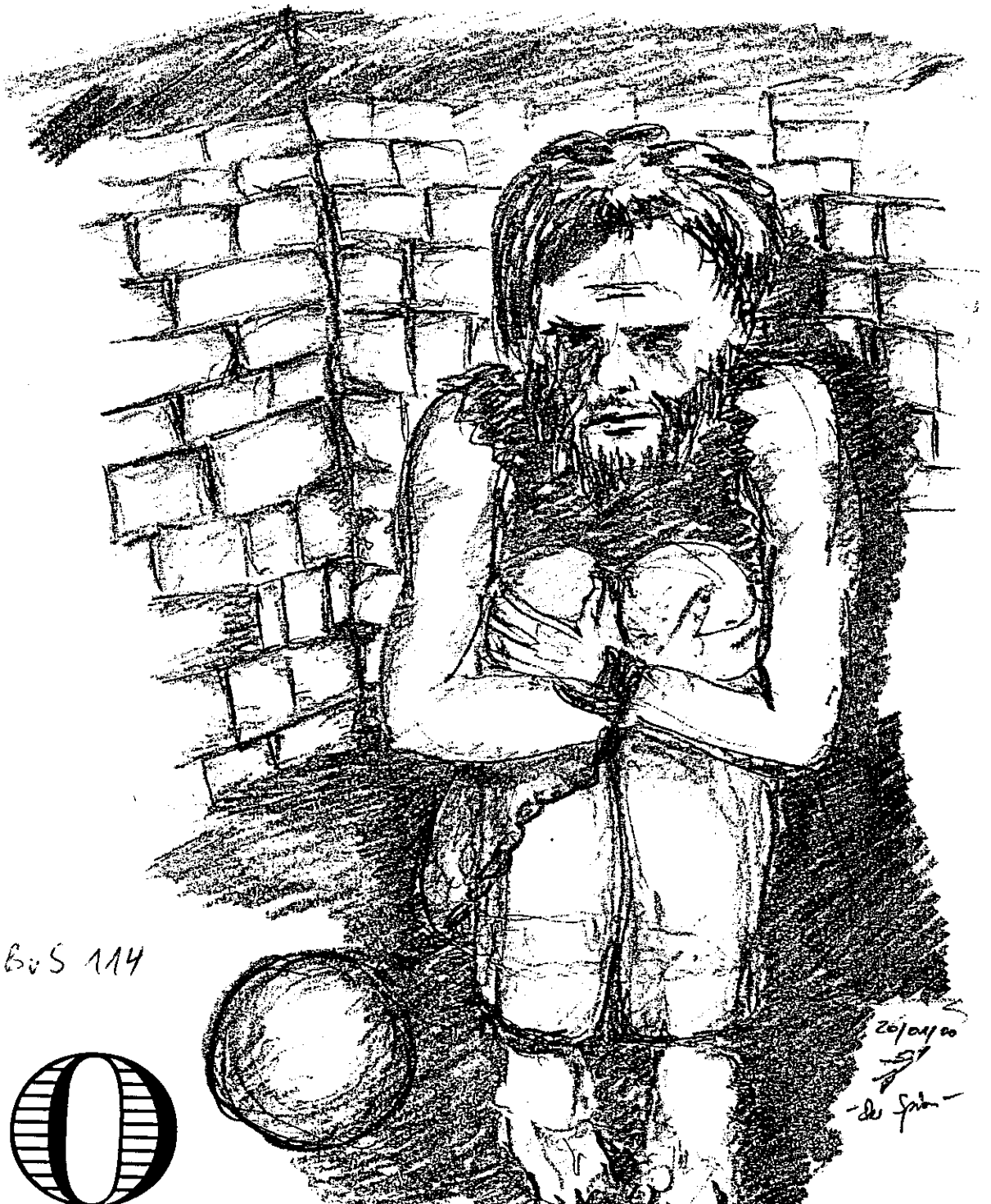


DER TABATA BOBE



10. Mond n. BvS 114

70

20/01/00
-de Spina-



Inhaltsverzeichnis



- 1 Titelbild 70
- 2 Inhaltsverzeichnis
- 3 Vorwort
- 4 Tagatha Phebos – Internet Homepage
- 5 Tagatha Aktuell
- 5 Regelfragen
- 6 Neuer Legat des Chaos auf Phebos!

- 7 VvT – Rede von Hassuset Rubinenglüh
- 9 VvT – Rede von Wassili Kerensky
- 10 VvT – Rede von Kathleen von Lew
- 11 VvT – Rede von Zul’jin
- 12 VvT – Rede von Buk Ch’unmo
- 15 VvT – Rede von Gordon Chen
- 16 VvT – Rede von Graf Ormal

- 17 Zeitskala Tagathas 100–114 nBvS
- 18 Der Orden »Viktors Kreuz«
- 19 Die Helden von Orgon
- 20 Das Fest der Vereinigung in D’Orado
- 21 Wahl des Senats zu Artemis
- 23 Gerüchte I
- 24 Tiganua II
- 27 Zedonski, der Schlächter und Pajang
- 28 Die Kultur des Reiches Elibaden
- 30 Meinen lieben Nachbarn von SvS
- 32 Abstammung der Orkischen Horden Teil 1
- 33 Der Pranger
- 35 Der Nordische Bund gibt bekannt
- 36 A. von Aab nimmt zum Pranger Stellung
- 37 Gerüchte II
- 38 Dunka an alle Völker
- 39 P.S. berichtet über die Bergbauspiele

- 46 CHAOS-CHAOTEN: 9 ... in der VVT

- 48 Museum alter Sonderwaffen
- 52 Die Wanderer von Umbra
- 53 Der Simazug an alle Völker
- 55 Ceruls öffentlicher Brief an Adalien
- 56 Wusor von Rabennest plaudert...
- 58 Hoheitsgebiet von Samdurack
- 59 Warnung an alle Phyronia-Reiche
- 60 Myredanien an alle Reiche Tagathas
- 61 Tagatha Tourist
- 62 Verleihung des VK zu Lasendos
- 63 Bestiarium Tagathas

- 65 Die Top Five Tagathas – Die Weltwunder

- 66 Das frei fahrende Volk der Schokken
- 68 Piraten



Worwort



Moin,

schlimmer kann es nicht werden! Lächele! Warum? Wir haben einen neuen Götterboten: Die Götter haben Yakunin zum Götterboten von Phebos berufen. Hoffen wir das beste für die Züge. Ich denke, daß mit der Zeitdehnung klappt irgendwie nicht, daher lassen wir die Zeit wieder normal laufen. Und ich sag dann, zu welchem Wechsel und welchem Jahr dann wieder ein Rüsttermin ist. Weiter gab es einen Vorschlag zur Spielwechsel-Beschleunigung, siehe die Regelfragen dazu. Ich habe diesen Wechsel (meinen letzten mit 2 Kontinenten) mal genau verfolgt. Ich habe 58 Stunden Realzeit gebraucht für die Auswertungen. Das Eintüten zähle ich nicht. Übrigens kamen die Züge diesmal vom 1.5. bis zum 1.8.2000 bei mir eingetrudelt (danach haben die letzten ausgesetzt).

Der Euro steht vor der Tür, ich denke, wir werden dann durch Zwei teilen. Einwände? Die Konten werden dann genau umgerechnet. Da ich gerade günstig an eine größere Menge Briefmarken gekommen bin, bitte keine mehr als Bezahlung schicken!

Mit meiner gewonnenen Zeit werde ich mich dem TB-Scannen für die Homepage widmen und weiter an der digitalen Karte arbeiten. Ich habe mich für eine Entwicklung mit Forte in JAVA entschieden. Das PBEM-Spiel Erressea (Bremen - 800 Spieler!) hat auch diesen Weg gewählt. Also, das Spielleiter-Team gibt nicht auf. **Tagatha darf nicht untergehen!** Ein Spieler überlegte, ob man nicht Kalevala und Tagatha zusammenlegen könnte. Leider sind die Systeme dann doch zu unterschiedlich, aber beide Spiele suchen noch Ersatzspieler. Der Kontinent wurde Yakunin im letzten Mond übergeben. Er hat die Akten und die Karten. Ich selber werde die Heldengruppen, einige Barbaren und die Kriege führen. Siehe dazu auch das Beiblatt. Gerade beim letzten denke ich, wird wohl wieder einiges kommen...

Im TB wird eine Rubrik »Versammlung der Spieler« eingeführt, wo Spieler sich als Spieler diskutieren können, so wie eine Leserbriefecke. Als wenn einer was anderen sagen will, nur zu!

Was ist noch auf der Arbeitsliste? Kriegswechsel 70, Auswertung 71, 2. Chronik, SW-Check, WWW-Tagatha, automatisches Kartenzeichnen, autmatisches Kriegführen und der nächste Con.

Leute, mehr Gerüchte! Gerüchte sind gut (bitte auf Einzel-Zettel, danke)! Besonders gefallen mir die längeren!

Mögen die angebeteten Götter mit Euch sein!

