fordern Wir von jedem Reich:

1. Einen höheren Steuersatz zu nehmen als gewöhnlich, denn Gold brauchen wir zur Genüge, und wenn jedes Reich hohe Steuern verlangt, gibt es keine großen Bevölkerungsverschiebungen. Wir würden einen Betrag zwischen 4 und 5 GS vorschlagen!

2. Sein Heereslimit voll auszuschöpfen, d.h. so viele Soldaten zu rüsten wie nur möglich.

3. Eine Elitegruppe von 20.000 bis 50.000 Mann (je nach Reichsgröße) heranzubilden, die besonders gut ausgerüstet wird – sowohl mit eigenen wie auch mit gekauften Sonderwaffen. Daraus folgt logischerweise: Bekanntgabe der eigenen Sonderwaffen, die für andere Reiche von Nutzen sein könnten und entsprechender Handel! Nur mit dieser Art der Zusammenarbeit können wirklich schlagkräftige Truppen geschaffen werden, die sich gegen das Chaos behaupten! Zusammen mit der politischen Karte hoffen Wir also insbesondere auch auf Eure Sonderwaffenlisten, aus denen Wir eine nützliche Auswahl von Geräten als Empfehlung zusammenstellen und veröffentlichen werden! Soweit wir bisher den Überblick haben, empfehlen wir den nationalen Armeen folgendes:

- Ausrüstung für Männer (Armutwyn): +1 GUTpunkt für Träger, 5.000 GS
 - Ausrüstung für Bogen (Akkad): +1 GUTpunkt für Bogen, 5.000 GS
 - Schnellfeuerwager (Scharokan): kann 3mal pro Runde schießen, 50.000 GS
 - Ringe der Stärke (Albert Finances): wie Zauber „Stärken“, 25.000 GS
 - Brandbogen (Albert Finances): wirkt auf hölzerne Geräte wie Nagertreffer, 25.000 GS
- + allgemeine Rüstgüter wie Pferde oder Ähnliches

Dies ist jedoch noch recht wenig und auch die Informationen über die einzelnen Sachen sind lückenhaft. Das muß sich jetzt ändern! Wir hoffen auch hier auf das nötige Vertrauen und die Bereitschaft zur Zusammenarbeit...

Der letzte genannte Punkt dürfte eigentlich klar sein: die Auflösung des nationalen Verteidigungsdenkens. Es kann nicht so weiter gehen, daß sich jedes Reich abschottet und versucht, sich alleine zu retten – nach dem Motto „mich wird's schon nicht erwischen!“. Das Chaos muß als Ganzes auf *Ahebas* geschlagen werden, und das steht im Interesse jedes einzelnen Volkes, daher müssen die nur indirekt betroffenen Reiche den direkt betroffenen helfen! Die Chaoskrieger werden sich sicherlich nicht gleichmäßig auf alle Reiche verteilen, einige wird es besonders hart treffen – und das kann jeder sein! Umso wichtiger, daß diesen dann schnell und effektiv geholfen werden kann. Das setzt natürlich erst einmal einen kräftigen Schuß Vertrauen voraus (Karte/Sonderwaffenliste usw.), doch es ist der einzige Weg, alle Reiche des Kontinents sicherer zu machen vor dem Chaoseinfall. Gerade Kleinreiche sind besonders gefährdet und daher auf eine gute Zusammenarbeit angewiesen. Wir bitten die Herrscher *Tagathas* Unsere Worte gut zu überdenken und dann schnell und entschlossen zu handeln!

In der aufrichtigen Hoffnung, daß er allen Erwartungen genüge getan haben mag, wurde dieser Brief am 8. Tage im Mond der Wende des Jahres 113 nach Befreiung von Slonga durch die nötigen Einverständnisse bekräftigt. Mögen die Länder *Tagathas* aufblühen und gedeihen, und möge die Gerechtigkeit stets siegreich sein!

Empfangt außerdem noch Unsere herzlichsten Grüße und die besten Wünsche, im Namen des gesamten Volkes von *Orgon*, und somit verbleiben Wir, bis auf weiteres, hochachtungsvoll,

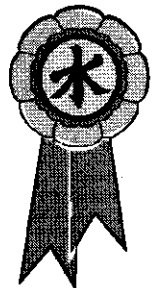
Dutschky

Fürstin *Dutschky*, Ministerin des Äußern

Bogarde

Herzog *Bogarde*, Großkanzler

M
König *Org*





Das freie fahrende Volk der Schokken

Das freie, von Scharokan unabhängige Volk der fahrenden Schokken möchte nunmehr den Herrschern seine Dienste anbieten.

Von jeher ziehen die Sippen und Stämme über die Lande Thagathas und niemals würde ein wahrer Schokke sich freiwillig zur Ruhe setzen. Fortan werden die schokkischen Karawanen für ein geringes Entgelt die Waren der Herrscher, die zum Handel bestimmt sind, zu jedem beliebigen Ort bringen.

Lediglich der zwanzigste Teil des Warenwertes ist in Gold an den Karawanenführer zu entrichten.

Unter normalen Bedingungen legt eine Karawane des freien fahrenden Volkes der Schokken in nur einem Wechsel 25 Provinzen zurück.

Ein Handel mit den Karawanen ist somit nicht zeitaufwendiger aber sehr viel günstiger als der Handel mit den Teleportern, den Gotteslästerern, wie sie die Schokken nennen.

Verläuft der Handel über Drittreiche, so wird der Handel nicht verzögert. Natürlich müssen die Herrscher ihre Handelsangelegenheiten mit den Nachbarreichen selbst regeln.

Das freie, fahrende Volk der Schokken möchte hier noch einmal betonen, daß es frei und unabhängig vom Großkönigreich Scharokan ist. Trotzdem hat Scharokan dem freien, fahrendem Volk der Schokken seinen Schutz zugesagt, wenn es einem Herrscher einfallen sollte, gegen die Karawanen vorzugehen. Ergebnis eines solchen schändlichen Handelns wäre natürlich, daß diesem Reich die Möglichkeit genommen wäre, die Karawanen in Anspruch zu nehmen.

Übrigens ist auch die Inanspruchnahme der Karawanen selbst unkompliziert.

Will ein Herrscher seine Waren einer Karawane übertragen, so muß er sie nicht erst rufen oder lange suchen. Es wird sich sicher sofort eine Karawane in seinem Reich finden. So kann der Handel innerhalb eines Wechsels von statten gehen.

Im Übrigen hier ein Beispiel für den unermesslichen Vorteil einer Karawane: Will ein Herrscher 5.000 schwere Pferde an ein anderes Reich senden, so muß er der Karawane lediglich 50.000 Goldstücke bezahlen. Will er den Handel in der gleichen Zeit über HCTC Teleporter abwickeln, kostet dies allein für die Module 1.050.000 Goldstücke. Dazu kommen Transportkosten und Beitragsgebühren. Für das gleiche Geld könnte der Herrscher mit den Karawanen Waren im Wert von 21.000.000 Goldstücken handeln.

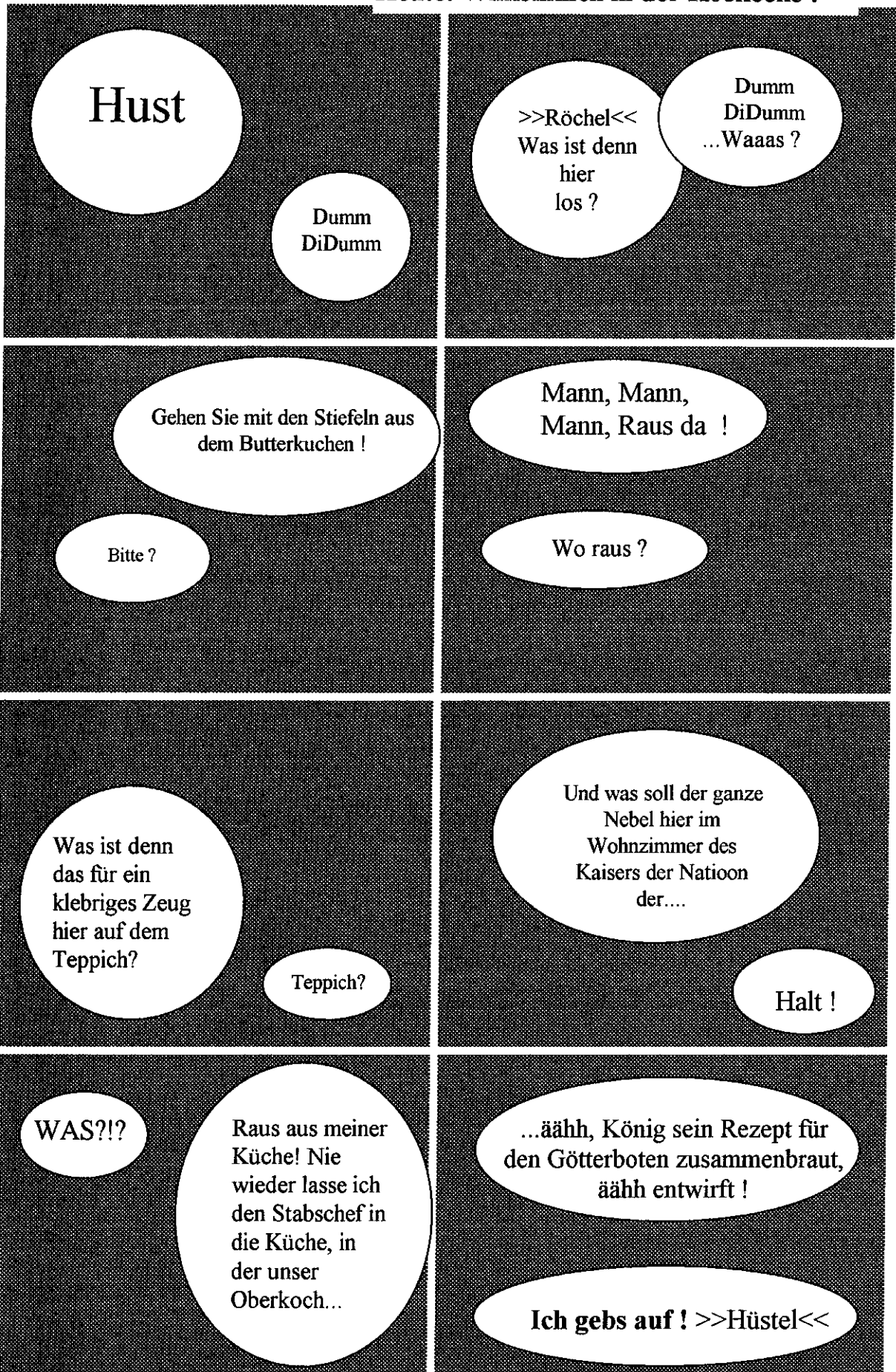
Mögen die Herrscher viel handeln, damit Friede herrschen kann zwischen den Völkern.

Die Nebeljungensaga

Ein Stueck in vierundzwanzig Akten
von R. Edefluss

AKT 10

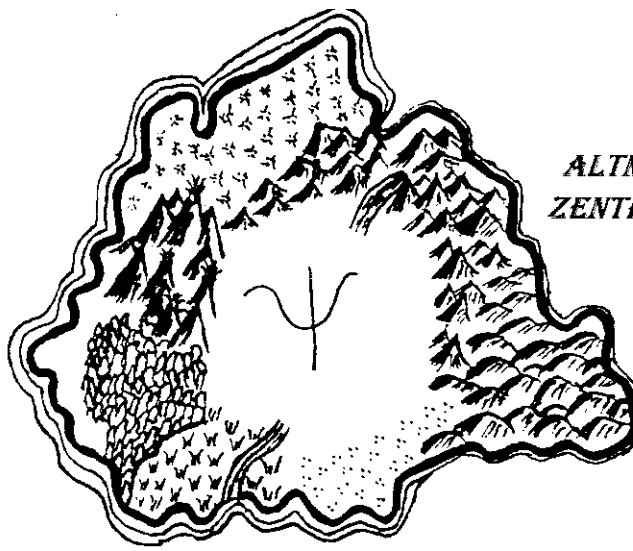
Heute: Willkommen in der Kockecke !



ENDE DES
AUSZUGS

An
Adalien

Öffentlicher Brief



ALTMAGIER *XIUS*
ZENTRALFESTUNG PSINOR
PSIWENNA

PSI

Gegeben am 30. Tage des 12. Mondes 112 nBvS zu Psinor, Insel der Vielfalt

Die Magier von Psi grüßen Euch !

Ende des letzten Jahres ereignete sich ein bedauerlicher Zwischenfall, in dem die Rote Armada mit Gewalt durch psianisches Hoheitsgebiet gefahren ist. Diese Aktion hat uns sehr enttäuscht. Adalien weiß wohl gar nicht, was es angerichtet hat.

Wir möchten Euch hier aufführen wie teuer Adalien dieses „Durchfahrtsrecht“ kommt und erklären wie es dazu kam. Die Verluste, die Adalien bei der Aktion durch das 1. Psischiffgeschwader erleiden müßtet, stehen dazu in keinem Verhältnis.

Wir haben Adalien genau mitgeteilt, für welche Gebiete ein Durchfahrtsrecht durch Psi erteilt wurde. Es sind dieses die nördlichen Küstengebiete des Grabens. Hier haben wir Adalien gebeten die Streitkräfte zu stationieren, da dieser Abschnitt für die adalische Sicherheit von besonderer Bedeutung ist. Adalien wußte, daß wir für weitere Gebiete keine Durchfahrtserteilung erteilt haben und vorerst auch nicht erteilen wollten. Es wußte auch, wie unsere Streitkräfte reagieren. Unser Verhalten dürfte Adalien also nicht überrascht haben, schließlich hatte es ja genaue Anweisungen gegeben, wie die Psianer mit Wurfnetzen außer Gefecht zu setzen sind. Auch der Satz, „Wir bitten Euch im voraus um Entschuldigung, falls wir in den kommenden Kriegswirren mit Truppenverbänden durch Euere Gebiete ziehen ohne vorher extra um Erlaubnis gebeten zu haben.“, im Brief, ist die Art von Verhalten, die wir von Adalien normalerweise nicht erwarteten. In Kombination mit der Begründung des brieflichen Zeitaußschub und des angeblichen Nichtwissen ob diese Gebiete zum psianischen Hoheitsgebiet gehören, hat uns dieses sehr verärgert. Es dürfte wenigstens den älteren Reichen bekannt sein, daß Psi sehr wohl Eilbriefe versendet, wenn die Dringlichkeit es verlangt. Die Geste uns schon vorab, die Durchfahrtserteilung durch unsere eigenen Gebiete zu erteilen und den Gebieten, die Adalien eigentlich ohne unsere Durchfahrtserteilung gar nicht hätten besetzen können, würde sicherlich nicht nur uns verärgern. Und Adalien behauptet einfach, „Es soll auf jeden Fall nicht zu Eurem Schaden sein, sondern nur der Chaosbekämpfung dienen.“ Diese Behauptung ist recht gewagt, welches selbst nach adalischen Wissenstand schwere nachzuvollziehen ist.

So ist Adalien mit Schiffen durch den Rak, ein in der Zukunft wichtiger Handelsweg, gefahren, welche vorher durch von Pilzen verseuchte Gebiete gefahren sind. Adalien selbst hat zwar festgestellt, das die Pilze keinen Schaden anrichten, ist sich aber nicht sicher ob Sie nicht durch Mutation oder ähnliches doch gefährlich werden könnten. Ansonsten hätten Adalien wohl kaum ein Mittel entwickelt den es gegen die Pilze einsetzen wollte. Auch wenn Adalien behauptet seine Schiffe seien pilzfrei, so sind es die Schiffe der Kendaren mit Sicherheit nicht. Im übrigen besitzen die Pilze eine Intelligenz, wie Magier Pius herausgefunden hat. Bevor er mit Ihnen kommunizieren

konnte wurde er von der ohne Rücksicht auf Verluste vordrängenden Roten Armada gestört. Wir haben vorab geschrieben, daß wir in der Betreffenden Wasserprovinz Untersuchungen anstellen wollten, da eine Erkundung auf unergründbare Schwierigkeiten gestoßen ist. Psi hat viele Göttliche Gnade ausgegeben damit die Götter unser Gebiet vor den Pilzen verschont, auch haben wir darauf geachtet, daß wir in schon mit Pilzen befallenen Gebieten nur Luftschiff einsetzen. Wenn sich jetzt die Pilze in Psi ausbreiten, und da wir Schiffe im Rak einsetzen müssen werden sie es bestimmt, und dadurch ein Schaden eintritt, werden wir uns an Adalien wenden.

Eine besondere Frechheit ist es, daß Adalien auch noch Kendarische Truppen mitgenommen hat, obwohl es weiß, daß Kendar unseren Brief nicht Beantwortet hat und wir deshalb diesem Babarenreich sehr skeptisch gegenüberstehen. Adalien weiß auch, das Barbaren Ihre eigene Ziele verfolgen. So würde es uns nicht verwundener, wenn Kendar plötzlich Irgendwelche Gebiete, al la Tafla, annektiert. Ebenso gibt Adalien selbst zu, daß es selbst noch Zweifel an der Loyalität von Kendar hat. Jetzt wo wir wissen, das Kendar Annuwyn angegriffen hat stehen wir diesem Reich noch skeptischer gegenüber. Adalien wird auch dieses evtl. Folgen tragen müssen.

Adalien dürfte auch bewußt sein, daß die mitgebrachte Ausrüstung (darunter auch Psianische Waren) in die Hände des Chaos fallen könnte. Dieses würde uns sehr wohl Schaden. Nun kann es jedem Reich passieren, daß es einen Kampf gegen das Chaos verliert und dessen Waren erobert werden, wie es auch schon Psi passiert ist. Allerdings haben wir diese Truppen nicht Leichtsinng eingesetzt. So Fragen wir uns wirklich, ob Adalien es als gute Idee betrachtet hat, eine Flotte in einem engen Strom zu entsenden. Zudem Stromaufwärts, was das Rammen fast unmöglich macht (für evt. Chaosschiffe, welche mit der Strömung fahren sehr erleichtert). Kommt der Wind aus der falschen Richtung, hängen sie fest. Die Ausrüstung, soweit wir Informiert sind, ist nicht geeignet eine Festung im Bergland zu erstürmen. (Elefanten brauchen Aufgänge um Höhenniveaus zu überwinden). Zudem setzt Adalien den „Entlastungsangriff“, wie es selber meint, an einem Punkt an, der am weitesten von Dondrien entfernt ist. Die Reittiere welche mit der Rote Armada transportiert worden sind hätte zum Beispiel von Kap Vrost aus viel besser eingesetzt werden können, während die teuren Schiffe besser bemannt und gegen die Schwarze Flotte eingesetzt hätte werden können. Es kann seine Reittiere nicht abladen und mit Ihnen alleine bis nach Dondrien stürmen, weil Ströme den direkten Weg versperren. Die Schiffe müssen also mitgeschleppt werden. So stellt die Rote Armada vorerst keine große Gefahr für das Chaos dar. Bis die sich durch die ganzen - wahrscheinlich gut verteidigten Provinzen gekämpft hat, wird sie sich bis zu Hälfte dezimiert haben bevor sie überhaupt in Festung stürmen kann. Kap Vrost wäre der richtige Aufmarschpunkt gewesen.

Einen Zauberlehrling mit kostbaren ZEH für 1. Mio. GS mitzuschleppen, welcher mit einem Pfeil getötet werden kann und ohne einen echten Zauberer gar nicht zaubern kann halten wir auch für sehr gewagt. Hier baut Adalien auf unsere Unterstützung als Magierreich. Ist es weise, unseren Kräfte an dieser verloren Sache einzusetzen und damit nicht alle unsere Macht auf unseren Göttlichen Auftrag zu konzentrieren? Oder glaubt Adalien wir könnten die Schwarze Flotte spielend vernichten? Wir denken, Adalien unterschätzt die Stärke des Chaos. Zudem hätte Adalien uns frühzeitig vorher informieren sollen, auch was Menge und Art der Ausrüstung betrifft. Dieses hielt es nicht für nötig, obwohl wir aus vergangener Zeit wissen, wie hervorragend früher die Zusammenarbeit mit Adalien geklappt hat. Um zu verhindern, daß das Chaos diese Sachen all zu leicht erobern kann sind wir Quasi gezwungen Adalien mit den Mitteln zu unterstützen, die wir noch grade entbehren können. Wir würden uns aber wünschen, wenn es seine Flotte zurück in den Graben schicken würde.

Der Größte Schaden ist aber durch die durchkreuzten unsere langjährigen Strategie entstanden.

Nach allgemein strategischen Erkenntnissen ist die Erstürmung einer Festung im Normalfall nur mit einer dreifachen Übermacht erfolgversprechend, (mit einem Verlustverhältnis 3:1) Zudem sind dazu im allgemeinen besondere Ausrüstungsgegenstände erforderlich. Wie der „weiser“ adalische Generalstab selber herausgefunden hat, sind Seestreitkräfte recht teuer. Übersehen hat es, daß Seeschlachten auch sehr verlustreich sind.

Schon vor zwei Jahren, haben wir deshalb folgendes Strategiekonzept erarbeitet.

1. Bau des Westwalls: Chaos muß finanzielle Mittel für Flottenbau verwenden. Diese müssen den Graben überqueren, womit ein Überraschungsangriff unwahrscheinlich ist. Ebenso kann noch auf

Böse Überraschungen bei der Ausstattung reagiert werden, wenn durch frühzeitiges vorsichtiges antasten die Stärke der Chaosflotte und Ausrüstung herausgefunden werden kann.¹

Eine direkte Landung der Chaoskrieger an der Westküste des Grabens von Sirwenna wird durch den Westwall verhindert. Dies bedeutet, daß es mit Onagern erst Lücken in die Mauer schießen muß. (welche wir versuchen werden mit Belagerungstürmen² wieder zu stopfen. Dafür, daß dennoch Chaoskrieger an einigen Stellen durchbrechen waren Kavallerie³, Quadrigen⁴ und Elefanten/ Elmut's vorgesehen,) während die Schiffe der Chaosflotte sich an der Küste drängeln, kann die ganze Zeit über von Türmen mit Onagern (vorgesehen sind Schnellfeueronager von Scharokan bedient durch Balistiker aus DahMy, Adalien verweigert leider eine weitere Komponente bereitzustellen, aus Geheimhaltungsgründen gegenüber anderen Reichen sind wir verpflichtet diese Waffe nicht zu erwähnen. Dem Chaos ist diese aber sicherlich bekannt!) und Brandbögen unter Beschuß genommen werden. Für den Notfall ist vorgesehen Steine von Fliegenden Teppichen zuschmeißen. Oder die Steine können direkt von den Türmen auf die Schiffe geworfen werden. Die Türme sind so gebaut worden, das fast alle Landstellen abgedeckt sind. Unsere Ziel war es, solange wie möglich abzuwarten, und den Westwall zu halten, bis keine der schwarzen Flotten (Mehrzahl!) mehr auf kreuzt und die meisten Chaoskrieger die Superfestung in Dondrien verlassen hatten. In diesem Zusammenhang war der Angriff der Cidaren auf Psi ein Willkommene Aktion, um die Chaoskrieger aus der Festung zu locken, weil sie unsere Flottenbewegung nach Westen vermuteten. Unsere Verluste wären im Vergleich zu denen des Chaos minimal gewesen und wir hätten ohne größere Probleme die benötigte dreifache Überlegenheit über die in verbliebenen Chaoskrieger in Dondrien erlangen können. Zudem hätten wir bis dahin die benötigte spezielle Ausrüstung zusammen gehabt.⁵

Adalien's wildes darauflosstürmen stiftet genau die Kriegswirren welches wir vermeiden wollten. Seine Äußerungen, grade in bezug auf Lasendos, haben unsere Strategie durchkreuzt, welches sich dadurch in Zugzwang sah und unsere abgestimmte Vorgehen verworfen hat. Alle die in der VvT ständig zu Tatendrang drängen, und damit das wilde Darauflosstürmen meinen, dürfen sich an diesem Fiasko mitschuldig fühlen. Alle diese Reiche sollten besonders dafür sorgen, den Informationsvorsprung, den das Chaos hat, zu beseitigen. KaG kennt die Weltkarte, er kennt Eure Sonderwaffen, er weis wo Eure Truppen stehen.⁶ Er verfügt über alle Kulturspezifischen Güter, er pickt sich die Sonderwaffen raus, die jeweils den größten Schaden beim jeweiligen Gegner auslösen. (z.B. Gegen Luftschiffe setzt er Chaoshimmelsstürmer⁷ ein, gegen Schiffe Brander).

Wir hoffen Adalien erkennt selbst, wie Große der Angerichtete Schaden ist. Hätten alle Frontreiche 20 Millionen an Rüstgütern und 200.000 Krieger verloren, rechnen wir jetzt mit mindestens mit 100 Mio. GS und 1 Mio. Toten. Wir können Adalien diese gewaltsamem Eindringen nicht einfach durchgehen lassen. Wir werden der Adalischen Führung beibringen müssen uns zu respektieren und werden das tun, was Adalien von uns schon immer erwartet hat.

Aber zuerst müssen alle Kooperationswilligen Reiche zusammenhalten und gemeinsam gegen das Chaos kämpfen bis wir es von allen Kontinenten auf allen Ebenen besiegt haben. Auch wenn es nicht so abläuft, wie wir es uns gedacht haben.

Möge wir uns daran erinnern, daß noch eine Rechnung offen ist.

Xius

Altmagier Xius

¹ Basierend auf der Annahme, das keine Dimensionstore auf Wasser / Schiffen existieren können.

² Anzahl bisher 100. 15.000 weiter bei Lasendos bestellt

³ Anzahl bisher 2.000. 9.000 weiter auf dem Weg, darunter 2.000 S'tarra von Akkad (vielen Dank) , 5.000 IPf bestellt bei DahMy (vorgesehen für schnellen Transport der Belagerungstürme). Weiter 100.000 erwünscht.

⁴ Anzahl bisher 100 Rennquadrigen mit QaPf und Schwertern von Cargon (Vielen Dank).

⁵ So zum Beispiel Elbenschildkröten von Fangorn

⁶ Dieses erscheint uns so, allerdings glauben wir, daß er plötzliche Truppenbewegungen nur über einen kleinen Timelag mitbekommt.

⁷ Automatischer Treffer bei Überflug von Luftschiffen/Flugwesen, Zumeist In Erdlochern versteckt.

Die ewige Schlacht

Von Norden und Süden von West und von Ost
kamen geflogen, marschiert und zu Roß
die stolzesten Krieger Jagathas herbei
ob Bauer ob Herzog 's war einerlei.

Vergaßen die Kinder, den Hof und das Weib
Wußten doch alle: es ist an der Zeit
Zu kämpfen, zu siegen, zu sterben heut Nacht
Damit in der Zukunft die Sonne noch lacht.

Als des Herzogen Stimme verklungen war
Stürmte sie vorwärts, die mutige Schar,
gegen die Feste von Dondr HURRA,
fürchten nicht Teufel, den Tod, die Gefahr.

Kerensky da selbst ritt ihnen voran.
War damit Vorbild dem letzten Mann.
Tötete viele von eigener Hand
Und rief dabei folgt mir ins Feindesland.

Viele da ließen ihr Leben zurück
Doch wartet auf diese das göttliche Glück.
Denn heute da soll geschlagen sein
Die Ewige Schlacht für die Götter allein.

Dann leuchtet vor ihnen im goldenen Schein
Hyoone und sagte ihr seid nicht allein.
Da ritten sie doppelt so mutig voran,
war nichts mehr was sie halten kann.

Lasender, Cidaren im Kampfe vereint,
mit Hyoones göttlich Geleit,
gekämpft, gestürmt ins Feindesland,
war es nun in ihrer Hand.

Und als dann war der Morgen ergraut
Und sie in die Weite Runde geschaut,
war nichts mehr wie es vorher war,
es hatte begonnen Kalleluja!!!!

DRACHENHIRN

Es war mitten im Winter des Jahres 112, als ein Drache sich bis vor die Stadttore von Nimrod, der Hauptstadt Akkads traute, wohl aus verzweifelterm Hunger ein paar Rinder reißend, was ihm zum Verhängnis werden sollte.

Narek, ein sechzehnjähriger Schüler der Tempelschule von Nimrod, war gerade bei seinen Studien, als ihn die Botschaft ereilte, ein Drache wäre gefangen worden. Der Junge konnte es kaum fassen, und rannte sofort zu seinem Lehrer, dem alten Elfen Erem-Sin, um diesen vom zugetragenen Wunder zu berichten. Narek war schon seit er lesen konnte von Drachen fasziniert, er verbrachte so manche Nacht über einem Buch in seinem kleinen Zimmer im Waisenhaus der Tempelschule, das ihn aufgenommen hatte, als er von einem Bauern als Neugeborenes vor den Toren der Stadt gefunden wurde, ohne einen Hinweis auf seine Herkunft. Narek wußte nicht, wer seine Eltern waren, und in Erem-Sin hatte er einen Mentor und Freund gefunden, der ihm ein Familienersatz wurde, wenngleich auch ein harter, der von dem Jungen verlangte, stundenlang zu lernen und ihn mit strenger Hand erzog.

Das was Narek an Drachen schon immer besonders faszinierte, war der Umstand, das es altes überliefertes Wissen war, das ein Drache drei Gehirne hatte. Eins in seinem Schädel, mit dem das hochintelligente Geschöpf dachte und eins im Rumpf, auf der Höhe des Herzens, das für das Lenken der magischen Ströme zuständig war, mithilfe derer Drachen fliegen und Feuer speien können. Doch wo das dritte Gehirn liegt, welches das Bewußtsein des Wesens enthalten sollte, seine Seele, das konnte noch niemand herausfinden. Es wurden einige tote Drachen gefunden und von den Priestern des Gottes der Wissenschaft und der Magie, Enlil, obduziert, doch den Sitz des dritten Gehirnes konnte keiner feststellen. Von allen Geheimnissen der Welt war dies für Narek das geheimnisvollste.

Endlich im Zimmer seines Lehrers angekommen, erzählte er Erem-Sin aufgeregt von dem Drachen, und der alte Lehrer zögerte keinen Augenblick. Mit voll Vorfreude glänzenden Augen warf er sich einen Mantel über und lief mit dem Jungen zum Drachen. Auf dem Weg durch die Stadt erzählte er Narek, das er genauso wie der Junge schon seit seiner Kindheit davon träumte einen Drachen zu Gesicht zu bekommen. Narek konnte es gar nicht erwarten, das Tier zu Gesicht zu bekommen, doch der Weg war lang, sie wurden von den Menschenmassen aufgehalten, die sich diese Sensation natürlich nicht entgehen lassen wollten, und vom langsamen Gang des gebrechlichen Erem-Sin, der sich, mit seinen wehenden weißen Haaren auf seinen Schüler gestützt, über die Straßen der Reichshauptstadt schleppte. Erem-Sin legte sonst nur noch kurze Strecken zu Fuß zurück, doch der Drache schien seine Energien noch einmal zu wecken. Er hatte schon viel gesehen, war weit gereist Durch alle Provinzen Akkads, sogar nach Shan Gemred und ihn das exotische Tairingate, wo die Vettern der akkadischen Elfen eine gar seltsame und faszinierende Kultur errichtet haben. In all diesen Ländern hatte er schon von Drachen gehört, in Legenden und in unglaublichen Berichten, doch gesehen hatte er noch keinen. Fast glaubte Erem-Sin, die Drachen bedauerlicherweise ins

Reich der Mythen verweisen zu müssen, und jetzt hatte er an seinem Lebensabend die Gelegenheit, einen zu sehen. Unfaßbar.

Als die beiden endlich auf dem Feld vor der Stadt angekommen waren, hatte sich dort bereits eine riesige Menge angesammelt, akkadische Elfen und Menschen aus aller Herren Länder, die sich in Nimrod niedergelassen haben. In der Ferne glaubte Narek die Botschafterin von Annuwyn mit ihrem Gefolge zu erkennen. Die Diplomaten aus der westlichen Satrapie waren mehr als einen Kopf größer als die sie umgebenden Elfen, viele Adelige aus dem Palast Seiner Heiligkeit.

„Vielleicht werden die Wissenschaftspriester jetzt endlich herausfinden, wo das dritte Herz sitzt“, flüsterte Narek leise zu sich, nachdem er den Drachen einige Zeit betrachtet hatte. Erem-Sin mußte lächeln, als er diese Bemerkung vernahm.

„Du hast die Bücher und Tafeln, die ich dir gab, gut studiert Junge“, sagte der Gelehrte. „Siehst du, wie Enlil-Priester einen Bannkreis um den Drachen gebildet haben? Sie haben ein Netz aus magischer Energie gewebt, das die Kräfte des Drachen dämpfen. Da, wie er sich aufbäumt! Ein prächtige Geschöpf! Es will sich auf seinen Schwingen in die Luft erheben, aber es wird am Boden gehalten. Siehst du die Wolken seines heißen Atems? Was glaubst du, fliegt er durch kalte Luftschichten, indem er seinen Atem ausstößt und auf dem entstehenden Auftrieb mit seinen Schwingen dahingleitet, mein Junge? Bei Marduk, was wir noch alles werden lernen können. Und sein Feueratem, spuckt er Flüssigkeit, die beim Kontakt mit Luft entflammt? In Tairingate soll es solche Substanzen geben, ein Alchimist hat mir davon berichtet.“

Doch Narek hörte seinem Mentor kaum zu. Begeistert und Ehrfürchtig schaute er gebannt auf das Wesen, wie es wild fauchend hoffnungslos gegen das Bannfeld ankämpfte, mit seinen klauenbewehrten Flügeln schlug. Die Menge stand im gebührendem Abstand und schaute dem Spektakel fasziniert und furchtsam zugleich zu.

Plötzlich hielt der Drache inne in seinem Toben. Er wendete den Kopf hin und her, so als suche er etwas. Und dann schien er es gefunden zu haben. Der Drache schaute Narek an. Zumindest glaubte der Junge das, das Geschöpf war zu weit entfernt, um das festzustellen. Doch das ließ sich herausfinden, dachte Narek, jetzt wirklich neugierig geworden, und riß sich von dem alten Mann los. Er lief den Hügel hinunter zum Drachen, achtete nicht auf die Rufe seines Lehrers und kämpfte sich durch die Schaulustigen. Er rannte selbst durch den Ring der zwei Dutzend Priester, die ihn erst bemerkten, als es bereits zu spät war.

Narek stand vor dem Drachen. Keuchend von der Anstrengung des Laufs bildete sein stoßhafter Atem kleine Dampfwölkchen in der winterlichen kalten Luft, als er zu dem gewaltigen Wesen hinaufblickte. Die Menge schrie vor Entsetzen, sicher, das der Junge gleich von dem Monster verschlungen werden würde. Jetzt konnten die Priester Narek auch nicht mehr helfen, sie konnten bloß den Drachen bannen, nicht jedoch verhindern, das er innerhalb seiner Reichweite nach dem Jungen schnappte und entzwei riß. Sie schrien Narek zu, sich aus dem Gefahrenbereich heraus zu bewegen, doch der Junge wollte nicht gehorchen. Oder er konnte nicht.

Jedenfalls sollte das Folgende noch lange für Gesprächsstoff und Spekulationen in den Schenken, auf den Marktplätzen und an den Mittagstischen in Nimrod sorgen.

Anstatt Narek zu zerfetzen, bewegte der Drache seinen gewaltigen hornbewehrten Kopf herunter und sah Narek an. Der Menge stockte der Atem, man hätte eine Stecknadel fallen hören können, alle erwarteten das schlimmste, doch es trat nicht ein. Narek sah in das handtellergroße obsidianfarbene Auge des Drachen und er sah sich selbst. Er sah in sein eigenes Gesicht. Er hatte

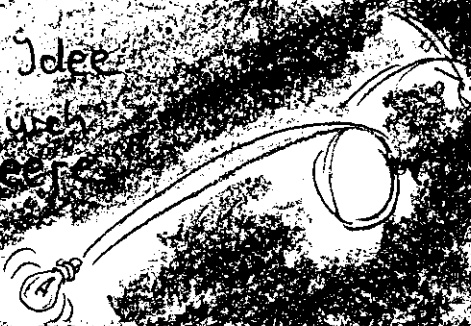
das Gesicht des Drachen und der Drache hatte seines. Nach einem Moment der Verwirrung wurde dem Jungen allmählich klar, was hier vor sich ging. All seine jugendliche Begeisterung für Drachen, sein Interesse an ihrem dritten Gehirn, ihrer Seele...all das verstand er plötzlich. Es entsprach quasi seiner Natur, an solchen Dingen Interesse zu haben, ebenso wie Menschen generell ein Interesse bezüglich des Menschen zeigen. Seine Gedanken kreisten um Drachen, weil er von ihrer Art war. Er war ein Drache, oder jedenfalls Teil eines Drachen. Irgendwie. Und jetzt wußte Narek auch, wo sich das dritte Gehirn der Drachen befand. Ein Teil ihrer Existenz nimmt sterbliche Form an. Doch das Warum, das interessierte Narek in diesem Moment beileibe nicht, zu überwältigt war er von seiner Erkenntnis.

Narek berührte die ledrige Schuppenhaut des Drachen, und plötzlich, innerhalb eines Augenzwinkerns, gab es einen grellen Blitz in seinem Geiste, ein Aufbäumen der Magie, und der Junge war Teil des Drachen. Narek breitete seine Schwingen aus und zerriß mit seiner neu gewonnenen unbändigen Kraft das Netz der Bannmagie. Er erhob seinen Kopf in einer anmutigen Geste des Triumphes, spuckte einige Salven Drachenfeuer über die Köpfe der entsetzten Zuschauer, die in blinder Panik in alle Himmelsrichtungen flohen. Narek fühlte unbändige Freude und teilte sie mit den Menschen, indem er ihnen ein Feuerwerk lieferte, das die Tairingater in einhundert Jahren nicht zustande brächte. Verletzt hatte er freilich niemanden, nur ein wenig erschreckt. Aber das sollte ihnen eine Lehre sein, in nicht wieder einzufangen zu versuchen, bloß weil er auf der Suche nach etwas Nahrung war.

Dann erhob sich Narek in den Himmel, auf zu den Bergen im Westen, wo er eine Höhle hatte, und ein Weibchen auf ihn wartete, die bald seine Brut legen würde. Vielleicht würde er im Frühjahr zurückkommen, um Erem-Sin über seine Art zu unterrichten, vielleicht auch nicht. Menschliche Angelegenheiten schienen nicht mehr allzu wichtig zu sein.

Mit Tränen in den Augen sah Erem-Sin, der alte Lehrer der Tempelschule, seinem Schützling nach, als dieser sich erhob und in den Sonnenuntergang flog. Er war wohl einer der wenigen, der begriff, was sich hier zugetragen hatte. Und, auch wenn das ein schwacher Trost war, wie er sich sagte, er hatte schließlich am Ende seines Lebens das Rätsel um das dritte Gehirn der Drachen gelöst.

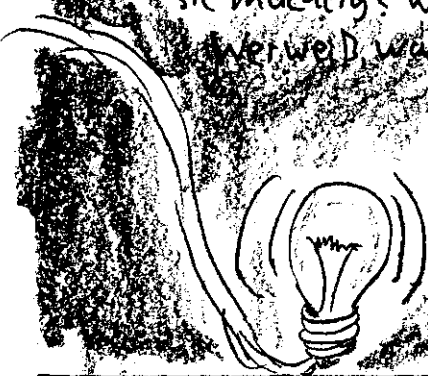
Da! Eine Idee
fliegt durch
die Luft



Einsam ist's. Vor lauter Langeweile
dreht die Idee noch ein paar Runden



Was es wohl für 'ne Idee ist? Ist
sie mächtig? Weltbewegend?
Wer weiß, was in ihr steckt?



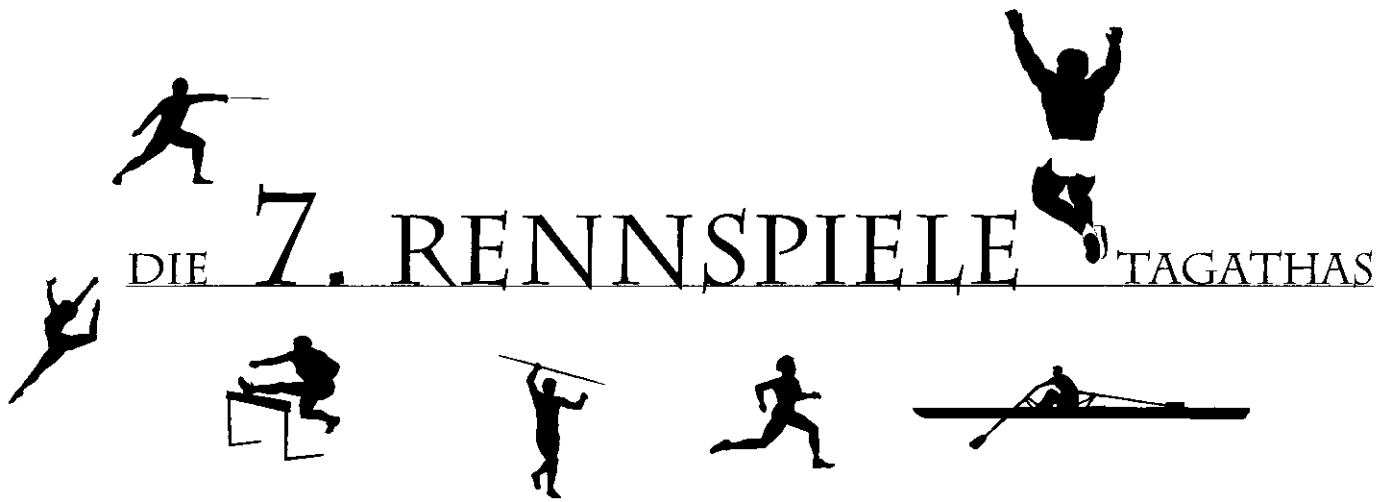
Schau, sie hat endlich den
Ausgang gefunden...



Baffer!!
Ich brauch
nen
Löffel !!

Die Chaos- Chaoten

i. A. von
= Klar-Sicht-Gruppe



Caligo Caramba, Leiter der Rennspiele
Castrophos-Platz 13 – Hyoo-Arena – Orgon – Gondwana - Tagatha-Trebos

An:

Alle Teilnehmer und Nicht-Teilnehmer der 7. Rennspiele



Bericht der Spiele vom 9. - 25.10.112 n.S.

Sehr geehrte Herrscherinnen und Herrscher,
mit diesem Bericht möchte ich Sie über die Ereignisse und Resultate der 7. Rennspiele Tagathas informieren, die zum ersten Mal nicht auf Phyrtonia stattfanden, sondern auf Phebos. Am Anfang waren wir noch recht stolz darauf, die Spiele ausrichten zu dürfen, doch vor allem quängelnde Sportler, unzufriedene Gäste und geldgierige Lieferanten (alle ohne Namen) sollten sehr bald unsere Stimmung trüben: »Wenn du glaubst es geht nicht mehr, kommt sofort ein neuer Tiefschlag her!«

Letztlich war es aber dann doch ganz unterhaltsam, und wenn auch die Sportler noch Lust darauf haben – was mehr als fraglich ist – so wird das sicherlich nicht die letzte Sportveranstaltung in Orgon gewesen sein.

Zu vergessen ist jedoch auf keinen Fall das althehrwürdige Caladineikos, von dem niemand weiß, wohin es das Schicksal in jenen schweren Stunden noch führen wird. Wir gedenken dem ehemaligen Ausrichter dieser Spiele, die immer für den fairen Wettstreit standen, und vor allem dem im Chaos versunkenen Caladineikos, welches kurz vor seinem Untergang noch eine großzügige Spende für diese Veranstaltung tätigte (1 Mio. GS!). Wir wünschen dem tapferen Volk von Caladineikos alles Gute und das wieder bessere Zeiten hereinbrechen mögen!

Ebenfalls spendabel war Hyoo, unser weiser Götterbote, der eine halbe Million an Preisgeldern zur Verfügung stellte. Weitere Sponsoren waren die Hanse, mit einer Hansestadt, und die Orgon Times, mit 3 Abonnements. Miantien stiftete einen Crypter.

Doch nun zuerst einmal zu den Teilnehmern: es waren Mannschaften aus den Reichen Annuwyn, Belerand, Cargon, Fangorn, Iony, Kendar, Muflon, Psi und Orgon gemeldet, inoffiziell trafen jedoch auch noch Delegationen aus Akkad und Myredanien ein, die in den verschiedenen Disziplinen (im folgenden aufgeführt) ihr Können maßen.