Euer

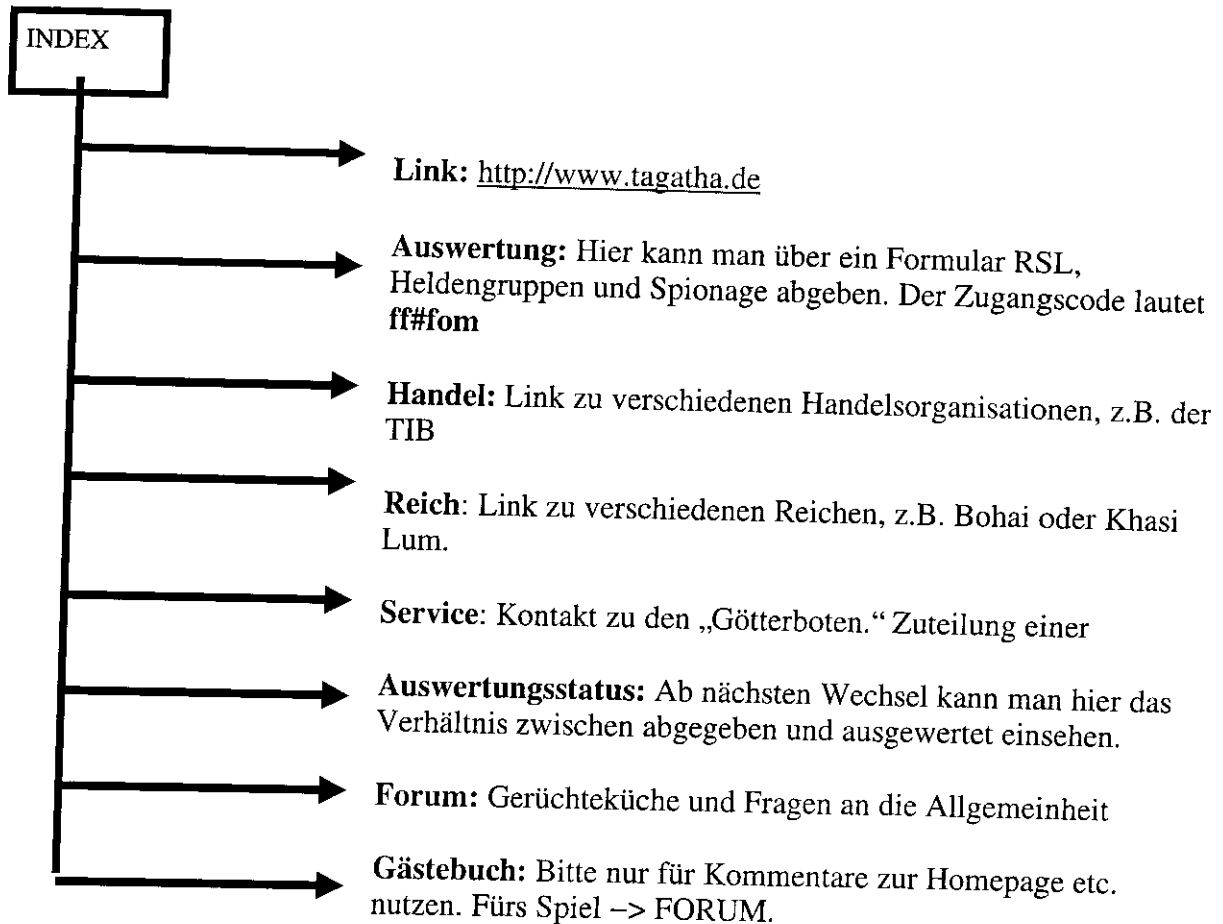
H^{yoo}

Hendrik

Der Tagatha-Götterbote erscheint ca.	alle 3 Monate im Zuge der Auswertung eines Spielwechsels.		
IMPRESSUM:	v.i.S.d.P: Dr. Hendrik S. Timmermann	AUFLAGE: ca. 35	
TAGATHA:	Phyronia seit 04/1997 und Phebos seit 10/2000		
ANSCHRIFT:	Phyronia:	Hendrik S. Timmermann, Rosenstraße 15, 27749 Delmenhorst	
	Phebos:	Frank Kennel, Feuerbachstraße 57, 67659 Kaiserslautern	
TAGATHA-HOTLINE:	04221 - 12 98 76	<>	0721 - 151 330 322
TAGATHA-FAX:	04221 - 12 98 71	Phyronia <> Phebos	0721 - 151 330 322
TAGATHA-E-MAIL:	hyoo@tagatha.de ,	<>	yakunin@tagathaphebos.de
BANKVERBINDUNG:	Dr. Hendrik S. Timmermann, KN 1966 050, Deutsche Bank (Kiel), BLZ 210 700 20		
DISKETTEN:(Texte)	ASCII.txt, RICHTEXT.rtf, WINWORD.DOC, STARWRITER.sdw (bitte unbedingt auf Macro-Viren, Boot-Viren und Würmer achten!)		

Tagatha Phebos ~ Der Kontinent Homepage

<http://www.tagathaphebos.de>



- Für Verbesserungsvorschläge bin ich immer dankbar (Gästebuch).
- Das Forum (mit den neusten Gerüchten etc.) wird natürlich auch im Boten veröffentlicht, falls ein Spieler nicht über einen Internetzugang verfügt.

yakunin@tagathaphebos.de



Tagatha Aktuell



- Göttliche Aufträge
sind immer noch zu haben! Hyoo unterbreitet die Aufträge. Allerdings werden die Götter auch die strafen, die Ihren Aufträgen nicht gerecht werden.
- Großes Reich sucht Hilfe bei der Verwaltung! Folgende Posten sind zu vergeben:
 - Minister für Äußeres und der Kultur
 - (Botschafter, VvT–Reden, Götterbotenbeiträge, Briefe und Chronik)
 - Minister für Inneres und der Gesundheit
 - (Spionage und Spionageabwehr, Gesundheit, Abenteurergruppe)
 - Minister für Handel und Forschung
 - (Handel, Forschung, und besondere Unternehmen)Voraussetzungen: Besitz einer Astralen Kugel (E–Mail) oder zur Not der Besitz eines magischen Boten (Fax), Hohe Abgabemoral, rechtschaffende Gesinnung, Kreativität, Loyalität zum Herrscher. Bitte Bewerbung über Hyoo.



Regelfragen



- Vorschlag: verändertes Wechselspiel:
 - ALT:
 - 1.1 Sp: Erkundungen, Besetzungen, Spielzug, TB–Beiträge und Briefe erstellen
 - 1.2 SL: Erkundungen, Besetzungen, Briefe und Auswertung erstellen
 - 1.3 Sp: evtl. Kriegsanweisungen erstellen
 - 1.4 SL: evtl. Kriegsauswertungen und Briefe verschicken (Briefwechsel)
 - 2.1 Sp Erkundungen, Besetzungen, Spielzug, TB–Beiträge und Briefe erstellendieses Verfahren könnten wir wie folgt ändern:
 - NEU:
 - 1.1 Sp: Erkundungen und Briefe erstellen
 - 1.2 SL: Erkundungsauswertung und Briefe verschicken (Briefwechsel)
 - 1.3 Sp: Kriegsanweisungen und Besetzungen, Spielzug, TB–Beiträge und Briefe erstellen
 - 1.4 SL Kriegsauswertungen, Briefe und Auswertungen erstellen
 - 2.1 Sp Erkundungen und Briefe erstellendas neue Verfahren würde das Problem mit dem zeitlichen Ablauf von Erkunden und Besetzen beseitigen. Der Spielleiter pinselt erstmal (30% der Arbeit), schickt dann das mit dem Briefwechsel raus, um dann von den Spielern den eigentlichen Zug zu bekommen (die haben aktuelle Briefe und Erkundungsergebnisse). Dann kommen die Spielzüge rein, und der SL erstellt die eigentliche Auswertung und die Kriegsergebnisse (60% der Arbeit). Nochmals können Briefe geschickt werden. Das System ist Kalevala ähnlich und entzerrt evtl. die SL–Belastung genauso wie die Belastung der Spieler. Diese schicken erstmal die Erkundungen auf einem kleinen Zettel weg und können sich dann schon an ihren eigentlichen Zug machen...
- Vorschlag: Da dem Spielleiter bei der Auswertung besonders die Spione Zeit kosten, werden die Kosten der Spionage erhöht. Der Vorschlag liegt bei 100%, also das Doppelte. Was haltet Ihr von diesem Vorschlag? Spione sind arbeitsintensiv, aber auch das Salz im Spiel finde ich. Ein anderer Vorschlag meint: Pro Spion 0,50 DM Sonderbeitrag. Oder man führt ein Limit an einsetzbaren Spionen ein (zb. 1 solche Person pro 250.000 Einwohner). Anmerkungen hierzu?
- Der alte Kampf–Computer–Vorschlag ist vom Tisch, es gab nur negative Echos.

Neuer Legat des Chaos auf Phebos!

Werte Herrscher von Tagatha!

Die Konföderation stellt ab dem kommenden Mond den Götterboten für Phebos. Aus diesem Grund ziehen wir uns aus dem aktiven politischen Tagesgeschäft zurück. Dennoch sehen wir uns verpflichtet Ihnen diesen Bericht unseres Spionagedienstes zugänglich zu machen.

Ort: Heerlager der Chaostruppen nahe +RR L... .R.

Al Gandas: „Meine Krieger! Ihr steht vor eurem ersten großen Kampf auf Phebos und ich bin stolz auf euch!“ –Jubel der anwesenden Chaoskrieger–

„Wir sind dem Schall des Hornes bis hierher gefolgt und werden wie die Heuschrecken Blut und Verzweiflung über die Feinde Slongas bringen!“ – noch mehr Jubel–

„Dennoch kann ich euch in diesen Kampf nicht führen! Zu viele Aufgaben sind für unsere dunkle Herrin zu erfüllen und Slonga schätzt keine Fehlschläge.“ –al Gandas weist auf ein paar Marterpfähle, von den Kriegern: Gelächter–

„Deshalb hat unsere Herrin in ihrer Weisheit beschlossen einen neuen Legaten für Phebos zu ernennen: Ahab ter Goom!“

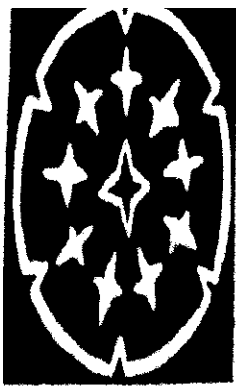
Während ein etwa 2m großen Mann mit kahlem Schädel und einem Schnauzbart, der bis zur Hüfte reicht den Feldherrenhügel betritt, brandet frenetischer Jubel auf.

„Krieger! Mit geschärften Schwertern stehen wir hier, bereit unsere Feinde in einem Strom von Blut zu ersäufen!“ –Jubel–

„Die Sorglosigkeit eines Unwissenden, der das Horn geblasen hat, hat uns hierhergeführt um Tod und Verzweiflung über sein Volk zu bringen.“ –Gelächter–

„Sollten wir jeweils gnädig gewesen sein (er deutet auf die Opfer an den Marterpfählen), so gehört dies der Vergangenheit an!“

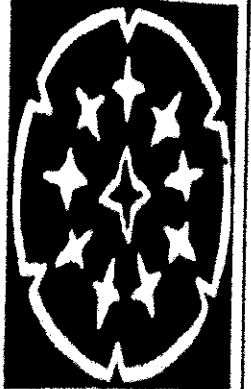
Leider kehrte unser Spion mit nicht mehr ganz gesunden Seelenleben zurück, so daß wir Ihnen nur diesen kleinen Ausschnitt des Berichtes zur Verfügung stellen können.



VERSAMMLUNG VON

TAGATWA

Eine Rede vor der Versammlung



Hassuset Rubinenglüh Botschafter der Volksrepublik Adalien :

Sehr geehrte Gesandte im VvT.

Wir möchten zuerst auf den scheinbar bedrohliche Verlauf der Pilzplage eingehen. Es wird nicht mehr lange dauern und eine breite Front der Pilzplage wird Westphyronia an seiner Ostküste erreichen. Bisherige Untersuchungen ergaben weder seitens von uns noch von PSI eine wirklich Gefährdung durch diese Bedrohung. Die größte Schaden entsteht nur durch die Angst davor. Wir sind bemüht weitere Forschungen diesbezüglich fortzuführen. Allerdings werden wir ab nun jeglichen Maßnahmen gegen die Pilze einstellen. Ersten weil es hoffnungslos erscheint und zweitens weil die östlichen Bürger auf der anderen Seite des Sirwennagrabens von keinen Schaden berichten und schon eine weile mit Ihnen Leben müssen. Wir werden jedoch noch die Handelslinien beschützen solange die betroffenen Reiche dies wünschen. Falls irgendjemand noch Kenntnisse über die Pilze hat möge er es dieser Runde kundgeben.

Mit Zorn müssen wir das üble Verhalten Lasendos zur Kenntnis nehmen. Lasendos hat sich erdreistet das ungeschriebene Gesetz der Unantastbarkeit von Abenteuergruppen zu brechen. Wir fordern den Fürsten Kerensky auf, die Geiselnahme der harmlosen Abenteuergruppe zu beenden und sich für die Verleumdung die Gruppe würde spionieren oder gar stehlen zu entschuldigen. Mit Empörung weisen wir die Anschuldigung seitens der Kerensky als schamlose Lüge zurück.

1. Wurde die Gruppe in Luxor die ehemalige Hauptstadt Gondors bei einem Kartographen verhaftet und nicht wie behauptet bei einer Zentralfestung.
2. Wurde sie verhaftet als fälschlich verdächtige Tiamatkultisten
3. Ist der Auftrag nicht Spionage über Staatsschätze sonder Forschung über die Pilzplage und Wissen über die Legenden von Phyronia.
4. Würden wir Meister schicken und keine beruflichen Anfänger wie eine Abenteuergruppe.