Dazu war in den letzten Monden eiligst ein neues Stadion errichtet worden, das zu Ehren unseres neuen Götterboten »Hyoo-Arena« getauft wurde. Es soll zum Symbol für fairen internationalen Wettkampf und der friedlichen und freundschaftlichen Zusammenarbeit der Reiche werden.

Die Eröffnungsfeier

Schon zu Anfang war klar gewesen, daß dies keine organisatorisch leichte Veranstaltung werden würde. Aber weiter schien das kein Problem, bis die Namen der annuwyn'schen Fans bekannt wurden: sie hießen fast alle »Luin«!!? Und dieser Name ist – obwohl anfangs unbekannt – schnell zu einem festen Begriff in Orgon geworden! Schon bei der Anreise der Mannschaft aus Annuwyn verriet die Staubwolke am Horizont, die die Truppe nach sich zog, nichts Gutes! Aber Verdacht schöpfte man erst, als einige Quartiere fremder Mannschaften, eingeebnet worden waren. Der Satz »Noch viel schlimmer als Ruin, ist die Sippe der Luin!« wurde innerhalb Orgons schnell zu einem Sprichwort.

Die Eröffnungsfeier verlief aber dann friedlich, nachdem man den Luins den Platz auf der Haupttribüne gewährt hatten. Einige der Prominenten mußten dafür zwar in die Fankurve verbannt werden, doch schien dies wesentlich leichter als die Luins im Zaum zu halten. Aus Annuwyn war nämlich auch gleich ein guter Tip mitgeliefert worden: »Schlage der Familie Luin nie einen Wunsch ab, denn zum Bereuen wird dir keine Zeit verbleiben!« Elnûr Col weigerte sich zwar anfangs sehr, seinen Platz aufzugeben, doch als man ihm erklärte, er sei nur noch ein EVIP (=ehemalige very important person!), ging er dann doch mit dumpfem Knurren auf einen Stehplatz.

Insgesamt hatten nicht nur die Spiele, sondern auch der Polizeieinsatz olympisches Format. Auf jedes Mitglied der Familie Luin (ca. 600) kamen 10 Polizisten, und schließlich noch für die restlichen 500.000 Besucher 100 Mann! So konnte das Schlimmste verhindert werden, aber Caligo Caramba machte seinem Namen alle Ehre! Wobei man ihm jedoch zugute halten muß, daß dies seine ersten Rennspiele waren und von vorneherein nichts nach Plan verlief!

Die Eröffnungsfeier an sich wurde dann zu einem absoluten Chaos, da man mit dem Zeitplan ein wenig aus den Fugen geriet. Dadurch fielen dann die Eröffnungsfanfare, die Begrüßungsansprache, der feierliche Einzug der Länder, die Tanzvorführung und das Feuerwerk zusammen, und auch das Publikum wurde gebeten, doch bitte jetzt schon mit den Ausschreitungen zu beginnen, man habe wenig Zeit. Zu guter Letzt wurden dann aber doch noch die Mannschaften einzeln willkommen geheißen, und König Org erklärte in einer kurzen feierlichen Ansprache die ersten Rennspiele in Orgon für eröffnet!



Der Kurzstreckenlauf

Zunächst stand also der Kurzstreckenlauf auf dem Programm. Natürlich gab es Diskussionen, wie kurz der Lauf denn nun wirklich werden sollte, denn das war (leider!) nicht festgelegt worden. Elnûr Col meinte, er sei schon einmal 16 Jahre gelaufen, und das sei gar nicht so lang, was Papa Luin auf das heftigste dementierte: »16 Jahre sind soch viel zu lang, gerade für jemanden wie dich!« Mama Luin konnte gerade noch eine handgreifliche Auseinandersetzung verhindern, da wurde auch schon zum Start aufgerufen.

Es starteten aus Psi die beiden Läufer Suro Natros und Suros Mirnos (den alle »Minus« riefen, da sie den Namen falsch verstanden hatten), beides ehemalige Botschafter bei der AbS. Suro Natros (ehemaliger Botschafter bei Tir Tairingate) verlor am Anfang recht viel Zeit beim ständigen Umsehen, da er die Gewohnheit, daß ihn die tairingate'schen Bewacher immer im Auge behalten, nicht los wurde und er fragte sich, wo die lästigen Typen blieben. Normal war er immer verfolgt worden, wenn er versucht hatte, auszubüchsen. Hatte der Lauf so überhaupt einen Sinn?

Aus Akkad war der gefürchtete Löwenjäger Kischtulan angereist, der auch bei den letzten Rennspielen schon teilgenommen hatte. Er forderte, um seine Motivation zu stärken, ein oder zwei Löwen mitlaufen zu lassen, er habe sogar zufällig zwei dieser »lieben, harmlosen und braven Tiere« dabei, die er erst kürzlich in Annuwyn erlegte. Doch wegen den vielen Haare, die annuwyn'sche Löwen ständig verlieren, entschied man sich gegen ihre Teilnahme! Dadurch würde die ganze Bahn verdreckt. Daneben Elnûr Col aus Akkad, der im letzten Mond viel Zeit

zum Trainieren hatte, da er von sonstigen Pflichten weitestgehend befreit war. Doch schien er von Anfang an unmotiviert, da keiner der Luins mit antrat, obwohl er den anderen zunächst den Weg versperrte.

Darüber beschwerte sich dann Inkuba Succubus aus Annuwyn, die meinte, daß es ja wohl schließlich nicht sein könne, daß ein Mann den ganzen Weg für sich beanspruche. Das hätte sie bei Elnûr schon länger bemerkt! Mit dem Satz, daß es ungerecht sei, Männern immer mehr Medaillen zu geben, zettelte sie eine Diskussion an, die den Startschuß überdauerte. »Eine Frauenquote gehört eingeführt, sodaß Frauen am Schluß genauso viele Preise haben wie Männer!« Einen eigenen Frauenwettbewerb wies sie dann aber weit von sich. »Das wäre schließlich diskriminierend! Sind Männer etwa was Besseres?!« Vor allem schimpfte sie über Nirlen den'Scarn, einer bezaubernd schönen Elfin aus Belerian, bekannt durch ihre großen sportlichen Erfolge und durch ihre ständigen Männergeschichten. Diesmal war es Marius Callas, ein mehr oder weniger begabter Opernsänger aus Annuwyn. Sie wäre ein Skandal und unter anderem auch ein Grund dafür, daß das Publikum nur aus »Spannern und Gaffern« bestehe, außerdem bekämen Männer auf diese Weise ein völlig falsches Frauenbild! Ebenfalls noch für Annuwyn trat der Elf Norman ka Uruk an, der eher ruhig und zurückhaltend wirkte. Der unnatürlich wirkende, wild verfilzte Bart gab natürlich Anstoß zu Spekulationen. Man sprach davon, daß die akkad'sche Steuerbehörde hinter ihm her sei, und er daher für Annuwyn antrete. Der Bart sei entweder falsch oder zu dem Zwecke gewachsen, damit ihn niemand erkennen könne. Doch außer einem Strafzettel wegen falsch Parkens ließ er sich in Orgon nichts zu Schulden kommen. Björn Loggerheads, ein Zwerg aus Annuwyn, trat wohl nur der Vollständigkeits halber an, eigentlich jedoch weil er eine im Vollrausch geschlossene Wette verloren hatte. Mit seinen 213 Jahren, seiner schweren Streitaxt und seinen kurzen Beinen kam er sowieso kaum voran, entsprechend schlecht war er dann auch aufgelegt.

Zumindest war er das Verhängnis von Tamo, einem jungen und zierlichen Menschen aus Belerian. Schon lange hatte dieser nichts mehr getrunken, doch als ihm der Zwerg seinen Flachmann und dann auch noch seine Axt an die Nase hielt, hatte alle Disziplin ein Ende. Im Hindernisrennen hätte er sich darauf vielleicht nicht schlecht geschlagen (er schlug ein paar tolle Haken!), doch wirkten sich die Gleichgewichtsstörungen nicht nur positiv aus. So kippte er schließlich um und mußte aus der Bahn getragen werden, da sich Elnûr Col näherte. Mit seinem Talent und Kampfgeist ist er jedoch sicherlich einer der kommenden Stars in der Kurzstreckendisziplin. Nirlen den'Scarn, die sich schon bei einigen der letzten Rennspiele einen Namen gemacht hat, führte die Gruppe der belerian'schen Kurzstreckenläufer an. Sie setzte vor allem die Stärke ihrer Schönheit und weiblichen Ausstrahlung ein, die Scharen von Fans anzog und ihr sicherlich auch bei der Rennspiel-Leitung einige Sympathien verschaffte. Dafür kamen wieder einmal Gerüchte über ihre alten Liebschaften hoch, worunter ihr Ansehen ein wenig litt. Eine Zuschauerbefragung ergab, daß fast die Hälfte der nach Orgon gereisten Sportler schon einmal eine engere Beziehung mit ihr hatten, die Frage ist halt nur, wieviel davon wahr und wieviel davon als Prahlerei einzustufen ist! Schließlich war da noch Gwynn vhe'Glennaj, die man zunächst übersehen hatte, da sie sich hinter einer belerian'schen Fahnenstange verkrochen hatte. Tatsächlich mochte keiner der Rennleiter glauben, wie man so dürr sein kann und trotzdem noch instande ist, mehr als drei Schritte zu tun! Ihr Umfang wurde zur allgemeinen Belustigung mit Mama Luins kleinem Zeh verglichen, ebenso hätte man auch einen Bindfaden mit einer Säule vergleichen können! Nichtsdestotrotz schien sie ziemlich drahtig zu sein, als sie dem lachenden organischen Botschafter Darrodd (der zur Zeit arbeitslos ist) eine schallende Ohrfeige verpaßte. Plötzlich wollte keiner mehr lachen, und die Rennleitung paßte das Startnummernschild stumm und ohne Widerreden ihrer Kleidergröße an. Vielleicht würde sie die einzige sein, die an Elnûr Col verbeischlüpfen könnte?

Die Mannschaft aus Iony, die zum ersten Mal bei einem internationalen Wettbewerb dabei war, trat mit Kalmaloch, einem Droiden, und Kuleichma und Mekabla, zwei männlichen Menschen an. Sie bevorzugten alle »den besonderen Kick«, den ihnen ein merkwürdig riechender, roter, blubbernder Trank verleiht. Auf die Frage, ob das nicht illegal sei, antworteten sie: »Aber nein! Seit wann ist denn ein kleiner Hustensaft illegal?!« Der zuständige Kontrolleur meinte dazu: »Na wenn das nur ein Hustensaft ist, ist die Doping-Kontrolle sowieso überflüssig...«

Allerdings trug wohl auch ihr zuletzt hartes Training dazu bei, daß sie einen guten sportlichen Eindruck hinterließen, obwohl sie ja international noch keine Erfahrungen gesammelt hatten. Das Pech war nur, daß sich Kuleichma und Mekabla – sie sind Brüder – während des Rennens nicht trennen wollten, und daher nebeneinander liefen!

Aus Cargon kam in letzter Minute noch Vladimir Cefir an, der wegen seiner Verspätung erst später loslaufen konnte. Doch sein enormer Ehrgeiz brachte ihn schließlich noch zurück ins Rennen. Manche meinten auch es sei das Parfüm Nirlens gewesen, das ihn zu dieser Leistung gebracht habe, doch dies ist nur ein Gerücht...

Uwe Bierbrauer, der für Fangorn am Start war, kam hingegen nicht so gut weg – sein Orientierungssinn schien ein wenig gestört. Während er noch grübelte, schickte ihn der Betreuer der Mannschaft von Fangorn schon einmal in Richtung Ziel, das er jedoch nicht erreichte. Die Zuschauer wunderten sich sehr, als er mitten in der Strecke nach dem Weg fragte mit den Worten »Könnten Sie mit bitte einmal weiterhelfen... ich glaub... ich hab' mich verfranst!« Während er sich dann noch seine rote Haarpracht raufte, kamen bereits die ersten Quadrigen vom Wagenrennen vorbei und wurderten sich über den Mann, der wie ein Wanderer angezogen völlig orientierungslos auf der Bahn stand, und vielleicht sogar das eigene Atmen dabei vergas. Die Zuschauer konnten sich eigentlich nur über das sehr merkwürdige Maskotchen der Mannschaft aus Fangorn wundern, das fortan das Publikum dazu aufrief, es solle doch ruhig sein, da er sich konzentrieren müsse. »Wollen Sie jetzt endlich einmal still sein, ja? [...] Ruhe! [...] Ich muß mich jetzt konzentrieren... Also: wo war ich noch. Ach jaaaa, ich wollte diesen Lauf mit einem Gedicht einleiten. Schon die alten Ägypter waren... « (und so weiter!). Kurz vor der Siegerehrung mußte er jedoch schließlich von der Bahn getragen werden, da dort das Podest aufgebaut wurde.

Desweiteren war noch Dei Emo Kantaro, ein kräftiger Recke und erfahrener Haudegen aus Muflon angetreten. Er hatte jedoch am Abend zuvor, beim Eröffnungsbankett, ein wenig viel gegessen und noch ein bißchen mehr getrunken, sodaß er nicht ganz fit schien. Allerdings machte es sein taktisch geschicktes Torkeln den Gegnern schwierig, an ihm unbeschadet vorbeizuziehen. So stolperten die beiden Läufer Suros Mirnos und Darrodd über die unregelmäßige und unvorhersehbare Bahn des Barbaren.

Ebenfalls vom ehemaligen VBP vertreten war Kendar durch Ergetora, die Silbnerne, eine Botschafterin des Barbarenreiches. Sie wollte auf keinen Fall auf ihre sibern glänzenden Schuhe verzichten, trotz verschiedentlichen Protesten gegen dieses »Ablenkungsmanöver«. Ihre Ästhetik und Eleganz beim Lauf hätten jedoch nie den Verdacht aufkommen lassen, daß sie aus einem Barbarenreich käme – ihre Bewegungen glichen denen eine Göttin. Doch ist Ansehnlichkeit eben nicht immer alles...

Für die organische Mannschaft war Baron Darrodd angetreten, einst sollte er Botschafter in Tetradagon werden, doch nach dessen Untergang ist er arbeitslos. So hatte er wenigstens viel Zeit für ein intensives Training. Pech nur, daß da dieser Kantaro war, der zuviel getrunken hatte...

Nun aber zum Lauf selbst. Uwe Bierbrauer führte zunächst das Feld an, da er mit seinen langen, schlacksigen Beinen recht schnell laufen kann. Mittendrin war ihm jedoch der Weg dann unklar, sodaß ihn das gesamte Feld überholte. Allerdings trugen die Gedichte, die er in der Folge dem Publikum vortrug, zur allgemeinen Erheiterung bei.

Marius Callas, freier Künstler und Opernsänger (man könnte auch sagen arbeitslos), fand dann die Zeit gekommen, eine kleine Arie zum Besten zu geben, um die Sportler anzufeuern. Dazu suchte er sich sein Lieblingsstück aus, das jeden noch so hartgesottenen und stolzen Krieger dazu gebracht hätte, um Gnade zu winseln: die Marterarie aus der Oper »Die Entführung aus dem Ding wo die Frauen drin den ganzen Tag eingesperrt sind und nix tun müssen außer der Einen Sache« von W. A. Fredzart. Niemand – außer ihm selbst natürlich – fand den Gesang künstlerisch, unterhaltsam oder gar anspornend, ganz im Gegenteil. Nur Nirlen den'Scarn war und ist fest von seiner künstlerischen Begabung überzeugt und bewundert ihn dafür. Dies führte zu einer sehr engen (geistigen) Verbundenheit, und zu einer weiteren der vielen Männergeschichten in ihrem noch jungen Elfenleben.

Somit war also ihr Sieg schon so gut wie besiegelt. Angespornt durch den (selbst von mir als neutralem Geschichtsschreiber als unerträglich eingestuften) Gesang, schlug sie sich von den schiefen Tönen getragen bis an die Spitze durch, wo sie dann auch tatsächlich blieb.

Die Frage nach dem zweiten Platz war jedoch noch offen. Es war klar, dass den wohl derjenige erreichen würde, der die psychische Tortur am besten wegstecken konnte. In dieser Problemsituation tat sich auf einmal ein Außenseiter hervor, nämlich der Droide aus Iony. Hreson sei Dank hatte er nämlich ein Rezept dabei, das vorübergehend jegliche Sinne (also auch das Gehör!) vernebelt. So schlug er sich bis zum Ziel durch.

Ergetora, die Silberne, war ja als Barbarin auch so einiges gewöhnt, was Banausen und Barbarei betrifft. So erlitt zwar auch sie einen erheblichen Schock, doch steckte ihn zumindest ein wenig besser weg als die übrigen Läufer. So kam sie als dritte ins Ziel.

Das restliche Feld folgte dann alsbald, und lief mit zugehaltenen Ohren über die Ziellinie. Interessant schienen noch die beiden Brüder Mekabla und Kuleichma aus Iony, die genau gleichzeitig das Ziel erreichten. Mekabla wäre allein sicherlich noch um einiges schneller gewesen, doch wollte er seinen Bruder unter keinen Umständen zurücklassen – schade eigentlich, denn er hätte vielleicht in den oberen Rängen noch etwas bewirken können. Vielleicht nächstes Jahr.

Übrigens, was danach mit Marius Callas passierte, ist der Zensur unterworfen! Jedenfalls konnte er danach aus Krankheitsgründen (leichte Grippe oder so) nicht mehr am Langstreckenlauf teilnehmen – und auch nicht mehr singen!

Platzierungen

1. Nirlen den'Scarn (Beleriand)
2. Kemaloch (Iony)
3. Ergetora, die Silberne (Kendar)
4. Vladimir Cefir (Cargon)
5. Norman ka Uruk (Annuwyn)
6. Suro Natros (Psi)
7. Incuba Succubus (Annuwyn)
8. Gwynn vhe'Glennaj (Beleriand)
9. Elnûr Col (Akkad)
10. Dei Emo Kantaro (Muflon)
11. Mekabla (Iony)
Kuleichma (Iony)
12. Björn Loggerheads (Annuwyn)

Ausgeschieden:

- Suros Mirnos (Psi): stolperte über den betrunkenen Barbaren Dei Emo Kantaro aus Muflon, der jedoch selbst ins Ziel kam!
- Uwe Bierbrauer (Fangorn): fand einfach nicht den Weg ins Ziel...
- Kischtulan (Akkad): seine Löwenjägerinstinkte wachten auf, als er Uwes rote, strubbelige Mähne sah...
- Tamo (Beleriand): der junge dünne Sportler vertrug nicht den kräftigen Schluck aus Björns Zwergenflachmann.
- Baron Darrodd (Orgon): auch ihm wurde der torkelnde Kantaro zum Verhängnis.



Der Langstreckenlauf

Beim Langstreckenlauf wollte es Suro Natros aus Psi dann doch noch einmal wissen. Während seines Aufenthaltes in Tir Tairingate war er beim morgentlichen Jogging im Gelände doch auch immer der Beste gewesen. Außerdem konnte er – und darauf war er besonders stolz – sich so verrenken, dass er seinen großen Zeh in den Mund nehmen konnte! Da würde es doch ein

leichtes sein, diese überaus schlechten und dekadenten Konkurrenten abzuhängen und sich den ersten Platz zu sichern, ha!

Doch da hatte Aidean Luin, die bildhübsche Tochter von Mama Luin, noch ein Wörtchen mitzureden und schon Tage bevor der Lauf gestartet werden sollte, diskutierten die beiden eindringlich, wer denn nun gewinnen werde. Bis Mama Luin einschritt und Suro drohte, sein Bein so zu verdrehen, daß er dann den großen Zeh nicht mehr aus dem Mund herausbekäme. Sie, Aidean Luin, Siegerin letztes Jahr bei den 6. Rennspielen in Caladineikos, würde es ihm schon zeigen, diesem arroganten Flegel...

Neben diesen beiden, von vorneherein als Favoriten gehandelten Läufern traten aber noch weitere an. Der annuwyn'sche Zauberer Morn Rhrad, der zwar noch nie durch seine Leistungen, dafür aber schon oft durch seine »Überredungskünste« (natürlich nicht magisch!) geglänzt hatte, war ebenfalls im Rennen bzw. wäre mit im Rennen gewesen. Ein anonymes Schreiben jedoch, unterzeichnet mit »K. a. G.«, beschuldigte den Zauberer, seine Überredungen seien Magie! Da sich die weißen Buchstaben auf schwarzem Grund für den zuständigen Beamten recht glaubhaft anhörten, wurde der Magier disqualifiziert und auf die Zuschauerränge verbannt. Der Beamte wurde nicht wieder gesehen, dafür erregte ein Lurch mit Brille auf dessen Schreibtisch einen unbewiesenen Verdacht... Nachdem Marius Callus nicht mehr in der Lage war, aufzulaufen (seine Musik war in allen Beziehungen ungesund!), herrschte Personalnotstand in der annuwyn'schen Mannschaft. Da kam es den Betreuern gerade recht, daß Björn Loggerheads, der Zwerg, in seiner Freude über den 12. Platz bei der Kurzstrecke und in seinem daraus resultierenden Vollrausch noch einmal gewettet hatte, daß er antreten werde. Zumindest erzählte es ihm die Mannschaftsleitung am nächsten Tag, denn er konnte sich an nichts mehr erinnern und war auch begründeterweise nicht vollends davon überzeugt, daß er wirklich gewettet hatte!! Naja, was half's, mußte er sich eben noch einmal mitquälen...

Aus Beleriand war wieder einmal mit zu den Rennspielen gereist der berühmte Läufer Lirdhu mac'Séala, der inzwischen schon ein erstaunliches Alter erreicht hat. Die Bemerkung, ob er denn nicht lieber einen Krückstock mitnehmen wolle, verknipte sich die Rennleitung angesichts des sehr sympathisch wirkenden und freundlichen Elben. Außerdem machte er einen sehr durchtrainierten Eindruck und man fürchtete seine rechte Gerade, obwohl er sehr ruhig und gelassen wirkte. Man würde ja schon noch sehen, wie er letztlich abschneiden wird. Mit ihm gereist war sein alter Mannschaftskollege und Erzfeind Aran nha'Darai, ein wahrhaft stattlicher und prächtig gebauter Elb mit athletischem Körperbau und wunderschönen Gesichtszügen. Von vorneherein war er sich des Sieges absolut sicher, doch hatte er den letztjährigen Laufpaß Nirlens noch nicht ganz verdaut. Er ging ihr zwar bestmöglichst aus dem Wege, doch war er einer der ersten, der sich auf den inzwischen schon bedauernswerten Marius Callus stürzte als er sang, da dieser wohl Nirlens Herz erobert hatte... In einer Beziehung war sein unumstößliches Selbstvertrauen also zumindest angeschlagen, doch gab er sich siegessicher. Mit diesen beiden alten Hasen war mitgereist eine junge Teilnehmerin namens Iri, die das erste Mal bei einer Veranstaltung außerhalb Beleriands dabei war. Daher wunderte sie sich auch darüber, warum bei den zahlreichen Banketten der Saumagen stets aus war, aber sie konnte es ja auch noch nicht wissen! Da sie noch ein völlig unbeschriebenes Blatt war, wußte niemand so recht ihre Chancen einzuschätzen – man kannte aber die anderen Teilnehmer und ihre Qualitäten und gab ihr daher sogar realistische Siegeschancen! (natürlich nicht ernsthaft...)

Für Iony sollten wieder die gleichen drei Läufer antreten, doch gab es da ein paar Komplikationen. Der Droide Kemaloch wollte seine beiden Mitstreiter, die Brüder Mekabla und Kuleichma, ausschalten, da er wußte daß er mit seinen 116 Jahren sowieso hinter diesen beiden jungen Athleten zurückbleiben würde. Natürlich durfte es weder gefährlich noch auffällig sein, denn er wollte ihnen weder wehtun noch dabei auffliegen. So schüttete er die merkwürdigsten und exotischsten Zutaten in sein neues Gebräu, das er hinterher in die eine Flasche füllte – in die andere kam der bereits bekannte Trank, von dem niemand so genau wußte, was es nun wirklich war. Zu seinem Pech verwechselte er aber in seiner droidischen Schusseligkeit die beiden Fläschchen und mußte so wegen starken Magenbeschwerden und Durchfall auf das Rennen verzichten. Es taten sich im folgenden noch die merkwürdigsten

Dinge mit dem Droiden, die man mit »leichten Nebenwirkungen« umschreiben könnte, doch achtete niemand mehr darauf, denn die Spiele wurden ohne ihn fortgesetzt. Und so weiß auch ich nicht genau, wie er sich so im Moment fühlt... Vor dem Rennen hatten sich jedoch Mekabla und Kuleichma gestritten, wer denn nun direkt neben der schönen Aidean starten durfte. Fast kam es schon zu einer handgreiflichen Auseinandersetzung an der Startlinie, doch fiel plötzlich der Startschuß und beide mußten loslaufen. Doch während der gesamten Strecke waren sie einander beleidigt (zum ersten Mal in ihrem Leben!) und brachten es fertig, sich auf ein paar Meter Distanz zu trennen. Dadurch kam der talentierte Mekabla recht weit nach vorn, während sein rundlicher Bruder ein wenig hinter dem Feld herschnaufte! An der Ziellinie fielen sie sich jedoch in die Arme und versöhnten sich wieder...

Für Fangorn war Gottfried Bauer aufgelaufen. Von Anfang an wirkte er recht hektisch und sorgte für einige Fehlstarts, außerdem schien er mit den Gedanken nicht so ganz bei der Sache gewesen zu sein. Als ranghöchster Physikprofessor in Fangorn dürfen wir ihm das jedoch wohl verzeihen, und auch daß er bereits in der Vorbereitung alle Kurvenwinkel der Bahn genauestens berechnete. Leider sorgte jedoch ein Vorzeichenfehler dafür, daß er bei der letzten Kurve in die falsche Richtung abbog und damit seine Aussichten auf eine Medaille zunichte machte! Vielleicht hätte er nicht so nervös sein dürfen...

Ergetora, die Silberne, hatte an jenem Tage ein langes, goldenes Kleid angezogen, sodaß man nicht glauben konnte, daß sie tatsächlich einen 42 (orgonische) Meilen langen Lauf absolvieren wollte. Ihr Problem waren die massiv goldenen Schuhe, die doch zusammen ein Gewicht von über 10 kg auf die Wage brachten – nicht so ideal für einen Ausdauerlauf! Trotz allem beeindruckte sie mit ihrer enormen Eleganz, wofür man sich jedoch nichts kaufen kann. Allerdings hätte eine Goldmedaille ganz gut zu ihrem Kleid gepaßt...

Dei Emo Kantaro hatte seinen Vollrausch schon wieder überwunden, und es ist ja wohl tagathaweit bekannt, wieviel so ein Barbar vertragen kann. Man wunderte sich nämlich über den Verbleib eines 50 Literfaßes besten Weines, das ürplötzlich verschwunden war... Jedenfalls konnte er zum Langstreckenlauf wieder antreten.

Desweiteren war noch angetreten ein Bote aus Myredanien, Alrion, der stets die Schreiben seiner Regierung nach Orgon brachte. Man hatte ihn wegen seines Botendaseins aufgezogen, da er es ja von Myredanien nach Orgon nicht weit zu laufen hätte, er müsse nur die Grenze überqueren und bräuchte folglich gar keine echte Kondition wie die »richtigen Boten«! Da er zum Zeitpunkt der Spiele gerade in Orgon anwesend war, ging er auf die Provokation ein und meldete sich prompt für den Langstreckenlauf. Jetzt würde er ihnen einmal zeigen was ein echter Waldläufer sei! Gegen sein Hilfsmittel (er schleppte einen Brief mit sich) wurde verschiedentlich Protest eingelegt, doch wurde dieser zurückgewiesen. Schließlich sei der Mann ein Bote und ohne Brief entbehre sich sein Laufen jeden Sinns...

Aus Solidaritätsgründen trat dann auch Tarmar, der orgonische Bote für den umgekehrten Weg von Orgon nach Myredanien, an, um der Welt zu zeigen, daß der Botendienst zwischen Myredanien und Orgon nicht die einfachste und niedrigste Tätigkeit überhaupt ist. »Schließlich trägt man auf den 2-3 Metern eine große Verantwortung!« Ebenfalls aus Orgon mit dabei war Pamir, ein stattlicher Dogone wie man ihn sich vorstellt. Groß, blond, kräftig gebaut und athletisch, jedoch nicht übermäßig muskulös und gleichzeitig eher kühl und gelassen mit freundlichen, ein wenig geheimnisvollen Gesichtszügen. Eigentlich wollte er einmal orgonischer Minister werden, doch hatte man ihm gesagt, da müsse er sich langsam hocharbeiten. Nach seinem 20jährigem Dienst im Heer und seinen 30 Jahren als Straßenfeger (mit dieser Arbeit erweckte er auch den Neid Tarmars, da auch er sich für diese Stelle beworben hatte!) ist er gerade erst zum Sportler ernannt worden, worauf er sehr stolz ist. »Auf eine Aufgabe mit Verantwortung fehlen mir jetzt nur mehr 320 Jahre! Vielleicht bin ich schon 2540 n.B.v.S. ein echter Minister...«

Alles in allem verlief dieser Lauf ruhig und fair. Nach den von Gottfried Bauer verursachten Fehlstarts setzte sich rach eine Spitzengruppe mit Gottfried selbst sowie Mekabla, Suro Natros (die inzwischen wohl begriffen hatte, daß dieser Lauf nicht dazu da war, den tairingate'schen Behörden zu entfliehen!), Aidean Luin, der jungen Iri, Kantaro, Alrion und Pamir ab. Der Rest

bildete eine zweite Gruppe, die etwa auf 100 Meter Distanz hintererlief. Lirdhu mac'Séala und Aran nha'Darai wären sicherlich mit Abstand die schnellsten gewesen, doch hielten sie sich gegenseitig fest und schafften daher nicht den Sprung in die Spitzengruppe. Tarman mußte bereits nach genau 4 Metern und 53 aufgeben, da ihn die Kräfte verließen – dennoch war er ganz stolz auf seine Leistung. »Heute war ich, glaube ich, echt gut! Sowas habe ich noch nie geschafft, für den Sieg hat es leider nicht ganz gereicht...«

Doch dann nahm das Rennen eine völlig unerwartete Wendung. Björn Loggerheads, der die ganze Zeit mutlos hinterhergetrottet war, führte auf einmal. Zwar hatte niemand den stämmigen Zwerg irgendjemanden überholen gesehen, doch auf einmal führte er die Spitzengruppe an! (es kursieren Gerüchte, er sei eine Runde weniger gelaufen, doch wollte dies die kartenspielende Rennleitung nicht bestätigen...) Da die anderen Läufer schon allmählich die Kraft verließ, lief der kleine Zwerg munter vorne weg und kam schließlich auch als erster ins Ziel, gefolgt von Suro Natros, der selber dachte er hätte gewonnen. Durch seine Größe hatte er den vor sich herlaufenden Zwerg völlig übersehen und daher auf einen Schlußsprint verzichtet. Zumindest behauptete er das. Dritte wurde die junge Iri, die sofort in Jubel ausbrach. Dann folgte die restliche Spitzengruppe und schließlich das hintere Feld mit den zwei Schlußlichtern Lirdhu und Aran, deren Konkurrenz fast schon zu einem verbalen Schlagaustausch ausgeartet war. So stand es jedenfalls im Bericht der Rennleitung, woher jedoch die blauen Augen und die Gehirnerschütterungen kamen, verschwieg sie...

Platzierungen:

1. Björn Loggerheads (Annuwyn)
2. Suro Natros (Psi)
3. Iri (Beleriand)
4. Alrion (Myredanien)
5. Mekabla (Iony)
Aidean Luin (Annuwyn)
7. Dei Emo Kantaro (Muflon)
8. Pamir (Orgon)
9. Ergetora (Kendar)
10. Kuleichma (Iony)
11. Lirdhu mac'Séala (Beleriand)
Aran nha'Darai (Beleriand)

Ausgeschieden:

- Gottfried Bauer (Fangorn): seine anfängliche Nervosität (er verursachte 12 Fehlstarts!) bewirkte, daß er in der letzten Kurve falsch abbog...
- Tarman (Orgon): wegen konditioneller Probleme (nach knapp 5 Metern brach er zusammen...)



Der Geländelauf

Zunächst gab es hier wieder einmal Proteste gegen den Streckenverlauf, was ja bei den Rennspielen schon fast zur Tradition geworden ist. Die ersten Hindernisse waren eigentlich nicht so schlimm (ein 50 Meter breiter und 500 Meter tiefer Canyon mit steilen, rutschigen Hängen oder ein kleines Haifischbecken zum Durchschwimmen), aber als »krönender Abschluß« war das schwerste Hindernis kurz vor dem Ziel aufgebaut worden: ein massiver Granitblock, unter dem man hätte durchkriechen sollen! Allerdings hatte dieses Hindernis auch sein Gutes, denn so sammelten sich alle Läufer wieder kurz vor dem Ziel und das Rennen blieb bis zum Schluß spannend.

Doch nun zu den Teilnehmern. Suro Natros war ganz beflügelt von seinem Erfolg bei der Langstrecke und trat daher gleich wieder an, obwohl ihm der Langstreckenlauf kräftemäßig

ganz schön zugesetzt hatte. Naja, vielleicht hätte man den Geländelauf auch nicht gleich 5 Minuten danach abhalten dürfen... Aber was eben ein echter Psianer ist, der gibt nie auf. Das gilt im Sport genauso wie im Krieg! (auch wenn er ständig verliert...) Er also konditionell ziemlich angeschlagen, dafür mit großem Selbstbewußtsein an den Start gegangen...

Ziemliche Sorgen bereitete der Rennleitung, daß sich für den Geländelauf drei Mitglieder der Familie Luin gemeldet hatten, die alle schon mehrfach bei anderen Rennspielen aufgefallen sind. Zunächst Dayan Luin, der von Mama immer nur als ihr »Kleiner« bezeichnet wird, was aber die Kneipenbesucher des »Goldenen Ankers« am Vorabend heftigst abstreiten, als nämlich Dayan allein eine Gruppe von 14 stämmigen organischen Matrosen verprügelte, weil diese nichts vom annuwyn'schen Bier hielten. Insegesamt ist er mit seinen 2,11 Metern und seinen 180 kg nicht unbedingt so harmlos, und seine kurzgeschorenen blonden Haare tragen auch beileibe nicht dazu bei, daß er so aussieht. Lediglich im Vergleich zu den anderen Luins ist und bleibt er der kleine Bruder. Cayan Luin ist nämlich noch einmal 17 cm größer als Dayan und 210 Kilo schwer, doch ein wenig schüchtern. Daher ließ er sich von Mama Luin an die Startlinie führen, denn allein schien er beim Anblick der vielen Menschen ein wenig ängstlich. Ein weiterer Grund war das Anmeldeformular, denn Gerüchten zufolge soll Cayan ein Analphabet sein... Bayan war hingegen sofort der absolute Publikumsliebling, und das Stadion hallte von den vielen »FC Bayan!!!«-Rufen wider – und auch Nirlen war beeindruckt von dem Körperbau und den vielen Muskeln. Vor allem aber sein langer roter Bart erweckte ihr Interesse, der auch Bayans ganzer Stolz war. Da Bayan noch nie etwas gegen schöne Frauen und den Umgang mit ihnen hatte, war schon bald ihr Opersänger Marius vergessen.

Dem »FC Bayan« entgegensetzen waren eigentlich nur noch die Schlachtrufe der akkdischen Fans: »Vorwärts Canzler Kol!« (»FCK!«). Auch er trat wieder an, hatte er doch das letzte Mal bei den 6. Rennspielen in Caladineikos auch gewonnen und er wollte es noch einmal wissen. Vom Gewicht her war er den Luins auch nicht weit hinterher, ganz im Gegenteil. Da hatten auch seine »Diäten« nichts geholfen...

Aus Belerian war Sinhin mac'Séala angereist, der gleich für helle Aufregung sorgte. Böse Zungen behaupteten, er sei ein Mitglied der belerian'schen Spionageabwehr und dafür verantwortlich, die Rennspiele für die Regierung in Belfalas zu überwachen. Sein Lauf selbst sei nur als Tarnung gedacht – doch das alles dementierte er auf das heftigste. Als er dann schon so nahe dran war, auszurasen (die Reporter befragten den Ärmsten immer und immer wieder), behauptete er, er hielte sowieso überhaupt nichts von der Regierung und würde niemals für sie arbeiten. Daraufhin wäre er fast von der eigenen Mannschaft gesperrt worden, hätte sich Caligo Caramba nicht persönlich dafür eingesetzt, daß der Sportler in Ruhe gelassen wird und antreten darf. Außerdem trat Nirlen noch ein weiteres Mal an, da sie bei Bayan, ihrem »Knuddelbärchen«, bleiben wollte. Dieser nahm sie dann kurzerhand auf die Schultern und beantwortete die Fragen, ob sowas denn erlaubt sei, mit einem kurzen »Was dagegen?« und einer aufbäumenden Drohgebärde. Niemand schien einen Einwand zu haben, und auf Elnûr Col hörte sowieso niemand... Nur am Schluß war Bayan dann verduzt, denn bei der Überquerung der Ziellinie hatte sich Nirlen ein wenig vorgestreckt und war damit einen Platz besser als Bayan, der furchtbar schimpfte und fluchte. Shanarijeth rhe'Larai, ein durchschnittlich wirkender Elf aus Belerian, schien etwas verstört wegen der merkwürdigen Verhaltensweisen der Luin-Brüder – dafür verstand er sich besser mit dem eher ruhig wirkenden Vorjahressieger Elnûr Col. Von vorneherein trat er eigentlich kaum in Erscheinung, und hatte man ihm beim Start noch eine Nummer verpaßt, hatte ihn keiner mehr durchs Ziel kommen sehen, wodurch seine Platzierung schwierig wurde. Ihm als Elf schien es jedoch auch egal, da ja bekanntlich diese Rasse sowieso nach höheren Dingen strebt... Abends waren dann jedoch alle von seinen musischen und tänzerischen Fähigkeiten begeistert, und auch ihm machte es Freude, die Leute auf diese elfische Art zu beglücken. Zumindest solange bis ihn Mama Luin zu einem Tänzchen aufforderte...

Aus Kendar war der Barbar Wibor vom schroffen Felsen angetreten, der sich jedoch über den letzten Granitblock selbst sehr wunderte. Also so einen schroffen Felsen habe er auch noch nie gesehen, und das würde schon etwas heißen... Es schien, daß ihm eigentlich gar nicht so viel am Wettbewerb gelegen war, sondern seine Höchstleistungen brachte er bei den täglichen

Banketten, wo er neben mehreren Rindern und Schweinen auch noch ein organisches Mammut verspeiste und das Ganze dann mit zwei Fässern des besten Weines herunterspülte. Dafür erhielt er den Sonderpreis der organischen Metzgergilde, aber nur knapp vor Kantaro, der beleidigt auf den Wettbewerb verzichtete. »Das ganze hier ist Schiebung! Wenn ich gut drauf bin, verschlinge ich noch viel mehr als Wibor.«

Die Mannschaft aus Orgon stellte für diese Disziplin den altbewährten Alka Traz auf, einen längjährigen Besucher des Gefängnisses in Orga. Da er recht schwächling ist, trägt er nach wie vor seinen quergestreiften Sträflingsanzug (Sonderanfertigung!) mit dem er nicht gar so dürr aussieht. Um sich vor der organischen Justiz zu tarnen (er hätte eigentlich noch eine 324jährige Haftstrafe abzusetzen, doch irgendwie gelang ihm die Flucht!) zieht er seine Mütze immer tief ins Gesicht und redet nicht viel. Aus Orgon war außerdem der langjährige Psychologe B. Kloppt dabei, den hier zu Lande sowieso keiner mehr für voll nimmt. Als er zuletzt versuchte, den Unions-Vertrag im Sinne »moderner psychologischer Prinzipien« umzugestalten, wurde er von der Regierung für vogelfrei erklärt. Nur traut sich bis heute niemand so recht an ihn heran, weil sich niemand über die Reaktion des Mannes im Klaren ist – gerade seine merkwürdigen und unkontrollierten Armbewegungen geben Anlaß zum Mißtrauen.

Aufgrund dessen trat auch Bernd Rohrer aus Fangorn bereits in dieser Disziplin an, obwohl er für den Reiterwettbewerb gemeldet war. Er schien eine Abneigung gegen Psychologen zu haben, und wollte ihm wohl einmal eins auf den Deckel geben.

Nun jedoch zum Lauf selbst, der teilweise zu einer reinen Schlacht ausartete. Zum Glück hatte zu Beginn Cayan, der mächtigste der Luin-Brüder, ein Hinweisschild nicht lesen können und war daher geradeaus weitergelaufen. Seitdem zieht sich eine breite Spur der Verwüstung quer durch ganz Orgon in Richtung Norden, wo er zunächst Myredanien, später Fangorn durchquerte und sich inzwischen wohl nahe der Grenzen Nuggsuaqs befinden dürfte (wenn unsere Geologen richtig gerechnet haben)! Da er unterwegs eine Gruppe von Chaoskriegern aufmischte ist auch sehr zu bezweifeln, ob er bei der Eisbarriere Halt machen wird... Das übrige Feld teilte sich recht schnell auf. Ganz vorn waren erwartungsgemäß die anderen beiden Luins mit Nirlen und Elnûr Col, die alle mühsam errichteten Hindernisse einfach niederwalzten. Es folgten die übrigen Läufer, die jetzt mit der freigeräumten Bahn keine Probleme mehr hatten. Jedoch scheiterten die Läufer Shanarijet und Alka Traz bei dem Versuch, die Spitzengruppe zu überholen und wurden bis zum Kopf in den weichen Felsboden gerammt! Bei dem bereits erwähnten Granitblock nahm das Rennen dann jedoch eine Wende, da niemand wußte, wie man unter diesem Hindernis hätte durchkriechen sollen. Es sammelte sich das gesamte Feld also wieder an und man beriet, wie nun zu verfahren sei. Als organische Reiter sich den Sportlern von hinten näherten, um zu fragen was los sei, beschworen sie – ohne es zu wissen und zur großen Freude B. Kloppt's – den Verfolgungswahn Suros herauf: er meinte, die tairingate'schen Palastwachen seien schon wieder hinter ihm her. Und was er mehr fürchtete, von denen erwischt zu werden oder von einem nur mehrere tausend Tonnen schweren Granitblock zerquetscht zu werden, wußte er genau! Er rannte um sein Leben und krock tatsächlich unter dem Hindernis hindurch, und so gewann er das Rennen. Nur danach wollte er schnell heim nach Psi, denn die ganze Zeit versuchte B. Kloppt ihm bei seinem Verfolgungswahn zu helfen. Und das schien ihm fast noch schlimmer als die tairingate'schen Palastwachen! Der verbliebene Rest der Sportler einigte sich nach ein paar Stunden schließlich darauf, daß Bayan es versuchen solle. Und tatsächlich! Er wurde seinem Beruf (Destruktor = lebende Abrißbirne) gerecht, der Stein barst und alle konnten hindurch laufen. Alle? Nein, sie werden es ahnen das Elnûr nicht hindurchpaßte, doch hatte er einen seiner vielgerühmten Geistesblitze! Kurzerhand lief der um den Felsbrocken herum, und kam sogar noch vor den anderen ins Ziel, wo er mit Genugtuung auf seine Luin-Konkurrenten wartete. Als erster traf dann Dayan ein, der über seinen dritten Platz nicht gar so begeistert war. Bayan hatte auf dem restlichen Weg noch eine Spinne vorrüberlaufen sehen, und sich furchtbar erschreckt. Oh ja, Spinnen konnten ihm echt gefährlich werden, und Mäuse – igitt! So mußte er sich von dem

Schock erst einmal fangen und lief dann als Letzter ins Ziel, Dank Nirlens List! Die genaue Reihenfolge ist im folgenden abzulesen.