Wegen der Forschung wurde die Bibliothek zur Luxor gesucht. Da aber diese zu einer einsamen Bergfestung Mof Bistom vor den Pilzen in Schutz gebracht wurde, wollte die Abenteuergruppe sich über die Örtlichkeiten bei einem Kartographen erkundigen um dort hinreisen zu können.

Wir können diese Maßnahme nur als einen krampfhaften Versuch werten unseren Ruf zu schädigen um entweder nach der Besiegung gegen das Chaos bessere Besitzansprüche gegen über den von Adalien befreiten Gebieten stellen zu können, oder um einfach einen heuchlerischen Grund für einen Krieg gegen uns ausrufen zu können. Vielleicht will der Fürst auch bloß seinen Kampf gegen das Chaos ja nur glorreicher erscheinen lassen in dem er andere Teilnehmer verunglimpft. Wir haben unsere Hand zur Zusammenarbeit hingereicht und er spuckt nur darauf. Weitere derartige Handlungen gefährden unseren Willen zur Zusammenarbeit mit den Kerenskys beträchtlich und Sie werden einen weiteren Sieg des Chaos zu verantworten zu haben. Damit die Adelsherren aus Lasendos nicht auf dummen Gedanken kommen möchtet die Volksrepublik Adalien den Herren von Lasendos kundgeben, daß wir sehr wohl auch auf einen hinterhältigen Angriff seitens der Lasender auf die Tukanische Ebene rechnen und vorbereitet sind. Wir fordern die Freilassung der adalische Abenteuergruppe samt ihren Besitz.

Aber auch die Cidaren sind wieder dabei irgend welche bedenkliche Pläne zu spinnen.

Der Volksrepublik ist es klar das 130.000 Krieger in der Nähe bei Tafla wahrscheinlich eher den Kampf gegen PSI oder gegen einen möglichen Angriff der Taflababaren dient als einen Angriff gegen das Taflagebiet selbst. Aber mit Unverständnis müssen wir den Truppenaufmarsch der Leibgardisten von Cerul im verlorenen Sticna dem 3 Länderdreieck (Caledonien, Adalien und Cidarenreich) wahrnehmen. Nach dem Rückzug aus dem Taflagebiet dürfte Ihr wohl kaum einen Angriff seitens des Nordischen Bundes rechnen. Was habt Ihr also vor? Wollt Ihr mit Hilfe des Chaos gen Thulamor vorrücken?



VERSAMMLUNG VON

TAGATDA

Eine Rede vor der Versammlung



Die VR Adalien möchte Cerul den Eroberer außerdem kundgeben das wir Euren Spion Beck endlich gefasst haben. Solltet Ihr Verantwortung gegenüber Euren Staatsdiener zeigen wollen, sind wir bereit gegen das übliche Kopfgeld von 200.000 GS diesen Euch zurück zu geben. Falls Ihr dies ablehnt wird dieser Spion wohl lebenslänglich in einen Kerker verrotten müssen. Jedoch wird diese Art der Bekundung der Treue zu Euren Spionen diesen dann sicherlich zu denken geben. Falls diese dann an einen Wechsel ihres Arbeitgebers denken werden sie bei uns herzlich willkommen sein. Für den anderen Fall schlage ich eine Übergabe an den Punkt vor an den Ihr Eure Leibgardisten aufgebaut habt.

Nun ein Wort zum ehrenwerten Vorsitzenden Lam Sao Singh. Wir schließen uns nicht den Sturm der Entrüstung an, den Ihr mit Sicherheit seit den letzten Götterboten bei vielen VvT-Mitglieder erzeugt habt. Diesen Teil werden wohl zurecht andere übernehmen. Die Volksrepublik Adalien läßt sich nicht das Stimmrecht in dieser Runde nehmen und wir werden auch nicht diese durch Golderpressungen verwehren lassen. **Das Stimmrecht ist ein göttliches Recht. Hiermit lassen wir die Stimme des Mißtrauens in diese Halle erschallen und fordern unabdingbar den Rücktritt von Lam Sao Singh auf.** Hiermit übergibt der Gesandte der Volksrepublik Adalien vor dieser Runde seine Stimme für die Wahl des neuen Vorsitzenden an den Götterboten Hyoo. Die Volksrepublik Adalien stimmt für den Abgesandten Fürst de Silva aus den Großreich Orgon für die Wahl zum Vorsitzenden. Wir fordern die Gesandten von Asgard, Caldonien, Lasendos, PSI, Aberdshan, Akkad, Khasi Lum, Konguru Besi, Nuggsuaq (sofern noch bestehend), Orgon Phöniken, Scharokan, Artemis, Transzonika, Aulois, D'orado, Latronien, Karklidon, Choson-Bohai, Bogowie Wojny, Horden des Chogall, sowie alle anderen Mitgliedsreichen die PSI und mir entgangen sind der Volksrepublik zu folgen und Ihre Stimme abzugeben. Zur Wahl haben sich unseres Wissen folgende Abgesandten gestellt: Cidarenreich, Lasendos, Orgon und PSI. Wir werden jeden neugewählten Vorsitzenden unterstützen soweit es uns möglich ist, selbst wenn es Lasendos wäre. Bis auf einer Ausnahme. Sollte der unglaublich Fall eintreten und Kelume II Vorsitzender werden, wird die Volksrepublik Adalien aus der Versammlung austreten, da sein sogenanntes "Wahlprogramm" eindeutig dafür geeignet ist unzählige Kriege von Zaum zu reisen. Wer die Auflösung der VvT wünscht der wählt Kelume II.

Wir hoffen mit diesen Handlungen eine Stärkung der VvT erreicht zu haben, und bitten jeden um Verständnis zu dieser forschen Handlung. Den es ist Zeit zum Handeln, also lasst es ~~und~~ uns tun.

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

Hochverehrte Abgesandte der Völker Tagathas!

Zu Beginn unser gleich das Thema Annwyn. Wir wollen unsere Einwürfe nicht erneuern, doch warten wir noch immer auf eine Stellungnahme von der Rudraige. Sobald diese bei uns eintreffen, werden wir alle Maßnahmen einstellen.

An Adalien möchten wir die Frage stellen, was es mit seinem Sima Zug bezwecken wollte. Allerdings denken wir, das Baroness Godhia uns dazu lieber einen Brief schreiben sollte, da der Kampf gegen das Chaos Vorrang genießt und wir die Stimmung nicht noch weiter vergiften wollen.

Nun noch etwas in eigener Sache. Dringende Angelegenheiten, die die Anwesenheit des lasendischen Prinzen im Reich notwendig machen, rufen mich von hier fort. Ich werde daher in den nächsten Monden nicht als Botschafter zur Verfügung stehen können. Darum möchte ich mich von Ihnen, verehrte Anwesende, verabschieden. An meiner Stelle wird in Zukunft der Hochwohlgeborene Vladimir von Aszok, Ataman des Protektorates Südländ, das Wort an sie richten. Ich hoffe und bete, das es im Wohl gelingen möge, die Interessen des lasendischen Reiches würdig und erfolgreich zu vertreten.

THE GREAT



XMAS

1915

*Rede der Abgesandten Bogowie Wojnys im WT,
Kathleen von Lew.*

Verehrte Abgesandte der Völker Tagathas!

Wenn der verehrte Vorsitzende denkt, wir würden auch nur ein müdes Goldstück für eine Wahl ausgeben, dann täuscht er sich gewaltig. Wir wissen nicht, wie er auf die Idee kommt mit einer Wahl Gold zu verdienen. Da kann man ja gleich die WT an der Börse handeln.

Wie dem auch sei, sollten unter diesen Umständen doch noch Wahlen stattfinden, unterstützen wir den Kandidaten Orgons!

Ansonsten hoffen wir auf dauerhafte Kriege auf den Kontinenten. unsere Sonderwaffen stehen allen interessierten, für einen guten Preis, zur Verfügung.

Rede des Zul'jin
Vor der
VVT



En Taru Adun Edle Lords

Wieder einmal muß ich um eure Aufmerksamkeit bitten. Das Thema ist die Wahl eines Vvt – Vorsitzenden. Wir halten es für eine gute Idee, wenn sich jeder Kandidat für dieses würdige Amt mit seinem Wahlprogramm vorstellt. Auch die Erstellung eines Wählerverzeichnisses halten wir für sinnvoll. Warum diese allerdings Goldstücke kosten muß, entzieht sich unserer Kenntnis. Es wurde zwar eine gute Begründung genannt, aber leider kann ich diese nicht nachprüfen.

Nun zu einem weiteren Punkt: das „Wahlprogramm“ des Kelume II.

Warum eine Entmilitarisierung eines einzelnen Reiches? Es ist bekannt, das die Cidaren und die Magier aus Psi Krieg gegeneinander führen. Die Orkischen Horden haben sich in diesem Disput für neutral erklärt. Wir sehen in diesem Punkt aber nichts anderes als den Versuch Psi leicht und ohne all zu große Verluste zu erobern. Und außerdem würde dieses zu einer ernsthaften Lücke in der Front im Kampf wider dem Chaos.

Bitte laßt mich kurz definieren, was ein Hexer ist. Diese Definition stammt natürlich von Orks, aber vielleicht wird Kelume II ja so freundlich sein, die cidarische Definition des „Hexers“ vorzustellen. Ein Hexer ist eine Person die Magie gleich welcher Art praktiziert. Wir können keine Magie Praktizieren, aber wir sehen sie als hilfreiche Waffe im Kampf gegen das Chaos an. Und, meine edlen Lords, wir brauchen jede Hilfe im Kampf wider dem Chaos, die wir bekommen können. Eine International Achtung von Hexerreichen, wie es Kelume so nett ausdrückt, würde die Anzahl der Kriege nur noch vergrößern. Frei nach dem Motto: „Was, du bist ein Hexer, ich werde dich vernichten“. Auch dieses würde unserem, und wenn ich unserem sage, so meine ich alle Völker Tagathas und nicht nur die Orkische Horden, Kampf gegen das Chaos schaden.

Und, werte Kelume, wie stellt ihr euch die Zerschlagung aller Bündnisse vor? Indem ihr sie verbietet und zur Auflösung zwingt? Was werdet ihr, falls ihr gewählt werdet, als VVT –Präsident unternehmen, falls diese Bündnisse sich nicht auflösen wollen? Sie militärisch zur Auflösung zwingen? Sind nicht solche Bündnisse, die lokal eng begrenzt sind, manchmal nicht der einzige weg, Hilfe im Kampf gegen einen Feind zu bekommen, sich dem Kampf wider dem Chaos, eine Rückendeckung und Hilfe zu organisieren? Oder ein Manöver abzuhalten, um die Kampfkraft der Truppen zu erhöhen? Und solange die Bündnisse erlaubt sind, sind sie meist auch bekannt. Und man hat eine Übersicht, was geschieht. Was aber wenn sich solche Bündnisse im geheimen bilden, wer will dann noch einen Überblick behalten. Darin sehen wir nur einen weiteren Keil, der zwischen die Völker Tagathas getrieben wird. Diese Punkt ist in meinen Augen auch nur ein Vorwand um einen Krieg anzufangen, der dem Widerstand gegen das Chaos eine Spitze nimmt.

Alles in allem sind diese drei Punkte meiner Meinung nach eher ein Versuch Ceruls zukünftigen Eroberungsgelüste einen offiziellen, durch die VVT sanktionierten Grund zu geben und die Völker Tagathas zu entzweien und so das Chaos zu stärken, als eine ernsthafte Kandidatur. Lediglich die Bildung von unabhängigen VVT Referaten ist sinnvoll. Ich bitte daher Kelume seine Kandidatur noch einmal zu überdenken.