Platzierungen:

1. Suro Natros (Psi)
2. Elnûr Col (Akkad)
3. Dayan Luin (Annuwyn)
4. Sinhin mac'Séala rua (Beleriand)
5. Wibor vom schroffen Felsen (Kendar)
6. Bernd Rohrer (Fangorn)
7. B. Kloppt (Orgon)
8. Nirlen den'Scarn (Beleriand)
9. Bayan Luin (Annuwyn)

Ausgeschieden:

- Cayan Luin (Annuwyn): er konnte die Hinweisschilder nicht lesen...
- Shanarijet rhe'Larai (Beleriand): im Gewirr wurde er entweder von Elnûr oder einem der Luin-Brüder niedergetrampelt
- Alka Traz (Orgon): auch ihn erreichte das gleiche Schicksal



Der Ringkampf

Dieser Wettbewerb – übrigens zum ersten Male in der Geschichte der Rennspiele augetragen – versprach von Anfang an interessant zu werden. Auch die Rennleitung legte großen Wert auf diese Disziplin, da sie den Teilnehmern erlaubt, ihre Kräfte auch direkt und gegeneinander zu messen. Die Rennleitung dachte sogar über einen getrennten Frauenwettbewerb nach, der als Schlammringen Eingang in die diesjährigen Disziplinen gefunden hätte... Die annuwyn'schen Kämpferinnen (allesamt hauptberufliche Schlammringerinnen im »Warhammer«/Dyved) waren von der Idee begeistert wie auch die männlichen Zuschauer, doch dem Protest von Inkuba wurde stattgegeben und auf eine Aufteilung verzichtet. »Wenn überhaupt sollten die Herren im Schlamm ringen, nicht die Damen!« lautete Inkubas Kommentar. Überhaupt waren die angetretenen Sportler teilweise wirklich gut. Ringkämpfer scheinen in der Tat sehr merkwürdige Leute zu sein...

Aus Annuwyn waren – wie gesagt – drei Schlammringerinnen angereist, die sofort jedermanns Aufmerksamkeit erregten. Schon die Namen (natürlich Künstlernamen) verrieten nichts Gutes. Um die 23 Jahre alte Twilight zum Beispiel hätte jeder Mann sogar in verruchten Kneipen einen Bogen gemacht, denn mit ihrem kurzgeschorenen Kopf und ihren durchtrainierten Muskeln wirkte sie weitaus stärker als jeder anwesende Mann. Hinzu kamen Sprüche wie »Die Männer werde ich da packen, wo's richtig weh tut«, die jedem halbwegs männlichen Wesen das Blut in den Adern gerinnen ließ. Leider fiel sie dem Gerücht zum Opfer, Mama Luin würde höchstpersönlich mit antreten, woraufhin sie eine hohe Lebensversicherung abschloß und die Teilnahme zurückzog. Das Terrorbeast, eine Zwergenringerin, war nur 1,30 groß, dafür extrem stämmig gebaut. Ihr Bart wie auch ihr Helm und Kettenpanzerbody trugen zu einem wirklich perfekten Zwergenaussehen bei – nur fehlte die Axt, die aber bei ihrer Art zu ringen wohl auch zu harmlos gewesen wäre. »Ich trete schon ganz effektiv, auch Bäume werden kurz über dem Boden gefällt«, meinte sie als Kehala (ein Ringer aus Beleriand) spottend sagte, er bräuche sie ja nur hochzuheben! Dennoch erhoffte sie sich von diesem Wettbewerb etwas anderes als eine Medaille, und auch vor der Öffentlichkeit machte sie kein Geheimnis daraus: sie war auf der Suche nach ihrem Mann fürs Leben! Zahlreiche Kandidaten strömten an, doch keiner schien ihr recht, so reiste sie schließlich enttäuscht wieder ab. Aber auch bei den nächsten Rennspielen will sie es unbedingt wieder versuchen! Doch der Champion aus Annuwyn, der haushohe Favorit des Teams war Susanne, eine 1,70 Meter große und 100 Kilo schwere

Ringerin. Das Alter des Fleischklops konnte niemand so recht schätzen, nur daß die 18 Jahre in ihrem Paß nicht stimmten, das sah wirklich jeder! In Annuwyn hatte sie schon so ziemlich alles gewonnen, was es da im Schlammringen zu gewinnen gab, und nun wollte sie nur noch zeigen, daß sie die beste Ringerin der Welt ist...

Aus Cargon war ein wohlbeliebter Herr namens Barackus aufgelaufen, der auch seine 150 kg auf die Waage brachte. Und das wunderte niemanden so recht, da er das gute Essen und den Wein sehr schätzte. Leider fiel auch er dem Gerücht, Mama Luin würde gegen ihn antreten, zum Opfer. Insgesamt lag er eher noch im Durchschnitt, im Gegensatz zu seiner Teamkollegin Helena Gorgon, die wirklich ein kräftig gebautes Mannsweib war. Ihre Art zu Ringen war mehr als nur brutal, und das gab sie auch öffentlich zu! »Ich besiege meine Gegner nur mit Kraft, und das tut eben manchmal ein bißchen weh!«, meinte Helena. Kurios erschien auch ihr Hang zu schwächtigen Kerlen, der überhaupt nicht zu ihrem Aussehen paßte. Sie freundete sich mit Alka an, da dieser sie schon beim Geländelauf beeindruckt hatte, und wurde in seiner Gegenwart direkt zam. Doch im Ring war sie eine Bestie!

Die Mannschaft aus Belerand hatte Kehala, einen Ainu aus Aiwendhor, mitgenommen, obwohl er noch recht jung und unerfahren wirkte. Dafür war er recht kräftig gebaut und der Sport ging ihm über alles – er hatte bei allen Disziplinen zugesehen und wollte am liebsten gleich in Orgon bleiben für die nächsten Rennspiele. Teijo war da ganz anders. Ihr ging es nur um den Erfolg, den sie teilweise nur mit Kratzen, Beißen und Spucken erreichte, doch achtete sie stets darauf, daß sie der Schiedsrichter dabei nicht sah. Das machte sie recht geschickt, aber der Mann war sowieso die meiste Zeit damit beschäftigt, seinem Blindenhund »Platz!« zuzurufen, sodaß keine ihrer Aktionen geahndet wurde. Leider hatte sie auch noch körperliche Nachteile gegen die ganzen großen schweren Ringer, weshalb sie trotz mancher unfairer Attacks keine richtige Chance hatte. Von Anfang an überzeugte hingegen Neharai dhe'Amanil, der vor allem technisch glänzte. Er war zwar ein ziemlich wilder und ungestümer Kämpfer, doch im richtigen Moment brachte er es immer wieder fertig, sich zu konzentrieren und den Gegner zu besiegen. Dadurch wurden ihm auch gute Chancen für den Wettbewerb beigemessen, wenn auch es vereinzelt Zuschauerproteste gab gegen die eineinhalbstündigen Predigten (der Elb war hauptberuflicher Priester!) vor jedem Kampf. Dies führte jedoch nicht zu einer Disqualifikation, da der entsprechende Kontrolleur selbst zum Glauben an Gothers konvertierte.

Aus Muflon war wieder einmal Kantaro angetreten, der endlich seine erste Medaille gewinnen wollte. »Und wenn ich meinen Gegner gewisse Körperteile ausreißen muß, dieses eine Mal komme auch ich unter die ersten drei!« Er war ja auch ein nicht zu unterschätzender Einzelkämpfer, der schon so manchem Chaoskrieger den Garaus gemacht hatte und so ziemlich von jedem Gegner auf Tagatha gefürchtet wurde. Nur im Vergleich zu manchen anderen Gegnern war er vom Körpergewicht her weit unterlegen, was sich fatal auswirken kann, liegt man erst einmal unten...

Wibor vom schroffen Felsen aus Kendar wollte ursprünglich seinem Barbarenfreund einmal zeigen, wer jetzt hier der Stärkere ist und daß er nicht nur viel essen konnte. Leider jedoch erreichte auch ihn das Gerücht mit Mama Luin, das sogar sein Barbarenherz in Furcht versetzte und er verzichtete außerordentlich höflich auf eine Teilnahme.

Aus Orgon war Salo Dystor, der sich überall als Kriegsheld rühmte, angetreten. Er meinte, er werde die anderen Memmen locker schlagen, und er sah auch ziemlich kräftig und stabil aus. Als nächstes machte er sich dann lustig über die ganzen Teilnehmer, die wegen des Mama Luin-Gerüchtes zurückgezogen hatten und behauptete, er hätte schon ganz andere Fettklöße erlebt und verprügelt. Schade das Mama Luin diese Rede mit anhörte, denn dies nahm ihm die Möglichkeit, es den anderen tatsächlich zu beweisen, was er für ein riesen Kerl sei. Ein kleiner Schlag genügte Mama zum K.O., doch mittlerweile geht es ihm schon wieder besser. Mit etwas Glück kann er schon in 3 Wochen wieder feste Nahrung zu sich nehmen!

Der Wettbewerb wurde in Form von Duellen ausgetragen, und wer die meisten gewann, trug schließlich den Endsieg davon. Anfangs gab es für die Ringer Probleme mit Terrorbeast, da ihr Schwerpunkt so weit unten lag und es dadurch ihren Gegnern schwermachte, sie unzuwerfen.

Daher führte sie anfangs fast schon uneinholbar, doch später verlor sie aus Trauer (sie hatte ihren Traummann immer noch nicht gefunden!) das Interesse an dem Wettbewerb und rutschte einige Plätze nach hinten. Da sich einige Ringer – vor allem die aus Beleriand – im folgenden weigerten, gegen Susanne anzutreten (mit ihren 100 kg Fettmasse und dem Spitzenbody dem Schild auf dem Rücken »Warhammer, hier erhitzen sich nicht nur barbarische Gemüter!«), holte diese umso mehr auf und gewann schließlich knapp vor Helena Gorgon, die ihren Gegnern auch das Fürchten gelehrt hatte. Beide waren überglücklich über diesen Erfolg und wollten dafür den Rennleiter »einmal knuddeln«, woraufhin dieser sofort für eine Abschaffung der Disziplin plädierte und eine Strafversetzung zum Putzpersonal mit Freuden entgegennahm. Kantaro kam ganz knapp vor Neharai auf den 3. Platz, daher war letztere ziemlich enttäuscht. Aber nächstes Jahr kann alles ja schon wieder ganz anders aussehen, tröstete man die Ringerin, die zweifellos zum Favoritenkreis gehörte. Kehala erwies sich indes als echter Sportsmann, er verzog keine Miene bei seinem letzten Platz. »Als echter Sportler muß man auch einmal verlieren können, dazu ist Sport da daß der bessere gewinnt. Auch ich werde wieder antreten, um mein Können zu beweisen. Im übrigen ist es nicht das erste Mal, daß ich verloren habe!«

Platzierungen:

1. Susanne (Annuwyn)
2. Helena Gorgon (Cargon)
3. Dei Emo Kantaro (Muflon)
4. Neharai dhe'Amanil (Beleriand)
5. Terrorbeast (Annuwyn)
6. Teijo (Beleriand)
7. Kehala (Beleriand)

Ausgeschieden:

- Twillight (Annuwyn)
 - Barackus (Cargon)
 - Wibor (Kendar)
- } Sie alle fielen dem Gerücht zum Opfer, daß Mama Luin persönlich antreten werde
- Salo Dystor (Orgon): Bei einer seiner Prahlereien bekam er von Mama Luin eins auf die Nase, was seine Teilnahme verhinderte



Das Bogenschießen

Auch diese Disziplin wurde zum ersten Mal im Rahmen der Rennspiele abgehalten. Und gerade die schien verschiedene Sportler anzuziehen, und bei den Leistungen die hier erbracht wurden werden wir diesen Wettbewerb ganz sicher beibehalten – das heißt, so wir einen Ersatz für unsere Rennleiter finden, die auf unerklärliche Weise den Tod fanden (einige Teilnehmer erwiesen sich als ganz und gar nicht treffsicher)!

Ärger gab es nur wieder bei Diskussionen und Organisation und Wettbewerbsbedingungen. Tain Gribnyf aus Annuwyn bestand darauf, seinen eigenen Bogen hernehmen zu dürfen, während die Wettbewerbsleitung auf Normbogen beharrte. Die Überredungskunst des Gemredder (er hatte gerade einen Pfeil auf der Sehne) brachte die Rennleitung jedoch schließlich dazu, nachzugeben, sodaß jeder mit seinem eigenen Prachtbogen schießen durfte und – vor allem – jeder mit seiner eigenen Sehne. Tain wollte nämlich unbedingt die Sehne aus seinen eigenen Barthaaren fertigen, wie er es immer tat! Außerdem zettelte er gleich noch einen Streit an, als er nämlich darauf bestand, als Erster schießen zu dürfen, weshalb man ihm mit Disqualifikation drohte. Darauf war er eingeschnappt und wollte sofort heimreisen, jedoch nicht ohne die Rennspielleitung gehörig zu beschimpfen und zu verfluchen. Seitdem ist er irgendwie auf das Reich Orgon nicht mehr gut zu sprechen, dabei haben wir uns wirklich alle Mühe gegeben... Frizzle Fry, ebenfalls aus Annuwyn angereist, beharrte ebenfalls auf seiner eigenen Waffe. Da er ein Riese war, konnte man ihm auch schlecht einen Bogen in

Normalgröße anbieten, so schoß er denn mit einer Belagerungsballista. Einigen Einwänden von Seiten der Rennleitung trat er mit den Worten entgegen: »Da ist doch ein Bogen drin oder wie funktioniert das sonst?!« und zerstreute damit alle Zweifel. Probleme gab es dann nur bei der Trefferfeststellung, da seine Schüsse die gesamte Zielscheibe mit ihrem Ständer wegrissen. Frizzle war der Meinung, man müsse immer das Beste annehmen wenn man nicht nachweisen könne, daß er nicht genau ins Schwarze getroffen habe. So hätte er wohl eigentlich gewonnen, wenn er nicht zuletzt noch einen Schuß in den leeren Raum gesetzt hätte und damit die Zielscheibe völlig verfehlte. Naja, gegen die Bezeichnung »leerer Raum« legte nach dem Wettbewerb ein Rennleiter Protest ein, da er wohl von dem Geschoß getroffen wurde.

Aus Psi war in seinem Übermut noch Suro Natros angetreten, der nach seinen Erfolgen endlich alle Rekorde brechen wollte: »Ich wette, ich bin schneller als mein eigener Pfeil!« Dies war jedoch sehr schwierig, da er ja erst starten konnte, als er den Pfeil abgeschossen hatte und dieser dadurch einen nicht zu verachtenden Vorsprung erhielt. Seine Focus-Maske schien ihm zusätzlich noch beim Laufen Probleme zu bereiten. Dennoch versuchte er es immer und immer wieder...

Sir Werden aus Cargon gab sich von Anfang an höchst elegant und vornehm, was das Volk zu einigen Witzen über den cargonischen Adel veranlaßte. Die Arroganz gegenüber dem »Pöbel« kam beim Volk wohl nicht so gut an, dafür fand er einige Freunde im orgonischen Adel, der daraufhin gleich mit ausgebuht wurde. Die Buh-Rufe störten ihn wohl auch in seiner Konzentration, außerdem war er ständig damit beschäftigt, seine vielen Orden zu polieren. Als Angehöriger des Adels bestand er auch darauf, zuerst schießen zu dürfen und stellte sich einfach vor die anderen Schützen. Dies erwies sich jedoch als recht ungesund – er wurde von einem Pfeil eines anderen Schützen ins Bein getroffen und schied daher aus.

Aus Belerian war dabei ein Elb namens Amaredh mac'Shiamma, der wegen seiner zurückhaltenden Art und der Ruhe, die er ausstrahlte, kaum auffiel. Auch seine Kleidung war für einen Elb absolut durchschnittlich, wie überhaupt sein ganzes Aussehen. Nur seine Schießkünste waren wirklich überragend, leider entrutschte ihm bei einem der letzten Schüsse der Pfeil, was ihn wohl den Sieg gekostet hat – schade. Aber dafür schien er sich königlich zu amüsieren, er hat nämlich keine offizielle Stelle im Regierungs- oder Verwaltungsapparat Belerians inne und beobachtete trotzdem (oder gerade deshalb) die ganzen sich vor seinen Augen abspielenden Verwicklungen mit stillem Vergnügen. Rhiannah nhe'Irian, eine Kriegerin aus Tol Nimrais im nördlichen Ekkaja, war sogar noch schweigsamer. Sie wirkte stets zerfahren (außer wenn sie einen Bogen in die Hand bekam) und redete mit niemandem ein Sterbenswörtchen – eine echte Einzelgängerin in den Reihen Belerians. Kein Wunder auch daß sie nicht so gut abschnitt: sie war wohl mehr eine rauhe Kriegerin als eine Kunstschützin... Ndherian lhe'Nyarai übertraf sicherlich beide ihrer Landsmänner, sowohl in der Schießkunst, die sie mit ihrer ruhigen Hand perfekt beherrschte, wie auch in ihrer Ausrüstung – ein schwarzer Langbogen aus dem seltenen Holz der südlichen Wälder Belerians, dessen Enden mit polierten Elfenbeinschnitzereien eingelegt waren.

Und gerade auf die war sie besonders stolz, was Youri nhi'Cynasro, einem 14jährigem orgonischen Nachwuchsschützen, zum Verhängnis wurde. Er wollte eigentlich selbst mit antreten, doch bewunderte er Ndherian und auch ihren schönen Bogen so sehr, daß er ihn unbedingt einmal näher anschauen wollte und sich heimlich an das belerian'sche Waffenlager heranschlich. Doch Ndherian entdeckte ihn, da sie Tag und Nacht ihre wertvolle Ausrüstung bewachte und stach ihn mit ihrem Elbenmesser nieder – sie wußte ja nicht daß er noch ein kleiner Junge war, sie hielt ihn für einen Dieb. Auch wußte sie wie die meisten anderen nicht, wie hochbegabt der kleine Youri war, und daß er von beleian'schen Eltern abstammte, die nach Orgon ausgewandert und hier ziemlich rasch gestorben waren. Der Weise erzählte Ndherian seine Lebensgeschichte, wie gut er schießen könne und wie sehr er Ndherian und die Elben Belerians bewundere, während diese seine Wunde verarztete. Sie schien so gerührt von seiner Geschichte, daß sie kurzerhand den jungen Youri adoptierte und mit nach Belerian nahm, wo sie ihm all ihre Künste beibringen will – insbesondere das Bogenschießen. Und immerhin ist er ein hoffnungsvolles Talent. Aus Orgon war jedoch außer Youri auch noch Fürst Alber dabei, dessen größtes Hobby überhaupt die Kunst des Bogenschießens ist, das ist

sozusagen sein persönlicher Freizeitsport. Da er sehr reich ist kann auch er sich eine ganz besonders teure und exotische Waffe leisten, die seine ansonsten eher mageren Schießkünste ein wenig aufbessert. Aber da er so gern an Bogenschützeturnieren teilnimmt und in Orgon einen nicht zu unterschätzenden Einfluß besitzt, wurde er für das Reich aufgestellt, trotz seiner wackeligen Hand.

Aus Iony waren zwei Heldinen angereist, die normalerweise in der Leibgarde der Königin Ikas persönlich dienten. Die eine hieß Achialeda, sie war in den Wäldern aufgewachsen und hatte hier große Erfahrungen gesammelt sowie ihre ruhige Hand und ihr sicheres Auge geschult. Man brauchte sie nur anzusehen, und ihr konzentrierter Blick verriet eigentlich schon ihr enormes Können, mit dem sie die ganze Zuschauermenge beeindruckte. Sie hatte schon jedes Ziel getroffen: aufgestellte Dosen in großer Entfernung, in die Luft geworfene Münzen und sogar herumfliegende Bienen. Ihr großer Minderwertigkeitskomplex lag nur darin, daß sie in ihrem ganzen Leben noch keinen fremden Pfeil gespalten hatte, und das schien ihr ein wichtiges Ziel zu sein. Ihre im dritten Grad verwandte Cousine Makiledinnelesia war ebenfalls eine gute Schützin doch gab es einige Probleme mit ihrem Namen, den sie selbst nicht aussprechen konnte – sie hatte eine ziemlich spitze Zunge. So nannte die sich selbst einfach »Maki« und das übernahmen die anderen dann auch. Die Besonderheit an ihr war, daß sie nur noch ein Auge hatte, welches jedoch beide zu 100% zu ersetzen schien. Außerdem hatte auch sie einen sehr exotischen und besonderen Bogen, dessen Geheimnis sie jedoch nicht zu lüften bereit war – jedenfalls schoß sie sehr gut.

Ergetora aus Kendar war ebenfalls mit ihrem silbernen und reich verzierten Langbogen angetreten, doch schien sie von Anfang an wie vom Pech verfolgt: erst brach ihr Bogen, dann riß die Sehne und ihre Pfeile wurden in der Hitze des organischen Sommers und der Feuchte der naheliegenden Sümpfe verbogen, und als schließlich noch ein Erdbeben bei ihrem wichtigsten Schuß hereinbrach, war ihr Schicksal besiegelt. Wenigstens schien sich das Publikum über die Pannen köstlich zu amüsieren, während Ergetora einige barbarische Flüche vor sich hin murmelte.

Bei Emo Kantaro kam selbst aus dem Lachen nicht mehr heraus, hatten sich Muflon und Kendar doch gerade erst in einem riesigen Zwist aus ihrem Bündnis getrennt. Er mußte dann sogar bei seinen eigenen Schüssen noch grinsen und verschoß dadurch ein paarmal, was einerseits die Rennleitung ein wenig dezimierte, andererseits aber wiederum Ergetora zum Lachen veranlaßte. Am Schluß redeten beide kein Wort mehr miteinander und waren sich gegenseitig beleidigt, doch immer wenn sie sich sahen konnte keiner von den beiden sich ein kleines Grinsen verkneifen!

Der Wettbewerb selber ergab ein ziemliches Chaos, das nicht zuletzt auch durch die verkleinerte Rennleitung zu begründen ist. Zunächst traten alle Teilnehmer (die nicht im Vorfeld des Wettbewerbs schon verletzt waren) dreimal gleichzeitig an und schossen auf die fünf in 50 Meter Entfernung aufgestellten Zielscheiben. Diejenigen, die mindestens einmal ins Schwarze getroffen hatten, waren in der nächsten Runde. In dieser mußte jeder (jetzt einzeln) dreimal auf eine Zielscheibe schießen, die jetzt 60 Meter entfernt war. Wer mindestens einmal traf kam wieder eine Runde weiter und mußte auf 70 Meter Entfernung schießen und so weiter. Derjenige, der am Schluß übrig blieb, war der Gewinner, verschiedene Schützen die in der gleichen Runde ausschieden sind natürlich dann auch gleich plaziert. Nur die ersten drei Plätze wurden durch Sonderschüsse eindeutig festgestellt. Achialeda aus Iony überragte mit ihren glänzenden Schüssen die anderen Teilnehmer, obwohl es schließlich mit Ndherian ein Kopf-an-Kopf Rennen gab. Ndherian traf jedoch zum Schluß einen Pfeil nicht ganz so gut, und Achialeda versuchte diesen zu spalten – das wollte sie unbedingt einmal schaffen. Es gelang ihr zwar nicht, doch traf sie dafür besser als Ndherian und gewann somit auch hochverdient den Wettbewerb. Den dritten Platz machte erstaunlicherweise Suro Natros, der sich jedoch nicht so recht über den Erfolg freute: »Leider habe ich es anfangs nicht geschafft, meine eigenen Pfeile zu überholen. Ich traf zwar zuffälligerweise ganz gut, aber darum ging es mir ja nicht. Später, bei meinem letzten Pfeil schaffte ich es dann endlich an ihm vorbeizuziehen, doch blieb ich leider vor dem Ziel stehen sodaß mich mein eigener Pfeil am Arm erwischte!« Folge:

dritter Platz aber Enntäuschung über die Laufleistung und die Verletzung! Ein interessantes Duell wurde es noch um den 4. Platz zwischen Amaredh und Maki, die beide unbedingt gewinnen wollten. Ein kleiner Pfiff genügte Maki jedoch, Amaredh bei seinem wichtigen Schuß abzulenken und seinen Pfeil auf eine ungewollte Bahn zu schicken. Proteste gegen diesen Pfiff wurden nicht vorgebracht, da der dafür zuständige Rennleiter von dem verirrten Pfeil getroffen wurde und somit nichts mehr sagen konnte. Aber da war er je nicht der erste. Maki wurde also Vierte vor Amaredh, der zumindest den fünften Platz behielt. Die übrige Reihenfolge kann man bei den folgenden Platzierungen nachlesen.

Platzierungen:

1. Achialeda (Iony)
2. Ndherian Ihe'Nyarai (Beleriand)
3. Suro Natros (Psi)
4. Makiledinennelesia (Iony)
5. Amaredh mac'Shimma (Beleriand)
6. Frizzle Frey (Annuwyn)
Fürst Albert (Orgon)
Rhiannah nhe'Irian (Beleriand)
9. Ergetora, die Silberne (Kendar)
Dei Emo Kantaro (Muflon)

Ausgeschieden:

- Tain Gribnyf (Annuwyn): Durch seine überhöhten Forderungen (er wollte unbedingt als erstes schießen) verärgerte er die Rennleitung...
- Sir Werden (Cargon): er meinte sich als echter Adelsmann vor die anderen Schützen (»Pöbel«) stellen zu müssen; dadurch wurde er von einem Pfeil getroffen!
- Youri nhi'Cynasro (Orgon): Bei einem versuchten Diebstahl im Lager Beleriands wurde der 14jährige Junge von Ndherian niedergestochen.



Das Pferderennen

Das Pferderennen an sich war immer eine der größten Disziplinen bei den Rennspielen, und auch diesmal waren zahlreiche Teilnehmer vertreten. Ein Problem gab es nur leider damit, daß kaum ein Teilnehmer wirklich auch seine eigene Ausrüstung mitbrachte, sodaß die ohnehin recht seltenen Pferde Orgons in Anspruch genommen werden mußten – mit den entsprechenden Nachteilen natürlich. Denn die Pferde, die nach Orgon mitgebracht wurden waren zum größten Teil prachtvoll und erhabene Tiere, wahrscheinlich das Beste, was das jeweilige Reich zu bieten hatte.

Aus Annuwyn war wieder einmal Sule Fearachur dabei, die bei den 5. Rennspielen unerwartet gut abgeschnitten hatte, dafür bei den letzten enttäuscht hatte, indem sie nämlich keine Medaille gewann. Dies wollte sie nach Möglichkeit bei diesem Wettbewerb korrigieren und mit all ihrer Kraft mindestens einen der ersten 3 Plätze holen. Mit Abstand am schlimmsten war für sie jedoch, daß ihre eigene Schwester im letzten Jahr eine bessere Platzierung erreichte als sie selbst, und so etwas durfte ja nun wirklich nicht sein. Sie war schließlich die Ältere von ihnen beiden, und mußte also zumindest so gut wie ihre Schwester abschneiden! Probleme gab es nur gleich mit den organischen Behörden, da sie nicht nur einen roten Teppich für sich sondern auch für ihr Pferd Shadow Dancer verlangte. »Da kommt eine von meinem sportlichen Format und als haushoher Favorit für die wichtigste Disziplin, das Pferderennen, daher und wird nicht einmal gebührend empfangen!« Die Rennleitung weigerte sich jedoch, ihr Pferd auf einem Teppich gehen zu lassen, da dieses bei der Überfahrt nach Orgon wohl Blähungen bekommen hatte, jedenfalls wollte es nicht aufhören, ununterbrochen die ganze Straße zu veräppeln. Und das stank, kann ich aus eigener leidvoller Erfahrung sagen! Ein Glück daß ich

das Geschehen beim Rennen selbst dann von der Tribüne aus beobachten durfte, und daß ich selbst nicht in die Gelegenheit kam, Sule persönlich kennen zu lernen. Man erzählt nur, daß sie sich angeblich herabbegeben hat um auch einmal dem kleinen Großkanzler von Orgon die Hand zu reichen, während sie sonst keinen Menschen beachtete. Ihre kleine Schwester Ange war da ganz anders, denn obwohl man sie kaum zu Gesicht bekam, hatte ich das Vergügen, sie privat ein wenig näher kennenzulernen. Nächste Woche wollen wir dann heiraten! Sie ist wirklich ein bezauberndes Wesen, und bestimmt eine genauso gute Reiterin wie ihre Schwester, wenn sie nur nicht so schüchtern wäre... Anfangs wollte sie die Arena gar nicht betreten, weil da so viele Menschen saßen, und sie alle anstarrten. Wahrscheinlich hätte sie sich noch nicht einmal angemeldet, wenn ich sie nicht dazu hätte überreden können. Nur wie war sie an die Startlinie zu bewegen? Lange grübelte ich darüber nach, bis ich die rettende Idee hatte: ich zog ihr statt ihres Pferdes die Scheuklappen auf, sodaß sie die vielen Menschen nicht sehen konnte. Timad, ihr Pferd, hätte diese sowieso nicht gebraucht, weil der schöne Hengst alles andere als schüchtern war. Außerdem wäre er sogar imstande gewesen, allein und völlig ohne Reiterin mitzulaufen, da war es nicht gar so schlimm, daß Ange nicht mehr alles überblickte. Ängstlich war er wirklich überhaupt nicht, eher ein Schlitzohr und ein Rüpel, und noch nie hatte er etwas von der mythologischen Angstgestalt aller Pferde gehört: dem Pferdemetzger... Allerdings hätte man das Pferd allein bestimmt auch nicht laufen lassen, außerdem schien Anges Gegenwart Timad zu beflügeln, und an sich ist sie wirklich eine vorzügliche Reiterin. Neben den beiden Fearachur-Schwestern war auch Barthan wieder dabei – der männliche Zentaure, der letztes Jahr den 6. Platz im Rennen erreichen konnte. Das praktische an ihm ist, daß er »sein Pferd« immer dabei hat, was einiges an Gewicht einspart und ihn recht schnell macht. Natürlich führt das – wie wohl jedes Jahr aufs neue – zu einigen Regeldiskussionen, aber im Zuge der Toleranz wurde er bisher immer zugelassen, so auch diesmal. Ein Problem ergab nur seine Einquartierung: sollte er bei den Reitern schlafen oder bei den anderen Pferden im Stall? Die Reiter würden sich sicherlich über die Geruchsbelästigung durch die Pferdeäpfel beklagen, ihn allerdings bei den Pferden einzuquartieren wäre Rassendiskriminierung. Auch der Vorschlag eines organischen Bürokraten wurde abgewiesen, er wollte Barthan nämlich in der Mitte auseinanderhacken, und den vorderen Teil mit den Reitern, den hinteren im Stall nächtigen lassen. Als schließlich keiner mehr wußte, was in der Sache zu tun sei, bekam Barthan einen eigenen Raum, der zwar ähnlich wie ein Stall eingerichtet war jedoch nicht von einem Pferd betreten werden durfte – also quasi ein extra Stall für Zentauren. Damit war er dann, wie auch alle anderen Reiter, zufrieden.

Aus Psi war Ularus Tarus dabei, der ehemalige Botschafter im Shan Gemred. Dort hat er viel geübt und trainiert, schließlich sind die Gemredder ja auch für ihre Reitkünste bekannt. Außerdem meinten die Betreuer der psianischen Mannschaft, daß es wohl von Vorteil sei, daß sich Ularus während seines Aufenthaltes im Shan mit Sule messen konnte, die bei den letzten Rennspielen ja die dominierende Figur war. Das Gegenteil war aber wohl eher der Fall: als echter psianischer Mann konnte er es nicht ertragen, schlechter als eine Frau zu sein – was ihm einerseits zwar den nötigen Ehrgeiz, andererseits aber auch das Selbstbewußtsein und den Hang zur unbedingten Fairness nahm. Zwar konnte ihm niemand den Mordanschlag auf Sules Pferd nachweisen (der gerade noch verhindert werden konnte), aber spätestens nach den Attacken auf Sule während des Rennens wußte eigentlich jeder Bescheid. Sein Pferd »Rose von Shamansharija« soll ihm angeblich Nera Rudraige Tuirill selbst geschenkt haben, für »perönliche Verdienste« ihr gegenüber, doch das war auch nur eines der vielen Gerüchte. Außerdem war das Brandzeichen sorgfältig überpinselt...

Aus Belerian waren auch wieder einmal bekannte Sportler dabei. Als erstes wäre da sicherlich die Vorjahressiegerin Harial mac'Sephra zu nennen auf ihrem Pferd »Fha'eri«, deren unglaubliche Reitkünste auf ganz Tagatha bekannt und unter Sportlern allgemein gefürchtet sind. Vor allem ihr enormer Ehrgeiz gab sowohl unter den ausländischen Teilnehmern wie auch unter den eigenen Teamkollegen Anstoß zu Diskussionen. Die auf den ersten Blick recht tierliebend aussehende Kriegerin achtet nämlich in erster Linie immer auf den Sieg, und erst in zweiter Linie auf die Möglichkeiten des Pferdes. Das führte schon einige Male innerhalb der belerian'schen Mannschaften zu Diskussionen, doch anscheinend hat sie den Bogen noch

nicht überspannt – jedenfalls wurden bisher keine Konsequenzen gezogen. Außerdem war sie für Belerian schon einige Male sehr erfolgreich, was die Kritik wohl auch ein wenig in den Hintergrund gerückt haben dürfte. Mit Bernd Rohrer aus Fangorn kriegte sie sich jedoch am Vorabend des Rennens ganz schön in die Haare. Die beiden waren sich in ihren Einstellungen ziemlich ähnlich, denn auch Bernd litt schon seit langer Zeit an krankhaftem Ehrgeiz, was ihn dazu veranlaßte, die Konkurrenz mit allen Mitteln anzugreifen. Und ein Streit am Abend vorher erschien ihm wie auch Harial eine willkommene Gelegenheit zu sein. Nach einigen gegenseitigen Herabsetzungen einigten die beiden sich auf eine Wette: derjenige von beiden, der nach dem anderen ins Ziel kommt, sollte dem anderen ins Gesicht sagen, daß er der bessere sei. Eine furchtbare Schmach! Aber jeder der beiden dachte, daß er sowieso selbst gewinnen werde... Brendel vom Falkensiegel war da wieder einmal ganz anders. Er war die Ruhe selbst, und das übertrug sich auch auf sein Pferd, das mit von einem anderen Reiter wohl kaum so hätte gelenkt werden können. Wahrhaftig beherrschte er sein Fach verzüglich, aber schließlich ist er auch Kommandant der Kavallerie Belerians und bringt den ganzen Tag auf dem Rücken eines Pferdes zu. Und so wirkte sich seine Ruhe sicher nicht auf die Geschwindigkeit seines Pferdes aus, diese Annahmen wurden spätestens beim Rennen selbst widerlegt, wo Brendel wirklich alles zeigte was er drauf hat – und das ist wahrhaftig nicht wenig! Über den dritten Teilnehmer Belerians, Shian rai'Kyonar munkelte man, er habe sich bei der Anmeldung verschrieben. Tatsächlich sah der eher drahtige Schiffsbauer mit seiner Augenklappe und der großen Narbe quer über das ganze Gesicht viel mehr einem alten Piraten ähnlich als einem Pferdliebhaber. Wieso also trat er bei einem Pferderennen an, fragten sich viele. Aber wie so oft täuschte der erste Blick, da er in Wirklichkeit nichts lieber mochte als seine Pferde, und entsprechend verhielt er sich auch. Er tätschelte seinen Falbhengst aus Belfalas ununterbrochen, und wäre sicherlich nie schneller geritten als die es die Kräfte desselben zugelassen haben. Durch diese Einstellung vermochte er es, selbst sehr verdrehte und bissige Pferde zu bändigen, und gut auf ihnen zu reiten – obwohl sie jeden anderen Reiter wahrscheinlich sofort abgeworfen hätten. Sha'ar war auch so ein Pferd, daß schon immer für seine Eigenwilligkeit bekannt war, doch seit es in Shians Besitz ist, ist es zamer geworden, zwar immer noch temperamentvoll, aber durchaus zu bändigen. Entsprechend schnell läuft es allerdings auch, da mußten einige Konkurrenten eine böse Erfahrung machen... Insgesamt schienen sich die drei belerian'schen Teilnehmer überhaupt nicht zu vertragen, sie waren ja alle auch so gegensätzlich. Vor allem Harial wurde von den beiden anderen verachtet, obwohl die sich auch nicht riechen konnten – letztlich war es höchst spannend für die extra angereisten Zuschauer aus Belerian, denn mit dem Sieger würde auch die entsprechende »Pferdemoral« gewinnen, und eine solche ist unter den Elben sehr geschätzt.

Aus Fangorn war wie oben schon erwähnt Bernd Rohrer angetreten, auf seinem alten Ackergaul »Benno«, der weder ästhetisch noch sonderlich stark und schnell aussah. Dafür aber trieb ihn der krankhafte Ehrgeiz seines Reiters an, der auf diese Weise schon so manches Pferd auf dem Gewissen hatte. Seine langen, mit harten Stahlspitzen versehenen Sporen zeigen sehr gut seine Einstellung zum Reiten, seinen Pferden und dem Sieg. Letzterer bedeutet alles für ihn, das zweite bedeutet ihm nichts. Von Anfang an kam kein Lächeln über seine Lippen, und jeder, der ihm begegnete, schien von Angst ergriffen und stand innerlich stramm da. Kein sehr angenehmer Zeitgenosse, aber vielleicht ein erfolgreicher Reiter?

Erfreulicherweise war auch bei dieser Disziplin wieder ein Teilnehmer aus Myredanien dabei, und zwar ein Offizier der königlichen berittenen Meldertruppe. Nachdem ja der laufende Bote gar nicht so schlecht abgeschnitten hatte, wollte man als berittene Boten nicht sein Gesicht vor der Öffentlichkeit verlieren und auf Sätze wie »Wofür braucht man wohl für die große Entfernung zwischen Myredanien Orgon berittene Boten?!« reagieren. Dafür sollte Addario Nylos, ein stattlicher Waldläufer und Vertrauter des Königs sorgen, indem er zumindest einen der forderen Plätze belegt. »So schlecht sind unsere Boten auch wieder nicht!«, meinte ein hoher Regierungsbeauftragter ohne Namen, indem er sich ein Lachen nur sehr schwer verkneifen konnte. Naja, man wird ja jetzt endlich sehen, wie die Arbeit eines myredanisch-orgonischen Boten zu bewerten ist... Der landläufigen Meinung zufolge soll das ein höchst einfacher und

anspruchloser Job sein ähnlich dem eines Schuhverkäufers, nur zu unrecht wesentlich besser bezahlt!

Dei Emo Kantaro hatte selbst kein Pferd mitgebracht, und so »lieh« er sich eines von der Stadtwache aus, die ihn deswegen gerne verfolgt hätte, aber sie hatte kein Pferd mehr, denn in weiser Vorraussicht hatte Dei die übrigen Tiere aus dem Stall verjagt. Reiten konnte er – da durfte er soch auf keinen Fall diesen Wettbewerb verpassen!

Not macht aber bekanntlich erfinderisch, und so »liehen« sich drei Offiziere der Stadtwache dann ihrerseits 3 Pferde vom Pferdemetzger aus – zwar nicht mehr die schönsten Tiere, dafür aber umso schneller, denn ihrem Tod wollten sie anscheinend gerne entrinnen. Aimón, Dârman und Reymir verfolgten Dei bis zur Starbahn, wo sie ihn schließlich genau im Moment des Startschusses erwischten – doch da preschte er auch schon los. Also ritten sie hinterher und waren damit faktisch am Rennen beteiligt... Das Publikum war ein weiteres Mal entsetzt über die haarsträubenden Teilnehmer aus Orgon, die inzwischen ja schon bei einigen Wettbewerben unangenehm aufgefallen waren.

Die Reitechse »Sumpfrosee« von Sanisha ka Nardos aus Akkad, die schon bei den letzten Spielen für einigen Wirbel gesorgt hatte, wurde erst nach langen Diskussionen zugelassen. »Niemand kann zweifelsfrei beweisen, daß sie tatsächlich Wibors schöne Stute Kirschblüte gegessen hat, also Ende der Diskussion!« lautete letztlich der Beschluß. Für Wibor war das ein wenig bitter, denn er konnte einerseits nicht an dem Wettbewerb teilnehmen und hatte andererseits sein Lieblingspferd, mit dem er zusammen aufgewachsen war, verloren, aber was soll's. Sanisha konnte jedenfalls antreten, und alles andere war ihr egal.

Das Rennen verlief ordentlich und hart, und auch nicht in allen Beziehungen immer ganz fair. Bis kurz vor Schluß führte Dei das Feld an und hätte sicher auch gewonnen, wären da nicht die organischen Stadtwachen gewesen: ca. 20 Meter vor der Ziellinie brachte Dârman ihn zu Fall, und sofort stürzten sich Armón und Reymir auf ihn und verhafteten ihn – das Publikum war entsetzt und begann zu randalieren. Was die Stadtwachen aber nicht bedacht hatten war, daß das gesamte restliche Feld ja noch hinter ihnen ritt – so wurden die vier also ein wenig niedergetrampelt, bevor sie von Helfern von der Bahn getragen werden konnten. Dei wurde sofort eingesperrt, die Stadtwache liegt momentan noch im Krankenhaus, das war eher die unschöne Seite des Rennens.

Die schöne und interessante Seite waren die einzelnen Duelle und der viele Kampf, der das Geschehen weitestgehend bestimmte. Ganz vorne war Addario mit seinem Dienstpferd, was wohl kaum jemand erwartet hätte, doch wurde er dicht verfolgt von Brendel, der einen großartigen Ritt machte. Im Schlußsprint konnte er dann schließlich noch vorbeiziehen, was ihm den Sieg sicherte. Addario kam gerade noch vor Bernd ins Ziel, der sich einen sagenhaften Kampf mit Harial lieferte. Diese konnte jedoch nicht an die Leitung von vor einem Jahr anknüpfen und hatte schließlich das Nachsehen nach Bernd, obwohl sie vorher ständig in einer Linie geritten waren. Um den 5. Und 6. Platz stritten sich die beiden Schwestern Sule und Ange, die beide eher enttäuschten. Wahrscheinlich hätten sie aber auch nicht viel besser reiten können, da sie sich ständig gegenseitig attackierten – nein wirklich, sie waren kaum wiederzuerkennen. Gerade Ange griff völlig hemungslos an, was niemand der sie vorher gekannt hatte von ihr erwartet hätte – normalerweise hielt sie sich ja schüchtern zurück. Letztlich kamen beide gleichzeitig ins Ziel, und damit schien auch keine der beiden zufrieden zu sein, insbesondere Sule meinte schluchzend, daß sie die ältere Schwester und die bessere Reiterin sein, und das sei doch wohl jedem klar! »Also muß ich auch eine bessere Platzierung bekommen, ist doch logisch!«

Der einzige der sich zu freuen schien, war Bernd Rohrer (so man das bei ihm überhaupt sagen kann!). Er schien den Moment sehr zu genießen, in dem ihm Harial sagte, daß er der Bessere von beiden sei. Das erste und einzige Mal meine ich sogar die Andeutung eines Lächelns auf seinen Lippen gesehen zu haben...

Das übrige Feld ritt dann wie folgt ins Ziel ein.

Platzierungen:

1. Brendel vom Falkensiegel auf »Cho'mara« (Beleriand)
2. Addario Nylos auf seinem Dienstpferd (Myredanien)
3. Bernd Rohrer auf »Benno« (Fangorn)
4. Harial mac'Shephra auf »Fha'eri« (Beleriand)
5. Ange Fearachur auf »Timad« (Annuwyn)
Sule Fearachur auf »Shadow Dancer« (Annuwyn)
7. Ularus Tarus auf »Rose von Shamansharija« (Psi)
8. Barthan auf sich selbst (Annuwyn)
9. Shian rai'Kyonar auf »Sha'ar« (Beleriand)
10. Sanisha ka Nardos auf »Sumpfrosee« (Akkad)

Ausgeschieden:

- Dei Emo Kantaro auf einem Pferd der Stadtwache (Muflon): seine Verfolger erwischten ihn kurz vor dem Ziel und brachten ihn zu Fall; vielleicht hätte er doch keine Pferde klauen sollen...
 - Aimón auf einem Schlachtpferd
 - Dârman auf einem Schlachtpferd
 - Reymir auf einem Schlachtpferd
- } Bei der Verhaftung von Dei mitten auf der Rennbahn wurden sie vom übrigen Feld überrannt...
- Wibor vom schroffen Felsen auf »Kirschblüte« (Kendar): leider wurde sein Pferd von Sumpfrosee verspeist, das verhinderte seine Teilnahme



Das Großtierrennen

Auf diese extra neu eingeführte Disziplin war man in Orgon ganz besonders gespannt – denn hier rechnete man sich auch die meisten Chancen aus. Schließlich ist Orgon auch bekannt für seine exzellenten Mammute, und nur höchst edle Tiere aus den besten Zuchten des Reiches traten an um – peinlich genug – die erste Medaille nach Orgon zu holen. Die Möglichkeiten standen nicht schlecht, wie auch die Erwartungen, aber auch die anderen Teilnehmer waren nicht zu verachten. Es würde also auf jeden Fall spannend werden!