Nun möchte ich, falls ich sie nicht langweile, noch ein paar Worte zu Fürst de Silva:

Die Entschuldigung haben wir vernommen, und wir nehmen die Hand die Fürst de Silva uns zur Versöhnung bietet gerne an.

Es ist uns bewußt, Gerüchten Vorschub geleistet zu haben, indem wir uns nicht rechtzeitig vorgestellt haben. Unsere Altetumsforscher bereiten derzeit eine Schrift vor, in der erklärt wird, wie es zum zusammentreffen der Orks mit Slonga kam. Und auch, warum es nun, um Fürst de Silva's Wort zu benutzen „gute Stämme von Bösen Wesen“ gibt.

Ich Danke ihnen für das Zuhören

Diplomatisches Chor
Choson-Bohai

VvT - Rede der Abgeordneten
Buk Ch'ummo
am 7.5.114
Thulamor



Werte Abgesandte und Regenten,

Es stehen zahlreiche Punkte an, deren Klärung für zahlreiche Anwesende hier wohl von Bedeutung sein dürften. Daher verzeiht mir, wertere Regenten, wenn einige Ausführungen zu weit ausgeholt erscheinen, doch sollten auch für die Reiche mit jüngerer Geschichte einige Fakten wiederholt werden.

Ihr werdet in den folgenden Monden entweder von Psi oder aus Bohai Wahlzettel für die Präsidentschaft der VvT erhalten oder erhalten haben. Während ich hier das Wort ergreife, laufen die Koordinationsgespräche für eine *kostenlose* Ausrichtung der Wahl. Und da ich nicht davon ausgehen kann, dass der scheidende Vorsitzende Lam Sao Singh seine Arbeit erledigt und zwei Abstimmungsinitiativen Bohais noch in seiner Amtszeit vorbereitet, möchte ich das Anliegen des Wang von Bohai kurz in diesem Plenum öffentlich erläutern und dem zukünftigen Präsidenten ans Herz legen.

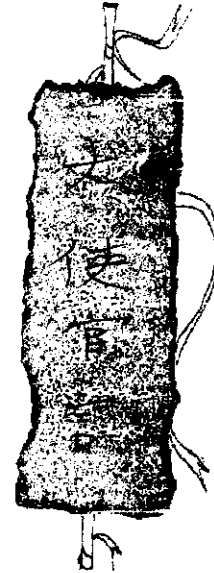
1. **Antrag auf Banken-Sicherheitsfond:**

“Alle Mitgliedsreiche der VvT unternehmen die notwendigen Schritte, um alle Bank- und Handelshäuser mit Niederlassungen in den VvT-Reichen dazu zu veranlassen, pro Rüsttermin einen Betrag von 150.000 Goldstücken pro Handelshaus in Bareinlagen in einen Sicherheitsfond einzubezahlen, der treuhänderisch vom Präsidenten der VvT oder einem von diesem Beauftragten verwaltet wird.

Sollte ein Bank- oder Handelshaus seinen Verpflichtungen nicht mehr nachkommen können, haben geschädigte VvT-Reiche Anspruch auf Hilfe aus dem Sicherheitsfond. Die Rechtmäßigkeit des Anspruches wird durch einen VvT-Antrag mit einfacher Mehrheit bestätigt, die Höhe der Auszahlung bestimmt der VvT-Präsident nach einfacher Bestätigung des VvT-Plenums.“

Mit Torena bzw. der Conföderation von DahMy ist die Heimat des wichtigsten Bankhauses der VvT-Reiche in Anarchie versunken. Die Nachfolger in Artemis konnten die Geschäfte nicht in gewohnter Qualität weiterführen. Doch viele Reiche, insbesondere die an der Chaosfront kriegsführenden Psi, Adalien und Lasendos, sind in den vergangenen Jahren von Handelshäusern in zunehmendem Maße abhängig geworden. Fernhändler wie die des AHK sind aus dem Handel heute kaum noch wegzudenken. Die älteren unter Euch werden sich erinnern, welche Löcher im Fernhandel der Untergang von Gwaiduar oder die unsichere Nachfolge in der Leitung des AHK vor Spocky Mjölidat gerissen haben. Die Auflösung des ITPR ließ gut 2,5 Mio Goldstücke auf einem Konto der (heutigen) TIB ruhen, ohne dass diese Gelder der VvT zugute gekommen wären – was Lam

bereits zur Genüge beklagte. Man stelle sich vor, eine Bank in der Größenordnung der TIB wäre zahlungsunfähig oder stellt wegen Unruhen im Heimatland den Handel ein. Dies würde besonders die Reiche treffen, die mit großzügigen Einlagen den Krieg der Frontreiche finanzieren, ganz abzusehen von diesen selbst, deren Kriegsplanung ohne Schuldverschreibungen völlig aus den Fugen gerät. Daher sollten alle Banken zu gleichen Teilen in einen Sicherheitskontor einbezahlen, aus dem in derartigen Notfällen Unterstützungen ausgezahlt werden können. Im dargelegten Vorschlag würde der VvT-Präsident diese Gelder verwalten und könnte damit so arbeiten, dass eine Teilnahmegebühr an der VvT (zum Beispiel für „Verwaltungskosten“) auch in Zukunft ausbleiben kann. Um die Banken nicht allein durch die Einbezahlung in den Fonds in den Ruin zu trieben, schlage ich einen recht niedrigen Festsatz vor, da Anteilzahlungen z.B. umsatzorientiert, von der VvT nicht kontrollierbar sind. Weiterhin bliebe die Auszahlung und Verwendung der Gelder durch das Plenum kontrolliert.



2. Antrag auf Wiederaufnahme des Karten- und Geschichtsreferates:

„Die Reiche der VvT beschließen die Eröffnung eines Kartenreferates für Phebos und Phyronia. Jedes Mitgliedsreich mit einer Reichsgröße von mehr als 20 Provinzen verpflichtet sich, einmal jährlich eine politische oder topographische Karte an den vom VvT-Präsidenten ernannten *Kartenreferenten* zu senden. Die Ergebnisse seiner Arbeit werden jeden Rüsttermin im Plenum vorgestellt. Das Plenum der VvT-Mitgliedsreiche kann mit einfacher Mehrheit den vom Präsidenten ernannten Kartenreferenten ablehnen. Der Präsident muß daraufhin innerhalb von 3 Monden einen neuen Referenten bestimmen.“

Auch wenn Wassili Kerensky aus Lasendos ein Kartenreferat als unnütze Verschwendung von Kräften ansieht, haben die neusten Erkenntnisse Adaliens über die Waffen und Taktiken des Chaos deutlich gezeigt, dass es von immenser Bedeutung ist, die Sonderwaffen untergegangener Reiche zu bergen und zu studieren. Eine politische Karte untergegangener Reiche, die die Lage von Festungen, Hauptstädten und anderen möglichen Verstecken der Pläne aufzeigen kann, ist dafür eine notwendige Voraussetzung. In dem zugegebenenmaßen recht harsch klingenden Antragstext solltet Ihr beachten, dass ein Jahr eine äußerst lange Zeitspanne darstellt, so dass durch die Vergabe von Kartenmaterial keine Nachteile beim Erkunden entstehen dürften. Weiterhin sind für dieses Projekt ja insbesondere die *alten* Karten von Interesse, so dass keine aktuell brisanten Informationen weitergegeben werden müssen. Für die letzten Zweifler wurde noch eine „Schutzklausel“ für Kleinreiche eingefügt, die diese VvT-Reiche ausspart. Da sich Akkad in Eigeninitiative zur Erstellung einer Phebokarte bereits hervorgetan hat, würde ich einen Vertreter des Padischah-Theokraten als Kartenreferenten vorschlagen. Ansonsten stellt Bohai natürlich gerne einen Vertreter. Die Bergung der Waffen kann die von Lam SaoShing vorgeschlagene VvT-Heldengruppe übernehmen. Die Untersuchung jedoch sollte in Thulamor – und so für alle Reiche zugänglich – vorgenommen werden und deren Ergebnisse hier im Plenum vorgestellt. Bei Bedarf wären auch hierfür Referenten zu benennen, doch halte ich das für bürokratischen Unfug.

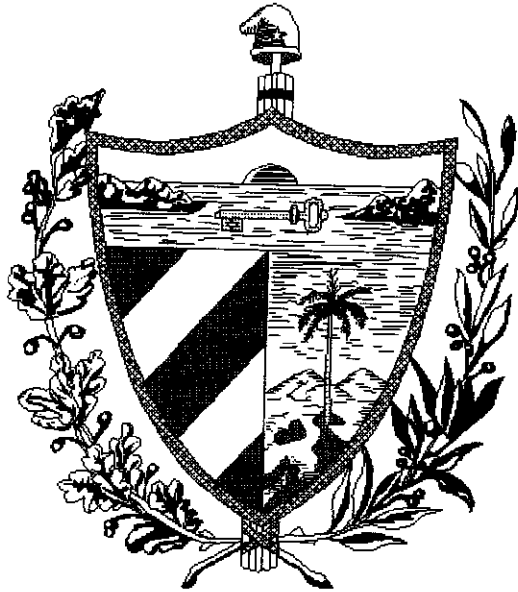
Nach diesen zähen und langwierigen Ausführungen gestattet mir noch einige kurze Kommentare zu den Reden der vergangenen Monde. Die Kritiker von Fürst de Silva bitte ich, doch gleich draußen Platz zu nehmen.

So sehr der *Wang* von Bohai die Mühe Adaliens und Orgons respektiert, die deren Regenten in den Entwurf eines Kriegsrechts investierten, zeigt sich für uns momentan in der Vermittlung zwischen Psi und dem Cidarenreich, dass es in der Beilegung eines Konfliktes mehr auf die Initiative der jeweils befreundeten und benachbarten Reiche ankommt, als auf ein wie auch sonst geartetes formales Regelwerk. Die Seele und Macht der VvT liegt in dem Engagement der Beteiligten und ihrem göttlichen Mandat, das Kalif Sonol Acronn bei der Gründung darlegte; und nicht in einem bürokratischen Regularium. An der praktischen Unbrauchbarkeit kann auch der originelle Einfall der Entscheidung per „Göttlichem Rad“ leider nichts ändern. Doch stimme ich damit nicht in den Chor der Gelingweilten ein, die hier nur eine „Quasselbude“ sehen. Leider kann ich es Regenten wie Thorin nicht verdenken, wenn er enttäuscht der VvT den Rücken zuwendet. Man kann durchaus den Eindruck bekommen, daß Adalien und Lasendos trotz wertvoller Beiträge zum Chaoskrieg nurmehr mit sich selbst beschäftigt sind, und Konflikte erst Ausmaße wie zwischen Psi und den Cidaren erreichen müssen, damit sie der „wertvollen“ Aufmerksamkeit dieser hehren Runde würdig sind. Gerade wir in der VvT sollten die Möglichkeit bieten, durch Beteiligung und Erfahrungsaustausch Kriege insbesondere zwischen Kleinreichen zu verhindern oder zu stoppen, sowie die Chaosbedrohung zu eliminieren. Hier kann ich ausnahmsweise Wassili Kerenskys Kritik an den Großreichen Belerian und Caledonien unterstützen, dass es auch deren Aufgabe ist, sich des Chaoskrieges in Trapezunt anzunehmen. Dieses Engagement kann durch keine Kriegsrechtformalia ersetzt werden. Aber auch ich muß mich bei Euch, Thelgar Eisenhand, im Namen Bohais entschuldigen, dass ich Euch aus Vorsicht mit einer Äußerung zum inzwischen beigelegten Konflikt mit Scharokan derart lange geschwiegen habe. Der neue Krieg, den Marud führt, legt mir nahe, dem erobderungsdurstigen Treiben der Schocken ein wenig Einhalt zu gebieten und die Regentschaft Marud II. und Marud „des Großen“ hier öffentlich zu verurteilen.