Psi hatte in letzter Minute noch 3 Teilnehmer nachnominiert, und einen riesigen Elefanten nach Orgon geschafft. Altmagier Nyus ritt das stolze Tier, über das man sich in Orgon fast ununterbrochen lustig machte. Elefanten sind hierzulande nämlich ziemlich verpöht, sie werden als minderwertige Mammute angesehen, die im Eis erfrieren weil sie kein so schönes dickes Fell besitzen. In Wirklichkeit schlug sich der Elefant natürlich genausogut, wenn nicht sogar ein wenig besser. Die Stadt Donna, die ja ziemlich nahe an der Hasara-Wüste liegt, hat nämlich ein relativ heißes Klima, was allen Elefanten ein wenig zugute kam und die Mammute sichtlich ein bißchen schwächte. Dazu kam, daß Altmagier Nyus wirklich ein exzellenter Reiter war – und aufgrund seiner erst kürzlichen Ermordung den Tod nicht fürchtete. Er verhielt sich wirklich draufgängerisch und zeigte keine Angst vor nichts – warum auch, denn als Magier wird man ja (nach seinem eigenen Bericht) stets wiedergeboren! Sein Kollege, Altmagier Chius, hatte eigentlich nicht daran gedacht auch mitzureiten, aber die Chance wollte er sich nicht nehmen lassen, seinem Freund »einmal zu zeigen, was eine Harke ist!« Sein letzter Tod war zwar schon etwas länger her und er hatte auch selbst kein entsprechendes Tier dabei, aber das war kein Hinderungsgrund für ihn. Er ließ sich bei der Rennleitung eben ein Mammut aus und meldete sich kurzerhand für den Wettbewerb an. Der dritte Teilnehmer aus Psi war Ryon Sfaras, ein Stiefelputzer aus der Hauptstadt Psinor und Bewohner der einheimischen Slums. Die Überfahrt hatte ihm die Regierung bezahlt, nachdem ihr das ein Talentsichter wärmstens empfohlen hatte – und tatsächlich war der Mann äußerst athletisch gebaut und anscheinend ein begabter Reiter. Man munkelte, Ryon hätte seinen Körper als Sicherheit versprochen, sollte er also nicht gewinnen könnte ihn die Regierung nutzen, einem weiteren toten Magier seine Reinkarnation zu ermöglichen! Eine ziemlich dreiste, aber auch sehr naheliegende Vermutung.

Natürlich hatte er nicht das Gold, sich einen eigenen Mammut zu kaufen, und so lieb er sich einen bei der Rennleitung aus. Sollte er gewinnen, würde er bestimmt die Möglichkeit haben, damit einen Wahlkampf zu finanzieren und zum Bürgermeister der Psinor'schen Slums aufzusteigen! Außerdem würde er seinen Körper behalten dürfen...

Die Teilnehmer aus Annuwyn waren (mal wieder) sehr unangenehme Zeitgenossen. Als aussichtsreichster Bewerber seines Landes trat Uzûl Dragan, Lordkanzler von Annuwyn und Großfürst von Dyved, persönlich an, auf einem 45 Meter langem schleimigem Lindwurm namens Shadowrun. Irgendwie merkte jeder, der ihm einmal gegenüberstand, daß es sich bei ihm um eine absolute Respektsperson handelt, nur Elnûr Col schien dies nicht so ganz begreifen zu wollen. »Ich bin doch hier da Scheff!?!« Am Tag darauf war er dann allerdings plötzlich verschwunden, keiner hatte ihn mehr gesehen – dabei wollte er doch selber noch als einzig überlebender »Kampfelefant« mit antreten und es den anderen »noch einmal zeigen«. »Naja, persönliches Pech!«, meinte Uzûl mit einer Stimme aus klirrendem Frost und brennenden Kohlen. Danach sagte niemand mehr einen Ton, und manche meinten auf seinem Gesicht (das hinter einer großen schwarzen Kapuze verdeckt war) ein kleines Lächeln gesehen zu haben, was den meisten aber völlig absurd schien. Ich selber hatte das zweifelhafte Vernügen ihm einmal persönlich zu begegnen, wie immer war er mit einem langen schwarzen Kapuzenmantel, schwarzen Lederhandschuhen und schweren schwarzen Stiefeln bekleidet und aus der dunklen Figur stachen nur zwei rot leuchtende Augen hervor. Nur die Mutigsten hielten seinem Blick 2 Sekunden lang Stand, mich erfaßte nach einem Blick bereits panische Angst. Und wenn er sprach, war es furchtbar – mir lief jedesmal ein eiskalter Schauer über den Rücken. Zum Glück sprach er nicht oft und schon gar nicht mit mir, sonst wäre ich bestimmt vor Angst gestorben. Shadowrun, sein Lindwurm, war übrigens genauso eigenartig wie sein Herrchen. Normalerweise wäre er wohl »nur« ein wilder Lindwurm, der einige Käfigwärter auf dem Gewissen hat, doch wurde er im Rennen verflucht schnell. Seine Angst trieb ihn wohl voran, möglichst schnell ins Ziel zu kommen und dieses furchteinflößende Wesen auf seinem Rücken loszuwerden. Um seinen Reiter abzuwerfen wäre Shadowrun bestimmt nicht zu blöd gewesen, aber irgendwie ahnte er wohl, daß das für ihn ziemlich tödlich hätte enden können. Bereits in der Anmeldung hatte Uzûl auch die Vorliebe seines Lieblingstieres für Elefantenfleisch bekannt gegeben, was man weiter nicht so schlimm fand, doch leider ist der Wurm mittlerweile auch auf den Geschmack junger frischer Mammute gekommen. Das begeisterte die Rennleitung eher weniger und bescherte ihr einige Tierverluste, besonders zu den Fütterungszeiten! Mitgereist war außerdem noch Cyartuh »der Verrückte«, der seinen Beinamen wieder einmal voll und ganz rechtfertigte. Schon das gelegentliche Augenrollen, sein Blick und seine hektischen Bewegungen verrieten, warum er in seinem Heimatland als hoffnungsloser Psychopath gehandelt wird – aber er war nun einmal der Leibwächter des Lordkanzlers und besaß somit »Narrenfreiheit«. Bereits bei den letzten Rennspielen (manche mögen sich noch daran erinnern) hatte er einen Kontrahenten verspeist und seinem Pferd ein paar »Körperverzierungen«, wie er es nannte, beigefügt. Eben so ungewöhnlich wie er selbst war auch sein Reittier, nämlich ein sehr großer Troll namens Kiesel, der anfangs gar nicht zugelassen werden sollte. Dann aber packte Cyartuh sein mitgebrachtes Besteck aus, sah den Rennleiter gierig an und bewirkte damit, daß er selbstverständlich antreten durfte. Den dritten annuwyn'schen Teilnehmer hätte man beim Start fast übersehen – und das kann man auch niemandem übelnehmen. Song Tuu, ein männlicher Gnom und Rattenfänger in der Kanalisation, war in der Tat nicht sonderlich groß, jedoch äußerst muskulös gebaut und wahrhaftig mit Bärenkräften. Das Ungewöhnlichste an ihm war aber noch nicht einmal seine Größe, sondern sein Reittier: Blöäh, eine Kampfziege aus den Sümpfen Manetherens. Auf Nachfrage der Rennleitung begründete Song seine Teilnahme am Großtierrennen damit, daß für ihn (aufgrund seiner Körpergröße) alle Tiere eigentlich Großtiere sind – auch Kampfziegen. Und diese sind in der Tat die wildesten und gefährlichsten Tiere, die sich ein Mensch nur vorstellen kann. Sie sehen ihre ganze Umwelt als Opfer an, daß es sich zu attackieren lohnt. Sie wollen nicht unbedingt töten, sondern nur zeigen wie stark sie sind. Auf diese Weise schützte sie die Evolution zwar vor Feinden – Wölfe und Bären sind in den Gegenden, in denen es Kampfziegen gibt fast völlig ausgestorben oder haben ganz schnell das Klettern auf Bäume

erlernt – aber den Fortpflanzungspartner anzugreifen rächt sich spätestens bei der Anzahl der Nachkommen. Deshalb sind Kampfziegen auch immer so schlecht gelaunt – weil sie nie Sex haben! Jedenfalls konnte es wohl nur einen geben, der mit dieser Ziege fertig werden konnte, und das war Song.

Dei Emo Kantaro aus Muflon hatte sich auch angemeldet, um noch einmal kurz aus dem Gefängnis entlassen zu werden. Er war noch nie auf einem solchen Tier geritten – aber probieren geht über studieren. Und so schlecht schlug er sich eigentlich gar nicht, bis er etwa einen Meter hinter der Startlinie von Shadowrun ergriffen und sein Tier verspeist wurde. Wieder ein Mammut weniger. Aber er selber überlebte es mit knapper Mühe und Not – nie wieder will er auf diesen »abscheulichen Eisviechern« reiten! »Dann schon lieber in eines der organischen Gefängnisse, also wirklich!«, meinte Dei...

Wibor vom schroffen Felsen hatte da schon ein wenig mehr Erfahrung im Mammutreiten, doch hatte er das Pech, daß Uzúl eine leichte Abneigung gegen ihn verspürte. Kendar war es ja gewesen, das vor ca. 4 Monden eine Provinz in Annuwyn besetzt hatte und dabei einige Elitetruppen des Lordkanzlers dahingemetzelt hatte. Nun ja, so wurde er von Shadowrun bis ins Ziel mit gieriger Miene verfolgt, und ein paar Mal vom tropfenden Speichel des Wurms getroffen – zum Glück handelte es sich um eines der wenigen Mammute, das schwimmen konnte! Gleich nach dem Rennen floh der sonst so mutige und beständige Barbar – das war einfach zuviel gewesen. »Was ist das hier nur für ein Land!? Erst verspeisen sie mein Pferd beim Pferderennen und dann beim Großtierrennen mein Mammut und mich noch fast mit!!!«, war sein letzter Kommentar.

Aber nun zur Mannschaft aus Orgon, die Favoriten und irgendwie auch die Teilnehmer für die (trotz Neutralität) mein eigenes Herz schlug. Es wäre doch wirklich schön, wenn sie auch eine Medaille nach Orgon hätten holen können, noch dazu eine in einer Disziplin, die in unserem Reich bereits eine urlange Tradition besitzt. Zunächst war da einmal Racthoran, der mir eigentlich der liebste der drei Teilnehmer aus Orgon war. Er ist ein wirklich sympathischer Student aus Donna den ich noch aus meiner Jugendzeit kenne, eigentlich ganz normal nur in einer Hinsicht ein Fanatiker: nichts geht ihm über seine geliebte Leila, ein weibliches Mammut aus der Zucht seines Vaters. Einst bekam er sie zu seinem 18. Geburtstag geschenkt, denn es war das schönste und stärkste Tier unter allen, und sein Vater wollte ihn schon immer als Profireiter sehen. Und er hat wirklich etwas drauf, kann ich Euch sagen. Für mich jedenfalls war er haushoher Favorit! Müjios dagegen konnte sich bestimmt nicht ihm messen, wenn auch er wohl nicht gerade als schlecht zu bezeichnen ist. Nur ist er mit seinen 16 Jahren eben noch ein junger Hitzkopf, der schon einmal ausflippt, wenn ihm etwas nicht paßt. Außerdem ist er manchmal ein wenig überheblich, er meinte nämlich, er könnte alle schlagen. Daraufhin hat ihm Song ordentlich eine auf's Maul gehauen, und wenn ich nicht persönlich den Streit geschlichtet hätte wäre es bestimmt zum dritten Weltkrieg gekommen – die Luins waren nämlich gerade in der Nähe gewesen! So trat er also mit einem blauen Auge und viel Haß in der Brust an – diesem Gnom wollte er es einmal zeigen! Der dritte organische Teilnehmer war Fürst de Silva persönlich, der seinem größten Hobby nachging und sich auch den ganzen Rest der Spiele nicht entgehen ließ. Ganz begeistert war er von den Spielen, und mit genauso fröhlicher Miene trat er auch an. Allerdings verhielt er sich – wie übrigens die meisten Leute des organischen Adels – ein wenig arrogant und gab sich kaum mit dem anderen Gesinde ab, das sich Konkurrenten schimpfte. Naja, reiten konnte er und da war mir sein gehobenes Kinn recht egal, vor allem da er sonst ein ordentlicher Kerl ist. Sein stolzes Tier war ein Langhaar-Mammut namens Sylvan, ein besonders seltenes und zugleich wertvolles Tier, das besonders schnell und wendig ist.

Nun aber zum Rennen selbst. Fürst de Silva setzte sich gleich nach dem Start von dem übrigen Feld ab und ritt zur allgemeinen Überraschung allen davon. Das einzige was die Überraschung noch übertraf war der Jubel der organischen Zuschauer als er als erster die Ziellinie überquerte. Gold für Orgon! Ich hatte das zwar schon geahnt, aber nicht gedacht daß es de Silva sein werde, und vor allem hätte ich nicht mit einem solch überwältigenden Start-Ziel-Sieg gerechnet: meinen Glückwunsch!

Deis Mammut wurde wie gesagt bereits direkt hinter der Startlinie von Shadowrun verspeist, der während seines Aufenthalts in Orgon wohl wirklich auf den Geschmack der leckeren Mammute gekommen zu sein scheint. So schied er zu meinem Bedauern aus, stoppte allerdings Uzûl für ein paar Momente, da der Wurm das Tier erst runterschlucken mußte – zum Glück für Wibor, der danach von dem Vieh bis ins Ziel gejagt wurde und nur um Haaresbreite entkam.

Song auf auf seiner Kampfziege wurde kurz vor dem Ziel kurzerhand von Mújios Mammut niedergedrampelt, da er diesen »zufällig und völlig ohne jede Absicht« übersehen hatte – Welch ein Pech aber auch! Dadurch schied Song aus und war hinterher furchtbar wütend, doch verhielt er sich friedlich im Gegensatz zu Blöäh, die den Mammut auf die Hörner nahm und aufschlitzte – kein schöner Anblick, aber eine gute Lehre, sich niemals mit annuwyn'schen Kampfziegen anzulegen!

Cyartuh schlug sich indes ganz gut, im wahrsten Sinne des Wortes. Die Peitschenhiebe und Messerstiche schienen den Troll ganz ordentlich zum Laufen zu motivieren, und er konnte fast alle überholen. So wurde er am Schluß Zweiter, mußte den Ruhm aber nicht teilen, denn der Troll starb auf der Ziellinie. Die Rennleitung war entsetzt, traute sich aber nicht, auch nur ein Sterbenswörtchen zu sagen – mit absolut unberechenbaren Psychopathen legt man sich lieber nicht an.

Dritter wurde schließlich Racthoran, aber nur ganz knapp vor Wibor und seinem Verfolger Uzûl. Mújios schließlich wurde Achter, also insgesamt eine äußerst zufriedenstellende Leistung. Spannend war das Rennen in der Tat sehr – und auch mit einem sehr glücklichen Ausgang für Orgon, und das wurde auch die ganze Nacht über gefeiert.

Platzierungen:

1. Fürst de Silva auf »Sylvan« (Orgon)
2. Cyartuh auf »Kiesel« (Annuwyn)
3. Racthoran auf »Leila« (Orgon)
4. Wibor vom schroffen Felsen auf »Kymo« (Kendar)
5. Uzûl Dragan auf »Shadowrun« (Annuwyn)
6. Altmagier Nyus auf »Elman« (Psi)
7. Ryon Sfaras auf »Alba« (Psi)
8. Mújios auf »Arájan« (Orgon)
9. Altmagier Chius auf »Belba« (Psi)

Ausgeschieden:

- Song Tuu auf »Blöäh« (Annuwyn): seine Kampfziege wurde von Mújios niedergedrampelt, nachdem es im Vorfeld zu einigen Streitereien gekommen war... Nach dem Kampf nahm Blöäh Arájan (Mújios' Mammut) dann einmal gehörig auf die Hörner
- Dei Emo Kantaro auf »Gombo« (Muflon): dieses Rennen war sein erster Ritt auf einem Mammut, und das auch nur, um für wenigstens eine kurze Zeit einmal aus dem Gefängnis entlassen zu werden; den ersten Meter schlug er sich wacker, danach wurde sein Tier von Shadowrun gefressen...



Das Wagenrennen

Diese eigentlich schon absolut klassische Disziplin kann man sich wie ein Bahnrennen à la Ben Hur – mit einer engen, runden Bahn, schnellen und starken Quadrigen und rücksichtslosen bis hinterhältigen Lenkern – vorstellen. Leider ließ sich nicht immer ganz genau feststellen, welche Attacken jetzt absolut absichtlich und geplant geschahen, und welche als zufällige Unfälle zu betrachten sind – was soll's. Vorher wurden natürlich alle Wagen überprüft auf unfaire Ausrüstung, danach, also während dem Rennen, war jeder Einsatz zugelassen – entsprechend rücksichtslos und brutal ging es dann auch zu. Normalerweise ist die

Rennleitung aber sowieso schon überglücklich, wenn überhaupt drei Wagen ins Ziel gelangen um wenigstens die Preise verteilen zu können!

Trotz allem versucht hat es Emma Magnus aus Psi, die ihre eigene Rennquadriga importieren ließ. Interessant ist ihre Vorgeschichte, denn vor ca. einem Jahr war sie im Namen der Orgon Times nach Psi eingereist um dort zu recherchieren. Als dann der Post Arralaan als echte Phyronia-Zeitung seine Arbeit wieder aufnahm, wurden viele Reporter auf dem Kontinent entlassen – so auch Emma. Sie ließ sich dann als Feministin in Psi nieder und wettete gegen die »Magiermachos«, die allesamt männlichen Geschlechts sind: um der Frauenquote gerecht zu werden, sollen endlich auch einmal Magierinnen ausgebildet werden! Jedenfalls als sie von den Rennspielen in Orgon hörte, ließ sie es sich nicht nehmen und reiste persönlich in ihr Heimatland zurück, um sich selbst auch einmal mit internationalen Konkurrenten zu messen und natürlich ihre Familie wiederzusehen. Vor allem ihren männlichen Kontrahenten wollte sie es einmal so richtig zeigen!

Aus Annuwyn war Clara Loft dabei, die den Namen »Powerfrau« mit ihren Nerven aus Stahl und ihrem eisernen Willen wirklich mehr als verdient. Als ihre größte Schwäche erwies sich jedoch ihre Sonnenbrille, die sie einfach nicht abnehmen wollte – dabei war es schon späte Abenddämmerung, als das Rennen ausgetragen wurde! Auch war ihr überaus attraktives Kostüm ein wenig kalt an jenem Abend, da es den Bereich um den Bauch freiließ. Das könne sie nicht ausziehen, sie habe immer nur diese Klamotten an, meinte Clara. Und überhaupt würde sie dann niemand mehr erkennen! Claras Wagen war im Gegensatz zu ihr eher durchschnittlich – eine normale Quadriga mit einigen Radverzierungen, die sich im Rennen als fatal erwiesen. Sicherlich hätte man sie abgenommen, wenn man gewußt hätte, das Clara damit die Wagen ihrer Gegner aufschlitzen würde, aber vor dem Start waren sie so schön mit Blumen geschmückt, daß jeder Verdacht absurd erschienen wäre...

Neben ihr war Harcourt Fenton Mudd aus Annuwyn angereist, der von vorneherein sehr verdächtig schien. Niemand wußte genau, aus welchem Grund er eigentlich teilnahm, jedenfalls als Wagenlenker war er wirklich kein Genie. Die annuwyn'schen Behörden hatten die Rennleitung auch vorher schon vor ihm gewarnt, aber so recht hatte man es nicht glauben wollen, daß er gleichzeitig Pirat, Betrüger, Dieb, Lügner, Schmuggler und mehrfach steckbrieflich gesuchter Verbrecher ist. Schon auf der Hinfahrt hatte er versucht, mit seinem »eigenen« Segelschiff (mit Falschgeld hatte er es der Regierung abgekauft) das der belerian'd'schen Mannschaft zu entern und die darauf befindlichen Güter und Geräte zu klauen. Doch zu seinem großen Ärger wollte der fremde Kapitän einfach nicht stehen bleiben – da halfen alle seine drohenden Gebärden und Schlachtrufe gar nichts! Das belerian'd'sche Schiff fuhr einfach davon und mißachtete völlig seine stolze Piratenwürde, und das schrie nach Rache gegen die Konkurrenz aus Belerian'd! »Das wird denen noch leid tun, soviel kann ich schon einmal verraten... Ein Pirat klaut wann er es will, nicht wenn die anderen es zulassen!« Nun, trotz intensiver Überwachung durch die Spionageabwehr kam es dann tatsächlich zu einem kleinen Zwischenfall: Nachdem Mudd mit seinem eigenen Schiff abgereist war stellte die belerian'd'sche Sportlergruppe den Verlust einiger wertvoller Pferde fest, die offensichtlich in Richtung Hafen geführt worden waren – sehr ärgerlich!

El Botzo war eigentlich eher das krasse Gegenteil zu Harcourt und seiner 120 kg schweren Körpermasse. Er war ein kleiner, 90cm großer, hagerer Kobold mit struweligem Haar und magischen Fähigkeiten der einen riesigen schwarzen Schlapphut mit steil aufragender Spitze trug. Sein Mantel war auch einen Blick wert: lang, rot, mit 1001 Taschen und ca. 10001 Flickern, in denen sich die unmöglichsten Dinge befanden. Von einem Mehrzweckmesser (MacGyver) einmal abgesehen! Leider jedoch konnte er aufgrund seiner Körpergröße nicht über den Frontaufbau seines Wagens hinwegsehen – dafür brauchte er eine kleine Leiter, und das erwies sich als recht verhängnisvoll. Ramon Nomar machte sich nämlich einen Jux daraus, den Kobold zu ärgern und ihm sein Leiterchen zu klauen, allerdings mit dem Fehler es hinterher in der Arena 2 Meter über dem Boden aufzuhängen! Zwar konnte El es nicht mehr erreichen, aber er wußte, wer es dort aufgehängt hatte...