Zum Ende meiner Rede möchte ich nur noch informell mein persönliches Anliegen an Akes Rother vortragen. Trotz guter Absichten ist das rüde und undiplomatische Vorgehen des Prangers mehr als nur kontraproduktiv. Es liegt nicht im Sinne des Erfinders, einen weiteren Namenskrieg vom Zaun zu brechen. Weiterhin wäre zu bedenken, ob eine derartige Ausweitung auf Namen, die nichts mit dem berühmten Foolhardy zu tun haben, tatsächlich sinnvoll ist oder deren Begründung bereits im Namenskrieg mit Azhur geklärt wurde (z.B. der Reichsname Gondots oder Belerians). Wer möchte seine Muttersprache verboten bekommen, die nicht der „wahren“ Sprache Tagathas entspricht? Die Völker Bohais mit einem wahrscheinlichen Ursprung fern der Wurzeln Pyhronais und Phebos' verwahren sich gegen derartige Tyrannei. Tiefer gehendere Recherche in der Arbeit des Prangers tut wohl not! Ich möchte damit jedoch nicht Latronien Wasser auf die Mühlen gießen. Durch ihre pöbelhaften Äußerungen hat sich Sorerifa-bion-hefi-Aleija nicht nur in dieser Runde selbst diskreditiert.

Ich danke für Eure grenzenlose Geduld und überbringe Euch die freundlichsten Grüße Bohais,

Jul Q'umo 北 春 國 王 王 子



Gordon Eben

Botschafter von D'Orado

bei den VvT

Gegeben am 20. Tag, 05. Mond, 114 n.B.v.S

Sehr geehrte Damen und Herren Botschafter der Völker Tagathas

Ich wende mich heute an Sie, um Ihnen einen Antrag D'Orados vorzustellen. Der ehrenwerte Lam Sao Singh beabsichtigt finanzielle Mittel für die VvT zu sammeln. Wir meinen, daß grundsätzlich gegen diesen Vorschlag nichts einzuwenden ist, auch wenn uns die veröffentlichte Begründung nicht recht schlüssig zu sein scheint. In seinem Aufruf gibt der derzeitige Vorsitzende allerdings auch zu bedenken, daß in der Vergangenheit Probleme bei der Verwaltung der Gelder aufgetreten sein sollen. Daher erlauben wir uns den folgenden Antrag einzubringen:

Antrag D'Orado

Der Bevollmächtigte der VvT für die Finanzen hat zu jedem 4. Versammlungstermin einen Bericht über die Gelder der VvT zu veröffentlichen, der mindestens die folgenden Angaben zu enthalten hat:

1. Bestand beim letzten Bericht
2. Einnahmen
3. Ausgaben
4. Aktueller Bestand

Darüber hinaus möchten wir unsere Zustimmung zu dem Vorschlag zum Schlichtungsverfahren signalisieren, den Lam Sao Singh kürzlich veröffentlichte, vorbehaltlich allerdings einer Verkürzung des dargestellten Zeitbedarfs auf insgesamt maximal 2 Jahre.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Αυλοισ

Rede des Botschafters von Aulois, Graf Ormal im VVT.

Verehrte Herrscher Tagathas. Wir freuen uns, das so viele Reiche sich für unsere Waren interessieren. Obwohl wir es schön fänden, wenn es auf Pyronia endlich Frieden geben würde, sind die Länder dort unsere besten Kunden. Trotzdem bitten wir alle endlich den Streit zu beenden und gemeinsam gegen das Chaos zu kämpfen. Nur wenn wir alle zusammen halten können wir es schaffen das Chaos zu besiegen. Denkt mal darüber nach. Auch Phönikien und Scharokan sollten sich mal überlegen ob es nicht besser wäre zusammen gegen das Chaos zu kämpfen als gegeneinander! Ich danke ihnen für die Aufmerksamkeit.





Spielleiterbrief

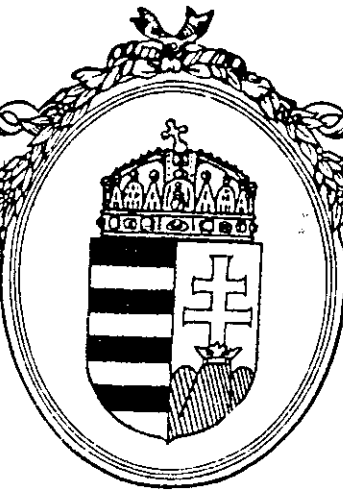


Zeitskala Tagathas (Eine Zusammenarbeit von Hyoo, Caledonien und der Bohai)

We	nBvS	Jahr	Bote	Bote
1		1986		Irunatha
?			GB I	
2,3	?			
?			GB II	
4,5	?			
?	11-101	1987	GB III	
6,7	?			
?	1-102	1988	GB IV	
8	?			
?		1988	GB V	
9	?			
?	8-102	1988	GB VI	
10	9-102	1988	GB VII	
11,12	?			
13	3-103	1989		
14	6-103	1989		
15	6-103	1989		
16	7-103	1989		
17	10-103	1989		
18	1-104	1990	GGB I	
19	3-104	1990		
20	6-104	1990		
21	?			> Eiru
22	10-104	1990		
23	1-105	1991	GGB II	
24,25	?			
26	4-105	1991	PB I	
27	6-105	1991	PB II	
28	?			
?	7-105	1991	PB III	
29	?			
?	9-105	1991	PB IV	
30	?			
?	12-105	1991	PB V	
31	?			
?			PB VI	
32	-	-	-	ausgefallen
33	?			
?	2-106	1992	PB VII	

We	nBvS	Jahr	Bote	Bote
34	?			
?	8-106	1992	PB VIII	
35	?			
?	10-106	1992	PB IX	
36	?			
37	10-106	1992	PB X	
38	4-107	1993	PB XI	
39	8-107	1993	PB XII	
40	8-107	1993	PB XIII	
41	10-107	1993	PB XIV	> Tuime
42,43	-	-	-	ausgefallen
44	5-108	1994		
45	7-108	1994	PB XV	
46	8-108	1994	PB XVI	
47	9-108	1994	PB XVII	
48	10-108	1994	PB XVIII	
49	12-108	1994	PB XIX	
50	4-109	1995	TB 50	?
51	2-109	1995	PB XX	?
52	8-109	1995	TB 52	
53	3-110	1996	TB 53	
54	-	-	-	ausgefallen
55	4-110	1996	TB 56	
56	8-110	1996	TB 56	
57	2-111	1997	TB 57	
58	4-111	1997	TB 58	> Hyoo
59	8-111	1997	TB 59	
60			TB 60	
61	1-112	1998	TB 61	
62			TB 62	
63			TB 63	
64	10-112	1998	TB 64	
65	3-113	1999	TB 65	
66	6-113	1999	TB 66	
67	-	-	-	ausgefallen
68	10-113	1999	TB 68	
69	1-114	2000	TB 69	
70	10-114	2000	TB 70	+ Yakunin

Wer Hinweis zur Vervollständigung hat, möge sich bitte beim Spielleiter melden. Danke Hyoo



Oklevél

Hiermit stiften wir, im Gedenken an unseren
erstgeborenen Sohn, welcher gefallen im Ringen
der Völker in Dondrien, den Orden:

„Viktors Kreuz“ (VK).

Dieser soll als Zeichen des Ruhmes im
Heldenkampf gegen das Chaos verliehen werden.

Dondrien, d.
27. 12. 113

Nlad Kerusky von Oklevél

Die Abenteuer einer Heldengruppe

Hierbei handelt es sich um eine fortlaufende Geschichte über die Heldengruppe aus *Orgon* und ihre Abenteuer. Niedergeschrieben wurde sie von *Ergon*, der selbst mit der Heldengruppe umhergezogen ist und allen ihren Abenteuern persönlich beigewohnt hat. Er ist der Schreiber der Gruppe und zeichnet alles Wichtige schriftlich auf – und das ist sein Werk.

1. Kapitel: Die Auswahl

Es begann alles im Jahre 111 nach Befreiung von *Slonga*, der schwarzen Göttin der Finsternis. An einem schönen Wintertage des Mondes des Anfangs, hieß man uns an, daß wir uns in der großen Aula der Militärschule zu *Orga* versammeln sollten.

Ich selbst hatte soeben meiner Wehrausbildung zum gewöhnlichen Berufssoldaten beendet und sollte eigentlich ab diesem Zeitpunkt an den Grenzen des neuen Phebosreiches *Orgon* stationiert werden. Stolz war ich ohne Zweifel auf die neugewonnene eigene Nationalität, und daher hatte ich kaum Hemmungen vor jener Stationierung. Der Auftrag hätte wahrscheinlich gelaute, die Expansion des Reiches zu unterstützen und verschiedenste Völker ringsherum zu unterwerfen – was natürlich keine gefahrlose Aufgabe darstellte!

Wie ich später von einem Kameraden erfuhr, verloren bereits bei der ersten Offensive 4.000 junge *organische* Soldaten ihr Leben, die nicht ausreichend ausgebildet waren. Später setzte die Regierung in *Orga* nur noch erfahrene und gut ausgebildete Krieger für jene Unternehmen ein, größtenteils waren sie Helden und Recken.

Nun aber zurück zu meiner Geschichte: Wir versammelten uns also in der großen Halle der Kasernen. Dann betrat ein hoher General den Raum und augenblicklich wurde es muchsmäuschenstill. Keiner wagte mehr ein Wort zu sagen.

Dann begann der General zu sprechen. Er erklärte uns, daß die Regierung in *Orga* beschlossen habe, eine Heldengruppe auszusenden die Informationen aus aller Welt beschaffen solle und der dann verschiedenste Aufträge erteilt würden. Was genau das sein werde, vermochte er noch nicht zu sagen, doch seien die Posten durchaus sehr interessant und rentabel für uns – und nicht zuletzt seien sie auch mit einer Beförderung verbunden! Er habe nun die wichtige Aufgabe zugeteilt bekommen, geeignete Männer für diese Mission auszusuchen und zusammenstellen.

Es wurde seinen Anordnungen zufolge dann in der nächsten Woche ein außerplanmäßiger Wettbewerb unter allen Rekruten abgehalten, um die Besten zu heraus zu finden – denn nur diese würden dem Auftrag gerecht werden! Alle möglichen Disziplinen fanden ihren Platz in jenem Wettbewerb: Fechten, Nahkampf, Speerwurf, Kraft- und Konditionsproben, die Fähigkeiten im Bogenschießen wurden getestet, dann gab es Überlebensübungen und viele Dinge mehr. Insgesamt waren aber Intelligenztests und Kenntnisse im Bereich der Diplomatie und der Kriegsführung keinesfalls den anderen Wettbewerben in ihrer Wichtigkeit unterlegen. Das ganze Spektakel dauerte knappe 7 Tage, die für uns die Hölle waren, kann ich euch sagen! Sogar die freien Tage wurden uns gestrichen...

Am Ende der Woche versammelte der General noch einmal alle Teilnehmer und las die Liste der für geeignet befundenen Soldaten vor. So wurde *Valtin* aufgrund seiner Treue und seinem Gehorsam ausgewählt, *Eduardo* aufgrund seiner enormen Kräfte, *Markos* wegen seiner hohen Leistungsfähigkeit, *Wengus* infolge seines „sympathischen Auftretens“ und *Hoolsen* überzeugte den General durch seine große diplomatische Begabung. Zuletzt verlas er noch meinen Namen und ich war völlig überrascht! Er erklärte mir meine eigene Wahl damit, daß ich schriftstellerisches Talent habe, und in den sportlichen Wettbewerben hätte ich auch nicht schlecht abgeschlossen.

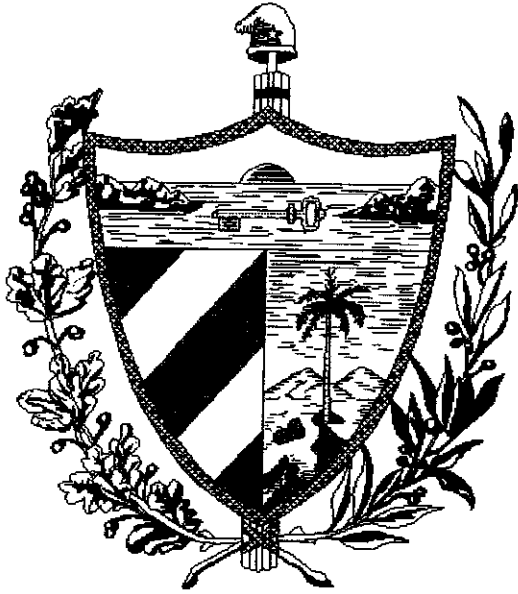
Als letztes rief er *Connus* auf, einen allseits aufgrund seiner vielseitigen Qualitäten bekannten und beliebten Mann. Ihn ernannte er zum Anführer und überreichte ihm ein paar Unterlagen. Es gäbe keine Zeit zu verlieren, man sei sowieso schon spät dran, meinte der General. „Morgen früh werdet ihr noch im Morgengrauen losziehen!“

Etwas überrumpelt von den ganzen Ereignissen packten wir unsere Sachen und schrieben ein kurzes Telegramm an unsere Eltern und Verwandten. Wann wir allerdings zurückkommen würden und was uns überhaupt erwartete war ungewiß, was gab es also groß zu schreiben? Und eine Antwort konnten wir auch nicht mehr abwarten, dazu fehlte einfach die Zeit...

Beim Anbruch des nächsten Tages machten wir uns auf die Reise, die uns den Anweisungen des Generals zufolge zuerst durch unsere Provinzhauptstadt *Donna* führte. Dort trafen wir dann noch andere Männer, die auserwählt waren, sich unserer Gruppe anzuschließen. Dies waren *Bodan*, ein recht junger Hitzkopf, *Bert*, ein eher neugieriger und treuer Typ und schließlich *Didus*, der durch seine enorme Intelligenz auf sich aufmerksam gemacht hatte.

Schnell lernten wir uns kennen und schlossen Freundschaft. Noch nie habe ich mich bei einer Gruppe von Leuten so dermaßen wohl gefühlt wie bei meinen neuen Kameraden! Wir waren eine echte Gemeinschaft und jeder setzte sich für den anderen ein – auch wenn zu dieser Zeit unser Leben sonst manchmal sehr mühsam und unangenehm war.

Aber was uns auch bevorstand: Mit diesen Kameraden konnte einem nicht viel passieren! Wir waren stets lustig und vergnügt, und wir freuten uns schon auf alle Abenteuer, die uns bevorstehen mochten...



Der Rat von
D'Orado

**Palast der Freiheit
Cen-Naqq
D'Orado**

Gegeben am 15.Tag, 12. Mond, 113 n.B.v.S

Öffentliche Bekanntmachung

Durch Verlesen und Aushang auf öffentlichen Plätzen und Gebäuden

Fest der Vereinigung

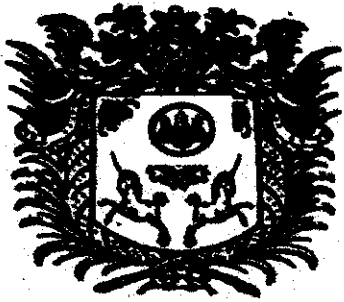
Der Rat von D'Orado tut kund und gibt zu wissen, daß der ehrenwerte Vorsitzende, der allseits geschätzte Arraq von Aab, beabsichtigt seinen weiteren Lebensweg mit dem der unvergleichlichen Helena zu vereinen.

Aus diesem Anlaß ist zu Ehren unseres ehrenwerten Vorsitzenden ein diesem Ereignis angemessenes Fest geplant. Das Volk von D'Orado ist eingeladen am 01. Tag des 4. Mondes im Jahre 114 n.B.v.S. ab der zehnten Morgenstunde dieser Zeremonie in den Gemäuern des Tempels von Dirquewara beizuwohnen und anschließend den Tag auf dem Gelände des Palastes der Freiheit für das fortan vereinte Paar unvergeßlich zu gestalten.

Zudem erlaubt sich der Rat von D'Orado hiermit alle Herrscher von Tagatha-Trebos einzuladen, der traditionellen Zeremonie des Vereinigungsfestes beizuwohnen und gemeinsam mit dem Volk der Naqjaren zu feiern.

Es sei uns an dieser Stelle aus gegebenem Anlaß und leidvoller Erfahrung der Hinweis an all jene gestattet, die mit den Sitten und Gebräuchen des stolzen Volkes der Naqjaren noch nicht so vertraut sind, daß zu diesem Fest Anteilnahme und gemeinsame Freude das größte Glücksgefühl erzeugen. Darüber hinausgehende Gaben werden als kränkend empfunden.

Möge der Segen der Götter das Fest begleiten und uns allen den rechten Weg weisen.



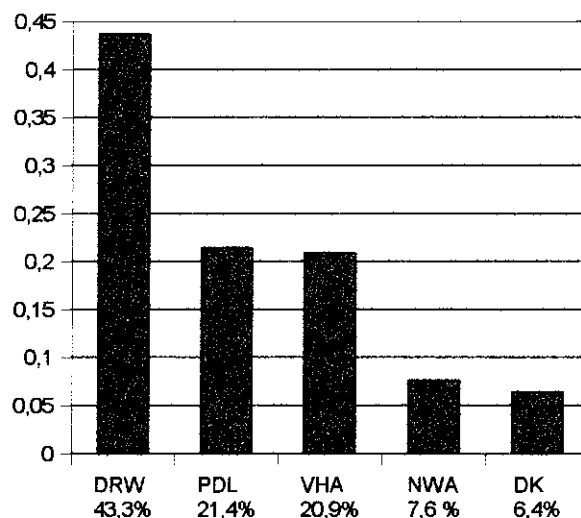
Konföderation von Artemis

WAHL DES SENATS ZU ARTEMIS

Folgende Parteien waren berechtigt Kandidaten für die Wahl zum ersten Senat von Artemis zu benennen:

- Vereinigte Händler zu Astoria- VAH (Tir Tairingate):
Interessenvertretung der Händler. Liberale Handelsgesetze
- Die Kaisertreuen- DK (Tir Tairingate):
Ablösung des Shogun und jetzigen Reichstribuns zu Tir Tairingate und Wiedereinsetzung des Kaisers als regierendes Staatsoberhaupt.
- Der Rechte Weg- DRW (Tir Tairingate):
Konservative Partei, die die Politik des Reichstribuns unterstützt.
- Pfad des Lichtes-PDL (Arelon):
Umsetzung des Glaubenslehren auch im Alltag.
- Neuer Weg Arelon- NWA (Arelon):
Säkularisierung des Staatssystems von Arelon.

Wahlberechtigte 1 832 417 Bürger von Artemis
Wahlbeteiligung: 91, 4 %





Geruechte



- Latronien sollte sich umbenennen in Latrinien oder Latrinen-Land, das paßt besser zum Körpergeruch der Bewohner. Außerdem stinkt sowieso jeder, der sich nicht mit Orgon versteht.
- Ihr seid alle doof, darum machen Euch tot. Gez. KaG
- Ich wußte gar nicht, daß Scheinreiche auch Scheinreiche haben können. Orgon ist ja ein Scheinreich Psis, denn es verkauft Psis Ringe derStärke. Hallima ist ein Scheinreich Orgons – wie geht das denn ??? Oder sind beides Scheinreiche von Psi, nur geschickt miteinander verbunden?
- Psi's Armee – ihr Ruhm reit weit! Doch zitter nicht, kommt Angst auch auf!
Sie haben die besten Waffen, Es nehmen die Dinge ihren Lauf:
Tagatha–weit und breit! das arme Psi wird untergehn
Allein schon die Ringe der Unsichtbarkeit mit meinen Augen kann ich alles sehn!
lassen den Gegner erblassen. Glaubst du nicht? Na paß' mal auf!
- Mein Name ist Tentaron, und ich bin der erste offiziell neu ernannte Abgesandte Phönikiens für Eilpost und dringende politische Angelegenheiten. Ab sofort steht mein Botendienst rund um die Uhr zur Verfügung
- Kopfgeld für den Verräter AshinoYe ausgesetzt! Die Regierung Bohais zahlt 100.000 GS für die Ergreifung und Erbringung seines bestätigten Leichnams.
- Eine torennische Kriegsflotte von 200 Kriegsgaleeren macht das Südmeer unsicher. Es soll sich bei den Plünderern um Deserteure aus der untergegangenen Conföderation von DahMy handeln.
- Altmagier Xius leidet an fortschreitender Debilität. Nicht nur, daß er gegen die Cidaren eine Schlacht nach der anderen verliert, sondern auch im Kampf gegen das Chaos läßt er nach. Dazu kommt, daß seine Magier seit Ewigkeiten keinen neuen Spruch mehr angewandt haben. Mit seiner magischen Forschung kann es demnach auch nicht weit her sein.
- Die Couratá-Bank wurde insgeheim von der TIB aufgekauft. Sie soll lediglich bis zum erfolgreichen Börsengang noch 2 Jahre unter dem bewährten Namen weiterlaufen.
- Der Lordprotektor ist schon vor Jahren gestorben. Wie sonst ist es zu erklären, daß man von Caledonien nichts mehr hört, weder in der VvT noch auf anderem Wege? Caledonien liegt brach, antwortet nicht auf Briefe und krankt an internen Nachfolgekämpfen. Hoffentlich kann das einstmals so stolze Land sich aus seiner Lethargie befreien, ansonsten dürften bald die ersten Geier auf der Bildfläche erscheinen, wie schon damals bei Azhur und Tetradagon.
- Asgard und Bohai planen gemeinsam das Vorgehen gegen die Chaosfeste Tzar Calamaris auf Assura. Lasendos bleibt außen vor.
- Lasendos und Psi gemeinsam gegen das Chaos! Nieder mit den Cidaren, nieder mit Orgon und vor allem nieder mit den Feiglingen in der VvT! Krieg gegen alle auf dem Pranger! Metzelt die Orks, die Schergen Slongas, tötet die Amazonen und Freiheit für die unterdrückten Tiamat-Anhänger! Scharokan gegen den Rest der Welt, Samdurack am besten gegen sich selbst! Hoch lebe Hyoo für die vielen Streitigkeiten auf Tagatha!
- Huang Shijin aus der Bohai beschwert sich über den Wahlkampf von V. Kerensky für die VvT.
- V. Kerensky freut sich allen mitteilen zu können, das der Götterbote Lasendos einen Extra-Besuch abgestattet hat.
- Yakunin bemerkt, daß es die Chancen erhöht, den Zugauswertungen Schoko-Kekse beizulegen (Haha, Hyoo)
- In Myredanien fragt man sich, ob es nun 2 Gästebücher im Internet geben wird (Hyoo: ich mache meines wohl dicht!)