Aus Cargon war das wohl prächtigste Gerät nach Orgon gebracht worden: eine herrlich verzierte Rennquadriga mit 8 Quadrigapferden! Die Räder waren mit Gold verziert und

blitzenden Quadrigaschwertern, die jedoch regelmäßig entfernt werden mußten. Auch der Lenker war sicherlich einer der besten: Mad Browdy, ein Mann mittlerer Statur und sehr kräftig, jedoch natürlich eher leicht gebaut. Dieser Wagen konnte anfangs klar favorisiert werden, denn er war der schnellste im Rennen – neben dem von Emma Magnus. Aber was heißt das schon, bei den Rennspielen?

Beleriand war mit Harian nhe'Hiridh vertreten, der als Offizier im beleriand'schen Heer eigentlich gar nicht abkömmlich war – zumindest nicht bei dieser aktuellen Lage. Aber wer eben in den nationalen Ausscheidungswettkämpfen gewinnt, fährt mit, ganz einfach. Letztere waren allerdings recht spannend, da auch seine Konkurrenten – Lirdhin und Baranedh – sehr gute Wagenlenker sind, etwas erfahrener vielleicht. Daher lag er hinter den andern beiden leicht zurück, und diese wiederum betrachteten ihn auffällig und provozierend als »recht passablen, aber nicht ernstzunehmenden Gegner«! Das Besondere an der beleriand'schen Mannschaft war jedoch die Tatsache, daß sie zwar nicht ihre eigenen Quadrigen, dafür aber ihre eigenen Pferde mitbringen wollte – was zu einigem Stirnrunzeln der Rennleitung aber letztlich zu einer Einwilligung führte.

Lirdhin mac'Eledh fiel allen Fans des beleriand'schen Teams sofort auf: er war der einzige Blonde unter den Sportlern des Reiches. Schon allein das läßt den Kenner der high-society Beleriands darauf schließen, daß er mit Glorfindel irgendwie verwandt ist. Das wiederum gab ihm Anlaß zu der Annahme, er sei um einiges besser als der andere Pöbel und würde das Rennen mit links gewinnen! Zudem glaubte er (als haushoher Favorit) der absolute Zuschauerliebling zu sein, und ließ keine Geste aus, sich als den größten und wichtigsten Fahrer hervorzuheben. Es fiel ihm dann allerdings etwas schwer, die vielen faulen Eier und Tomaten zu interpretieren, die bei seinem Einzug in die Arena auf ihn geworfen wurden! Sein Kommentar: »Es ist wirklich alarmierend, diese Unsportlichkeit des Publikums. Die sollten wirklich mehr Sport treiben, noch nicht einmal zielen können die!!! Die treffen immer mich...«

Der dritte in der Reihe Beleriands, Baranedh den'Dairalon, war indes ein wirklicher Publikumsliebling. Zunächst einmal seines Aussehens wegen fielen einige junge Elfinen bei seinem Auftritt in Ohnmacht, die Sanitäter hatten alle Hände voll zu tun. Tatsächlich war der junge Elb mit seinen langen schwarzen Haaren und den leuchtenden goldbraunen Augen äußerst schön zu nennen – und dann kam noch hinzu, daß er sich im Gegensatz zu Lirdhin wesentlich bescheidener verhielt und dadurch sympathisch wirkte. Darunter litt jedoch nicht seine gesunde Selbstsicherheit, wie auch im Rennen zu beobachten war, und er gehörte ohne Zweifel zum Kreis der Favoriten.

Ramon Nomar war einer der beiden Teilnehmer aus Orgon, und damit von vornherein eher als Außenseiter eingestuft. Schließlich weiß ja auch jeder, daß Quadrigen hierzulande nicht sonderlich bekannt sind, und auch kaum ein Orgone es richtig versteht, einen Wagen zu lenken. Einige Ausnahmen mag es geben, und Ramon schien wirklich ein Naturtalent zu sein. So hatte er es auch in den Ausscheidungswettkämpfen nicht schwer gehabt, und sein ewiger Traum, einmal an internationalen Sportspielen teilzunehmen, ging in Erfüllung. Dies hielt ihn jedoch anscheinend nicht davon ab, Dummheiten anzustellen, und anders als eine »Dummheit« kann man es wirklich nicht nennen, daß er El Botzo sein Leiterchen klaute!

Ina wan'Dyros war eine der wenigen in Orgon lebenden Elbinen und daher eine Frau, der das besondere Interesse des heimischen Publikums galt. Niemand rechnete ihr hohe Chancen an, da sie eher eine verwöhnte Tochter eines reichen Kaufmanns war, die in ihrer Freizeit (die ziemlich üppig war, da sie den ganzen Tag faulenzte!) schöne und teure Quadrigenwagen sammelte. Dadurch hatte sie zwar ein ideales Gefährt, nur leider wenig Sportsgeist, Kondition oder sonst eine günstige Vorraussetzung. Über den Weg, wie sie sich für den Wettbewerb qualifizierte, möchte ich mich nicht näher auslassen – aber jeder mag sich denken, daß das nicht mit rechten Dingen zugegangen sein kann...

Das Rennen verlief so etwas von brutal und rücksichtslos, daß die Rennleitung beschloß, das nächste Mal alle Zusatzteile (wie Quadrigaschwerter) wieder zuzulassen. Schlimmer kann es nicht werden, und ohnehin hatten einige Wagen ähnliches Gerät hineingeschmuggelt und dadurch eine gewisse Unfairness erzeugt!

Es setzte sich gleich nach dem Start eine Spitzengruppe ab mit Mad Browdy (der sich von Anfang an an die Spitze schlug), Clara Loft und Ramon Nomar. Mad Browdy fuhr so überragend und so schnell, daß die andern zu keinem Zeitpunkt die Chance hatten, ihn einzuholen und ihn dabei aus dem Rennen zu werfen. Er gewann durch einen souveränen Start-Ziel-Sieg wirklich verdient.

Um Platz 2 wurde dann aber hart gekämpft, und Ramon behinderte Lara einige Runden lang beim Überholen, sodaß Mad an der Spitze immer mehr Vorsprung gewann. Als sie irgendwann sah, daß sie keine Chance mehr hatte auf den Sieg, riskierte sie ein recht riskantes Überholmanöver, doch es klappte. Nebenbei warf sie Ramon mit ihren »Radverzierungen« aus dem Rennen, auf den sie eine ziemlich Wut verspürte. Als er daherflog fuhr sie genau über ihn drüber – und das sah wirklich böse aus! Jedoch blieb sie dann stehen, setzte noch einmal über ihn zurück und überfuhr ihn dann mit vollem Tempo noch einmal – »Damit er sich das merkt, dieser Bastard!« Auf diese Weise verlor sie einige Positionen, aber was soll's?

El Botzo hatte von vorneherein nur noch ein Ziel bei dem Rennen, nämlich Ramon die Demütigung mit der Leiter heimzuzahlen. Doch das gestaltete sich als etwas schwierig, da er ja nichts sehen konnte über den hohen Frontaufbau seines Wagens. Daß jedoch Clara sein Opfer niedergemäht hatte, gefiel ihm ganz und gar nicht, und daher griff er selbst seine Landsmännin an – ohne Erfolg. Im Gegenteil wurde er als zweiter von Clara niedergemacht, was seine Wut noch steigerte. Sein Ausscheiden ruft förmlich nach Rache bei den nächsten Spielen!

Arian hatte einen sehr guten Start erwischt und zunächst seine beiden schärfsten Konkurrenten Lirdhin und Baranedh abgehängt, Doch schon bald macht sich deren beider Überlegenheit bemerkbar, und sie holten ihn ein – ohne sich jedoch zu einigen, wer zuerst überholen dürfe. So fuhren beide gleichzeitig in die Lücke, was zu einem furchtbaren Gestolper der beiden Gespanne führte, die auf einmal ineinanderhingen und über ihre eigenen Hufen fielen. Pech für die beiden, die sonst sicher eine gute Chance gehabt hätten! Arian fuhr trotz des Vorfalls unbekümmert weiter und kam noch als Dritter ins Ziel...

Eine wirkliche Überraschung bildete dann noch der Antritt Emmas, die einen denkbar schlechten Start erwischte. Das Positive daran war, daß sie hinter dem breiten Feld fuhr, in dem einige Wagen aufgrund der Enge in den Staub gingen. In der zweiten Hälfte startete sie dann allerdings eine wahre Aufholjagd, und zog an den wenigen noch verbleibenden Wagen vorbei und überholte schließlich in einem atemberaubenden Schlußspurt sogar noch Arian. Das bedeutete Platz 2 für die überzeugende Wagenlenkerin.

Wo Harcourt geblieben war, wußte am Schluß niemand mehr so recht. Er war während des Rennens einfach verschwunden, und als man dann nach ihm suchte war er bereits aus der Stadt abgereist... Mit einigen Pferden Beleriands, wie ich bereits erwähnt habe!

Ina wan'Dyros hätte man auf der Rangliste fast vergessen, da sie erst gegen späten Abend ins Ziel kam, als eigentlich alle Ergebnisse schon zusammengefaßt worden waren. Sie war ein bißchen langsamer als die übrigen Wagen und fuhr dann gezwungenermaßen über die ganzen Trümmer und Verletzten noch einmal drüber. Aber sie kam ins Ziel!

Platzierungen

1. Mad Browdy (Cargon)
2. Emma Magnus (Psi)
3. Arian nhe'Hiridh (Beleriand)
4. Clara Loft (Annuwyn)
5. Ina wen'Dyros (Orgon)

Ausgeschieden:

- Harcourt Fenton Mudd (Annuwyn): er verschwand während des Rennens auf mysteriöse Weise...
- El Botzo (Annuwyn): es war wirklich nicht sein Tag, erst sein Treppchen, dann keine Rache und dann wird er noch selber niedergewalzt; da gibt's nur eines: Revanche!
- Lirdhin mac'Eledh (Beleriand): bei einem gemeinsamen Überholmanöver stieß er mit seinem Teamkollegen Baranedh zusammen



2/6/26

Die Abschlußfeier

Die Abschlußfeier der diesjährigen Rennspiele fand direkt am Abend nach der letzten Disziplin, dem Flugtierrennen, statt und gestaltete sich wirklich rührend. Während die Rennleitung nervlich total am Ende war, waren die meisten Teilnehmer ausgelassen und feierten die letzten Tage mit gutem Schmaus und viel, viel Wein! Im Großen und Ganzen schienen die Sportler zufrieden gewesen zu sein, und alle Streitigkeiten wurden für einen Abend vergessen. Zumindest kurzzeitig.

Später dann kam die inzwischen schon fast übliche Diskussion zwischen den belerian'd'schen Priestern und den eigens dafür aus Arelon angereisten Priestern, die sich beide seit Jahrhunderten nicht über die Zuständigkeitsbereiche der einzelnen Götter einig werden konnten.

»Die Arelonier deuten die Zuständigkeitsbereiche der Götter Tagathas immer noch etwas (entschieden) falsch!« meinte der Führer der Delegation Belerians!

Erst als dann ganz am Schluß des Abends, kurz vor der Morgendämmerung, Magier Chius sein großartiges Überraschungsfeuerwerk los ließ, war man sich wieder einig: »So ein Angeber!!!« Hier sprach allerdings der Neid wohl etwas mehr mit, denn es war wirklich hervorragend und beeindruckend – so etwas hat Orgon noch nie gesehen!! Auch ich war ganz eingenommen: wie die vielen schönen, leuchten Farben den Nachthimmel erhellten und die ganze Welt so klein und wunderschön zu machen schienen...

In seiner Abschlußrede bedankte sich Caligo Caramba dann noch einmal bei allen Beteiligten für ihre Mitwirkung und entschuldigte sich mindestens hundertmal für die vielen Fehler der

Rennleitung, die es jedoch wirklich scher hatte! Und wenn die Teilnehmer das auch befürworten, werden das sicherlich nicht die letzten Rennspiele in Orgon gewesen sein!
 Vielen Dank für Eure Teilnahme und die teilweise mehr als ausführlichen Anmeldungs-
 schreiben!



Die Ergebnisse auf einen Blick

Hier sind noch einmal die faktischen Ergebnisse auf einen Blick zusammengefaßt und nach Reichen aufgeteilt. Der Erfolg einer Mannschaft wurde nach Goldmedaillen bewertet, sollten diese bei 2 oder mehr Reichen gleich sein, zählt Silber und schließlich Bronze.

Für jede Goldmedaille gab es 50.000 GS Preisgeld, für Silber 30.000 GS und für Bronze 20.000 GS. Zum originellsten Sportlerteam wurde fast einstimmig die Mannschaft Annuwyns gewählt, die einige sehr nette Einfälle hatte und (leider) nicht die Anreise der chaotischen Familie Luin verhindern konnte! Dieser Preis wurde bekanntlich mit einer Hansestadt dotiert, die die Hanse sobald wie möglich ausliefern wird. Außerdem erhalten die Reiche Psi und Annuwyn zusätzlich 150.000 GS als beste Teilnehmerreiche von Phyronia und Phebos! Nicht zuletzt bekommen Annuwyn, Belerian und Psi je ein Abonnement (4 Ausgaben) der Orgon Times, als die 3 erfolgreichsten Nationen. Diese werden automatisch zugestellt.

Für die übrigen Goldpreise (die unten zu entnehmen sind) bitte ich die einzelnen Reiche, mich zu kontaktieren und mir ihre Bankverbindung mitzuteilen. Alle Gelder, die nicht bis Ende des Jahres 113 ausgeliefert werden können gelten als Spende an die Rennspiele und werden nächstes Mal erneut als Preisgelder eingesetzt! Also schreibt bitte wirklich, denn immerhin geht es teilweise nicht gerade um kleine Summen!!

Reich	Teilnehmer/ Disziplinen	Gold	Silber	Bronze	Preise
Akkad	6 / 5	-	1	-	30.000 GS
Annuwyn	28 / 10	2	1	2	320.000 GS + 1 Hstd. + 1 OT-Abo
Belerian	30 / 10	3	2	3	270.000 GS + 1 OT-Abo
Cargon	6 / 5	1	1	-	80.000 GS
Fangorn	4 / 4	-	-	1	20.000 GS
Iony	7 / 3	1	1	-	80.000 GS
Kendar	7 / 7	-	-	1	20.000 GS
Muflon	6 / 6	-	-	1	20.000 GS
Myredanien	3 / 3	1	1	-	80.000 GS
Orgon	24 / 12	1	1	1	100.000 GS
Psi	19 / 10	3	4	3	480.000 GS + 1 OT-Abo

Erklärung der Ergebnisse:

Folgende Faktoren sind ausschlaggebend für die Gutpunkte eines Teilnehmers:

- Länge + Inhalt der Anmeldung
- reale Ausrüstung (z.B. Segelschiff, Schnellsegler) und Können der Person (z.B. Recke, Held)
- Genauigkeit bei der Beschreibung der Person und der Ausrüstung
- zusätzlich willkürliche Gutpunkte für besondere Motivation, Ehrgeiz, etc.

Die Gutpunkte eines Teilnehmers werden dann noch mit einem Zufallsfaktor verrechnet und führen somit zum Ergebnis. Dieses wird dann mit Worten interpretiert.

Ich danke für die rege Teilnahme und hoffe, alle Erwartungen der Teilnehmer erfüllt zu haben.
 Mit freundlichen Grüßen,

Caligo Caramaba
 Leiter der Rennspiele Tagathas

DAS SCHWARZE AUGE

Die Zeitung für alle, die wissen wo's Schwarz wird

1. Ausgabe im Jahre von Slongas Sieg

Ihr seid alle Gestraft

So Leute! Jetzt ist's soweit! Ihr glaubt doch nicht im Ernst, daß ihr irgendwas gegen das Chaos erreichen könnt durch klugscheißerisches Geschwätz und angeberisches Getue. Wenn ich mir die Reden aller möglichen Abgesandten vor der VvT (Versammlung von Tunten) so ansehe, so ist immer nur die Rede davon, daß man sich doch verbünden solle, daß man zusammen kämpfen solle und daß man selbst sofort dabei wäre wenn so ein Bündnis entstehen würde. Aber anscheinend meinen alle, alleine am ehesten zu bestehen zu können. Zumindest fällt mir nur ein einziges Bündnis ein: die Union. Dieses Schandwerk von einem Gebilde, das Zufluchtsort für eigentlich fast alle Scheinreiche ist, hat eigentlich nur ein Mitglied, das ihm noch vollkommen vertraut. Wer sonst als das überaus geliebte Reich Orgon. Dieses Reich hat wohl ein absolutes Vertrauen in seine (= Psis's) Meinung und läßt sich durch nichts beirren. Anstatt sich mal richtig um den Schutz Tagathas zu kümmern werden seitenlange, total inhalts- und belanglose Abhandlungen über die eigenen Leistungen und Fähigkeiten bei der Tuntenversammlung vorgetragen. Was soll das, Orgon? Normalerweise freut es mich ja, wenn meine Feinde, die guten Reiche, einen Störfaktor in ihren eigenen Reihen haben. Aber Orgon scheint sich in dieser Hinsicht ja perfektioniert zu haben. Zumindest halt ich dieses grenzenlose Gesülze nicht mehr aus. Bitte, Iony, Myredanien, macht diesem Reich endlich den Gar aus! Oder wollt ihr, daß Phebos irgendwann von Orgon bestimmt wird. Schon haben diese Schleimer ihre Drecksgriffeln überall drin, und es wird so weitergehen, da Orgon vermutlich nie vom Chaos angegriffen wird. Jeder Chaoskrieger würde sich aus lauter Ekel weigern, dieses Land zu betreten und lieber vorher Selbstmord begehen.

Numipor Saschan

Impressum: Das Schwarze Auge wird in xxxxxxxx gedruckt

Herausgeber: B. E. Toast

Verantwortlicher Chefredakteur: Numipor Saschan

1. Leserbrief

Seltsamerweise bekamen wir unseren ersten Leserbrief aus dem Reich, das wir bisher am meisten verbal angegriffen haben, aus Orgon:

Sehr geehrter Herr Saschan,
mir ist aufgefallen, daß Sie eine schlechte Meinung von unserem Reiches haben. Nun möchte ich versuchen, Sie vom Gegenteil zu überzeugen.
Als erstes möchte ich erwähnen, daß man nicht einfach davon ausgehen kann, und das möchte ich gleich zum Anfang hervorheben. Auch nehmen Sie keinerlei Rücksicht auf die von uns immer angesprochen Punkte. Ich möchte Sie jetzt zwar nicht kritisieren, aber dagegen muß ich trotz allem protestieren. Wie können Sie es überhaupt wagen. Natürlich haben sie nicht überall unrecht, aber ich möchte doch einige Beispiele nennen. Wenn Sie zum Beispiel behaupten, daß wir, und das sollten Sie sich hinter die Ohren schreiben, dann werden sie wohl selbst erkennen, daß Sie meine genauestens durchdachten Reden vor der HuC fehlinterpretiert haben. Ich wollte damit nicht erreichen, daß sie eine schlechte Meinung von unserem Reich bekommen.
Weiterhin ist es mir ein Anliegen, Sie folgendes wissen zu lassen. ich erkläre mich in keinsten Weise damit einverstanden, daß Sie Orgon auf diese Weise diffamieren. Vor allem aber geht es nicht, daß Sie, und merken Sie sich das gefälligst. Orgon hat einen Ruf zu verlieren (Anmerkung der Redaktion: *Ohne Worte*).
Als nächsten Punkt will ich

Es tut uns leid, aber hätten wir den gesamten Brief bis zum Schluß abgedruckt, dann wäre unsere Reich wohl unter den Top 5 von Phyronia für durch die Göttliche Gnade für fast hundert Seiten Zeitung, und dafür sind wir uns zu schade.

Uns hat es sehr erfreut, daß uns Bogarde diesen Brief gerade jetzt zugesandt hat. Wir finden, er unterstreicht unseren vorhergehenden Artikel in eindrucksvoller Weise. Solch ein Käse wurde noch nie vorher vernommen. Vielleicht gibt es ja einen unserer Leser, der diesen Brief versteht - wir tun's nicht.

Wanted

Jetzt noch ein Wort in eigener Sache. Bisher haben wir erst einen Leserbrief (von Orgon) bekommen, und das enttäuscht uns doch sehr. Trotz unserer offensichtlichen Gesinnung freuen wir uns sehr über jeden Leserbrief. Also Leute, schreibt uns, egal was und über wen, ihr sollt es nicht bereuen.

Ψ

ppa

Ψ

Für die 8. Ausgabe erhielten wir ein Lob vom Götterboten Hyoo - Ihm sei gedankt. Die Bekanntgabe von den Koordinaten aller sieben Schleusen, wo und wie man sie öffnet macht uns allerdings deshalb Sorgen, weil unsere Zeitung von „Speziellen Spionen“ beschafft wird. Es werden Maßnahmen überlegt, um dieses zu verhindern. Dieses ist unsere Pflicht gegenüber den Anteilseignern, welche dadurch Gewinneinbußen erleiden.

Dabei ist es doch wirklich kein Problem ein Abo zu bestellen, auch für Reiche die aus Politischen Gründen kein Brief an Psi schreiben wollen.

Ihr braucht einfach nur eine Überweisung von 45.000 GS¹ auf das ppa Ag Konto² Couratà - Bank in Orgon einzusenden und Ihr erhaltet damit ein ppa Abo (Ausgabe 7-12).

Die ppa beschäftigt keine Reporter ! (Wir dürfen es nicht, da wir als Propagandablatt ohne Auftrag des Götterboten gegründet wurden) Sollten angebliche ppa Reporter bei Ihnen auftauchen, bitten wir Sie, diese festzunehmen (nicht hinrichten!) nur so können wir ganz genau herausbekommen woher er wirklich kommt.

Was bringt die 9. Ausgabe?

Wie tötet man einen unsterblichen Magier?

und wie kann man es verhindern?

Die richtige Strategie bei der Ausrüstung

mit Auszügen aus der Tag-SW-Liste

1 Für Anteilseigner mit mindestens 10% Besitz an der ppa Ag gibt es 5.000 GS Rabat. (Hallo Aratonia)

2 Diese Konto hat eigentlich die Nr. 201. Wir werden aber Durchsetzten, daß es die „Nummer“ ppa erhält.