Tigbanua (II)



Alter, trockener Geruch von Weihrauch legte beruhigende Umschläge auf die Nerven Kotoshinos. Der leicht betäubende Rauch ließ sie den Ärger des Tages vergessen. Und in der Routine des Pinselauswaschens fand sie ihre Ruhe wieder.

In feiner Ordnung hingen die Tuschepinsel wie Marderschwänze von der Decke. Ihr weicher Tuschegeruch nach Ruß und Harz zog von oben herab und mischte sich am Boden mit den Räucherstäbchen, die aus dem Ahnenschrein in der Zimmerecke glimmend herauslugten.

Die Tür zum Vorzimmer schlefte, wurde aufgezogen. Im Luftzug verkroch sich jeder beruhigende Duft durchs offene Dachgebälk und wurde durch süßlichen Käsegeruch ersetzt. Feuchtes Lächeln machte sich auf Meister Lis Vollmondgesicht breit, als Koto die Tür zum Vorzimmer öffnete. „Oh, euer Anblick ist Licht für meine alten Augen, junge Schreiberin.“

Die Rauchfahnen der Räucherstäbchen kräuselten sich im Luftzug. Kotoshino kniff die Augen halb zusammen, als könnte sie so hinter die Maske des Lächelns blicken, hinter der der Sprecher der Erleuchtungssekte stets seine wahren Absichten verbarg. Sie erwiderte die Anrede nicht, sondern schwieg und wartete ab. Der Titel Schreiber entstammte noch dem alten Beamtenystem der Conförderationszeit.

Meister Lis Lächeln erstarb und mit ebenfalls zugekniffenen Augen und gerunzelten Brauen kündigte er an: „Hauptmann Asayeda, Euer Herr, erwartet mich.“ Der Priester wählte seine Worte mit bösarziger Bedachtsamkeit.

Kotoshino quittierte die unverschämte Bemerkung des Priesters mit eisigem Schweigen und ließ ihn im Schreibzimmer wartend zurück, während sie den Vorraum zu Asayedas Schreibstube betrat. Kalte Wut kroch ihren Bauch herauf, denn die Worte Meister Lis hatten sie schon getroffen. Er wußte genau, daß Kotoshino zu den wenigen RaeSung-Priestern gehörte, die sich gegen den Erlaß General Yas aufgelehnt und sich - gegen jede Tradition - beschwert hatten. Der Erlaß zwang sie zum Verlassen der Klöster und in den Beamtendienst. Keiner wollte die korrupten Beamten des alten Machthabers AshinoYes zurück, doch waren nicht viel mehr Menschen mit der Verwaltung des neuen Reiches Bohai zufrieden, obwohl der ehemalige Diplomat Huang bei allen großes Ansehen genoß. Viele RaeSung-Priester waren unzufrieden.

Überrascht wich Kotoshino einen Schritt zurück und fiel auf die Knie, als Asayeda ganz gegen das Protokoll am Hof selbst die Tür zu seiner Stube aufschob. Koto sah, daß er seine alte Armeerüstung angelegt hatte. Mit den breiten Schulterstücken sah der alte Kämpfer noch ehrfurchtsgebietender aus, als es seine wilden, tief liegenden Augen vermochten. Koto nickte stumm; Asayeda hatte den Priester wohl kommen hören und

vermochten. Koto nickte stumm; Asayeda hatte den Priester wohl kommen hören und sich gerüstet. Für ihn gehörte das Treffen mit Meister Li zu den unangenehmen Pflichten.

Kotoshino führte den wartenden Priester in Asayedas Arbeitszimmer und ließ ihre Tür zum Zwischenraum offen.

Mit Hauptmann Asayeda hatte sie trotz ihrer Beschwerde Glück gehabt. Er verlangte das Äußerste von ihr, war jedoch auch selbst stets bereit, für den Dienst am über seinen eigenen Schatten zu springen. Und es war ihm anzumerken, wie schwer dem eingefleischten Soldaten die zivile Aufgabe als Leiter der Stadtwache Pyôn-ans tatsächlich fiel. Irgendwo, zwischen all den lächelnden, kriecherischen Bürokraten am Hof hatte Kotoshino die geradlinige und ehrliche Art Asayedas schätzen gelernt.

Die Räucherstäbchen im Schrein waren erloschen, nur ein süßlicher Geruch blieb im Zimmer zurück - modern, fahl und nach Schimmelpilzen. Kotoshino runzelte erneut die Stirn. Die Pinsel an der Decke wackelten leicht am offenen Balken. Sie ging zu ihrem Vorzimmer und schaute nach weiteren Besuchern, doch das Zimmer war leer. Sie hielt kurz inne. Ihre Finger spielten am Türrahmen herum und bohrten ein kleines Loch in die Papierwand. Etwas stimmte nicht, war nicht so, wie es sein sollte. Dann rannte Kotoshino los und schrie, so laut sie konnte, doch kein einziger Laut drang aus ihrer Kehle. Kein einziger Laut drang aus Asayedas Arbeitszimmer. Im Sprung brach Kotoshino durch die Papiertür von Asayedas Raum, rollte zwischen den Splittern des Rahmens ab und suchte nach dem Feind. Wie ein Schleier kalten Schweißes legte sich ihr sein Modergeruch leicht verwesender Maden in die Nase.

Asayeda, lautlos, drückte er an der Kehle gegen den Dachbalken. Dessen Augen waren dick, das Gesicht dunkelrot. Aber immer noch trat er kraftvoll mit seinen Beinen gegen den Angreifer. Doch mehrere Zoll über dem Boden sah es mehr nach dem verzweifelten Strampeln eines hilflosen Jungen aus.

Ein riesiges Scheusal mit bulligem Körperbau, langen, fettigen Haarsträhnen und nur einem Auge, mit Muskeln, die seiner madenbleichen Haut Lügen strafte, drehte sich zu Koto um und ließ den Hauptmann achtlos zu Boden fallen. Der sank in sich zusammen wie weggeworfenes Spielzeug.

Braungelbe Klauenhände griffen nach ihr, doch Weihrauchgeruch füllte ihre Nase und verdeckte den fauligen Gestank des Busos. Ruhe breitete sich warm wie heiße Energie durch ihre Adern aus und floß an die Oberfläche. Unbewußt tanzte sie wie im Training der Klostermönche zwischen den Armen des tobenden Ungetüms herum. Staubkörnchen schienen ihr sekundenlang bewegungslos in der Luft zu schweben. Dann konnte sie sein Brüllen hören, ein urweltlicher Schrei voll rohen, elementaren Wütens. Ungelenk schossen die Klauenhände an ihrem flinken Körper vorbei und zerfetzten Lackschränken, Papierwände, Holzrahmen, alles, was ihnen in den Weg geriet. Das Zyklopaenge schien rot zu leuchten und im weit geöffneten Rachen bleckten gelbbraune Reißfänge. Plötzlich blitzte es kurz auf. Koto duckte sich. Ein Kumigeist flog durchs Zimmer - und das Ungeheuer hielt genauso urplötzlich in seinem Toben inne. Das ohrenzerfetzende Kreischen ging in jammervolles Heulen

über. Es sank kraftlos in die Knie, rang mit seinen Armen, verlor das Gleichgewicht und kippte einfach zur Seite um.

Auf den Tatamimatten verglomm ein zertretenes Räucherstäbchen.

Asayeda atmete schwer und mußte sich auch dem Zierschwert abstützen, das aus dem Rücken des Ungeheuers ragte.

Kotoshino blinzelte ungläubig, Asayeda schreckte jäh zurück, als die Gestalt des Ungetüms verschwamm und der schwächliche, zerbrochene Körper des Priesters liegenblieb.

„Tigbanua“ bestätigte Asayeda.

Schwer drückte die Rüstung Asayedas, als er auf dem harten, dunklen Holzfußboden kniete. Aber er fühlte sich leicht, fast schwindlig vom Erfolg. Ein wenig flau wurde es ihm, als er den Bambusstab auf den Schulterstücken aufschlagen hörte.

„Ihr werdet dem Diplomatischen Chor überstellt, Hauptmann. Haltet stolz das Kuzabanner in den Wind, wenn ihr bei den Cidaren ankommt!“ Obwohl der General freundlich sprach, grollte Yas Stimme tief in Asayedas Magen. Vor Aufregung bemerkte der Hauptmann gar nicht, daß er sich unwillkürlich mit gelblichen Händen kalten Schweiß aus der fahlen Stirn wischte.

Ein Räucherstäbchen aus dem Schrein in der Zimmerecke zog kräuselnden Rauch zur Decke auf.



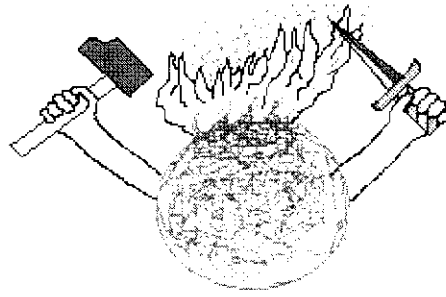
*Die Saga von Zedonski dem Schlächter,
der die Welt von Pajang befreite .*

*Es geschah in grauer Vorzeit, als die Welt noch jung war und Elben
und Menschen gerade erst damit begonnen hatten, diese Welt zu
besiedeln:*

*.....wischte sich den Schweiß von der Stirn. In einem steten Strom
rann dieser über sein Gesicht und in die Augen, seit er den Pfad
verlassen und mit dem Aufstieg begonnen hatte. Er hatte zwar erst
die Hälfte des Weges zum Eingang der Höhle von Pajang geschafft,
doch spürte er schon die Hitze welche von dieser Höllencreatur
ausging. Der Wald ringsum war verdorrt und es zeigte sich keinerlei
Leben. Schon kurze Zeit nachdem er die Hauptstadt der Wojnier
Elben verlassen hatte, waren die letzten Vogelstimmen verstummt.
Und seit er sein Pferd am Pfad zurückgelassen hatte war sein
eigenes, schweres Atmen der einzige Laut den er vernahm.*

*Je näher er der verdammten Höhle kam, desto heisser wurde es, bis
er schließlich das Gefühl hatte, eine unsichtbare Hand würde mit
einer brennenden Fackel über seinen Rücken streichen. Kurz vor
dem rußgeschwärzten Eingang in die Höhle machte er eine letzte
Rast, um wieder zu Atem zu kommen und zu horchen ob das Untier
schon auf ihn lauert. Beruhigt lehnte er sich zurück, als er nichts
vernehmen konnte. Gleich also würde er der Pajang gegenüber treten
und seine Schwur einlösen, den er dem Häuptling der Wojnier bei
seinem Aufbruch gegeben hatte.*

Fortsetzung folgt!



Ellobaden

die Chronik

1. Die Baden

Vor Tausenden und aber Tausenden von Jahren hauste im Nördlichsten Teil von Pheos, also in einer Eiswüste, ein sehr primitiver Stamm von Menschen. Sie waren zwar nur einfache Leute, aber tapfere Krieger. Sie nannten sich die **Baden**. Als Jäger und Sammler überlebte ihr Volk unter den widrigsten Umständen. Hunger und Kälte gehörten sogar im Sommer zu ihrem Alltag, und das obwohl sie alles aßen, was man jagen oder finden konnte: die Vögel des Himmels, die vierbeinigen Kreaturen der Eiswüste, wie zum Beispiel Rentiere oder Wölfe, aber auch die Fische des Wassers unter dem Eis, die Dinguine der Küste genauso wie die kleinen Insekten in der Erde. Kurzum, die **Baden** ernährten sich ausschließlich von Fleisch. Sicher, sie waren nicht das einzige Volk, das in diesen Breiten lebte, aber sie waren unter ihnen ein ganz besonderes. Vor einigen Jahrhunderten nämlich geschah etwas, was schon lange prophezeit worden war und wovon alle Angst hatten. Es war eine Katastrophe, mit fatalen Auswirkungen für alle diese nordischen Völker. Die Götter, die ihnen bisher immer halfen zu überleben ließen sie dieses Mal im Stich. Alle Nahrung, von der sich unter anderem auch die **Baden** ernährten verschwanden von einem Tag zum anderen. Es hieß, die Tiere folgten einem göttlichen Ruf. Es trieb sie einfach weg. Angeblich wollten die Götter eine Grenze errichten, zum Schutze von Pheos gegen das Dunkle. Alle Völker, die dort lebten starben wie die Regenwürmer im gefrorenen Boden. Auch die **Baden** wurden dadurch in Mitleidenschaft gezogen. Gut drei Viertel ihrer Bevölkerung starben. Doch dann geschah etwas, was die **Baden** vor der völligen Vernichtung bewahrte. Die Götter persönlich erschienen ihrem obersten Jäger, der sich spontan und von höherer Weisheit geleitet dazu einschloß, ihren Bitten zu folgen und die **Baden** aus der Eiswüste heraus zu führen. Sein Name war **Skap der Jäger**. Jede Nacht hatte er eine Vision und so führte er sein Volk erst in Richtung Süden, dann nach Westen. **Skap der Jäger** wird noch heute von den Nachkommen der **Baden** als heiliger Halbgott verehrt. Dies ist eine Urälte Legende, und keiner weiß, was vom Volksmund nur im Laufe der Zeit dazugedichtet wurde.

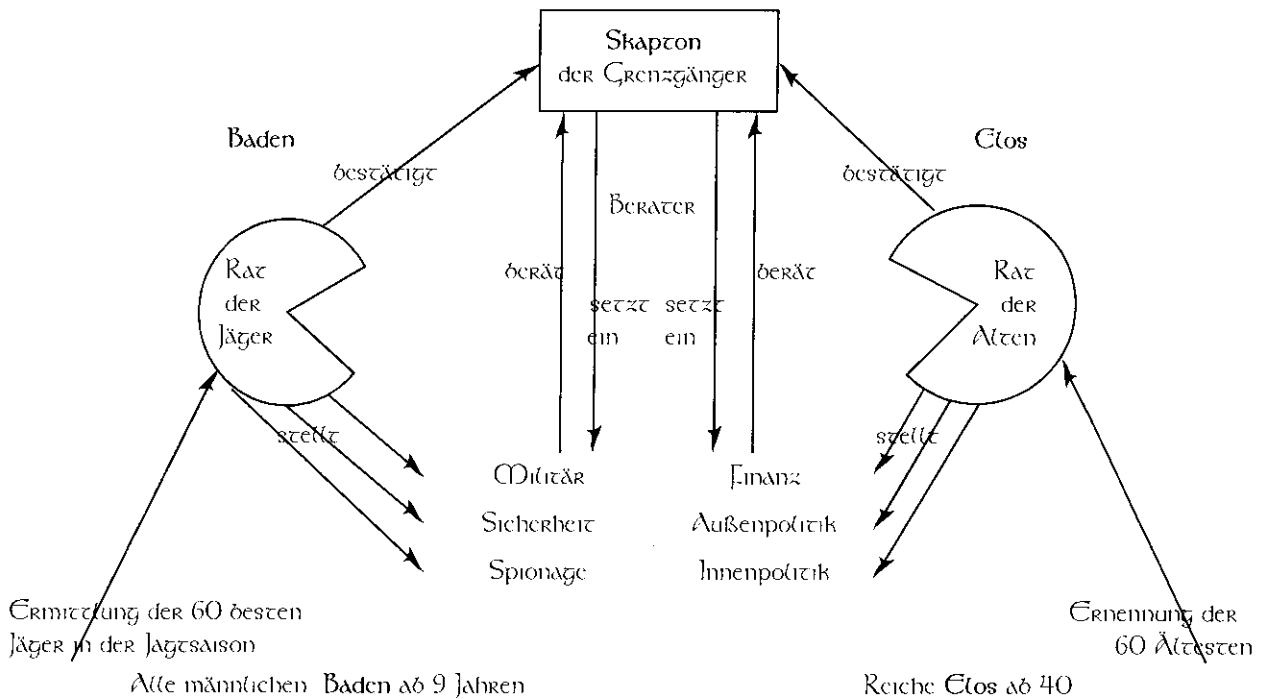
2. Die Elos

Die **Baden** wurden von **Skap dem Jäger** zwar in eine sehr fruchtbare Gegend geführt, aber keineswegs in eine unbewohnte. Zu der Zeit lebte an diesem Ort ein hochentwickelter Kleinstaat. Sein Volk war seßhaft und baute bereits kleinere Städte. Die größte ihrer Städte war **Oraf**. Die **Elos** waren zwar verhältnismäßig reich, sie waren aber dem eher kriegerischen Volk der **Baden** nicht gewachsen. Sie plünderten ein Dorf nach dem anderen, nur die Städte konnten sie nicht einnehmen, denn die **Elos** verfügten hier über ein ausgeklügeltes Verteidigungssystem. Ihre Krieger bildeten Schildkröten, um die Städte zu verteidigen, aber auf dem offenen Land konnten sie gegen die schnellen Quadrigen der **Baden** wenig ausrichten. Dieses sinnlose gegenseitige Dahinschlachten dauerte bis ins vorige Jahrhundert an, als der damalige oberste Würdenträger **Tonek der Verhandler** eine Mauer mit sechs Türmen baute, wo er seine Tochter mit dem damaligen Besten Jäger der **Baden** verheiratete und ihm soviel Fleisch anbot, wie er nur essen könne, und da dies für den damaligen Besten Jäger kein Opfer war, denn **Toneks** Tochter war die schönste Frau des ganzen Landes. So kam es, daß durch **Tonek** ein Waffenstillstand zwischen den Jahrhundertlangen Feinden zustande kam. Bald darauf zeugte die Ehe einen Sohn, der die Geschichte der beiden Völker in die Hand nehmen sollte. Trotz neuem Kinderglück verlief die Ehe nicht besonders harmonisch und bereits zwei Jahre später ließ sich die Tochter **Toneks**, eine sehr emanzipierte Frau (man sieht, die **Elos** waren sehr weit entwickelt) scheiden, da ihr Vater gestorben war und ihr Gatte Anspruch auf den Thron erhob. Der blutige Krieg zwischen den Völkern entbrannte von Neuem.

3. Skapton

Dieser neue Krieg war bei weitem nicht so grausam, wie der vorhergegangene, da die beiden Völker von Tonck zu seinen Lebzeiten bereits begonnen hatten, zusammen zu wachsen. Es bildeten sich innerhalb der Völker Parteien, die für den Frieden zwischen den beiden Volksstämmen kämpften, aber sie hatten zwanzig Jahre praktisch keine Erfolge. Sie hatten zwar eine breite Mehrheit in der Bevölkerung, in beiden Stämmen waren sie gleich stark vertreten, ihnen fehlte aber ein Anführer. Trotz allem Friedenswillen hatten diese Leute nämlich doch noch ein großes Mißtrauen gegeneinander. Die Elos konnten sich nicht dazu überwinden einem Baden zu folgen und die Anhänger der Baden wollten keinen Elos an ihrer Spitze haben. In dieser gesellschaftlichen Krise wuchs nun der Enkel Toncks auf und zeigte bereits sehr früh viele Taten, die teils von der Mutter teils vom Vater herzuführen schien: Er war schnell und stark wie ein Bade, gleichzeitig aber hatte er noch Begabungen, wie Führungsqualität, Intelligenz und taktisches Geschick wie nur die Elos es hatten. Bereits mit zwölf trat der junge Mischung in die für Frieden kämpfende Bewegung der Elos ein, zwei Jahre später dann in die der Baden. Nach weiteren zwei Jahren wurde er offiziell zum Vermittler zwischen den beiden Völkern ernannt und erreichte schon nach zwei Jahren einen Waffenstillstand. Beide Stämme akzeptierten ihn, da der Händler gleichzeitig Bade und Elos war und mit beiden Oberschichten verwandt war. Da er der einzige war, dem beide Seiten vertrauten, wurde ihm bald die Aufgabe gestellt, eine neue Ordnung unter den Völkern zu schaffen. Nun bekam der Junge Mann mit zweiundzwanzig einen neuen Namen. Von nun an nannte man ihn Skapton den Grenzgänger. Dieser erschuf am denkwürdigen 22. Tag des 2. Mondes im Jahre 113 nBvS das Reich der Doppelkultur der Elobaden.

4. Die neue Staatsordnung



• MEINEM LIEBEN NACHBARN:

Neulich schienst du mir verlegen
als ich meinen Truppen mal so eben
den Befehl gab, uns're Grenze zu bewegen
und blut'ge Schlachten anzustreben.

Sicher haut es dich fast um,
wenn du dich fragst nach dem Warum!
Bisher blieb ich dazu stumm
doch drück ich mich nicht drum herum:

Nicht, daß ich dir sauer wär',
'nem Grund zu finden war nicht schwer,
ich wollt' ihn einfach sent weit her!
Tsch in der Tat ist es viel mehr,
des Selbstzuchtfelds großer Ruhm und Ehr,
sowie ein Land das ich begehrt'!

Drum nat' ich diesen Krieg begonnen,
mich käms besitzen mehr besonnen,
schnell war die Moral zeronnen,
als etwas Land ich dir genommen!

Obch noch längst bin ich nicht satt
und bisher lief alles glatt,
drum mach' nur weiter ich dich platt,
erobere jede schöne Stadt
und was dein Reich zu bieten hat!

(Fortsetzung →)

Du wirst bald sein in klarem Licht,
ein König wie mich besiegt du nicht,
denn du bist nur ein kleiner Wicht
der auf Frieden war erpicht:

Und wenn ich dich dann einmal habe,
zerquetsch' ich dich wie eine Schabe
und jeder sieht, wie ich mich habe
an diesem Imponiergehabe!

Drum fürchte dich vor meinem Siege,
wenn ich dich in die Finger kriege!
Dann setz' er ganz gewaltig Hiebe
doch ich erschlag' dich nicht wie eine Fliege,
entgegen jeder Nächstenliebe,
weil's in dem Tod zu schnell dich riebe!

Wie du siehst - ich kann dich leiden,
denn will ich wä're Worte meiden.
Das Schlachtfeld wird um uns entscheiden,
kurz nur wollt' ich dich ankreiden,
denn sicher werd' ich es vermeiden
die echte Wahrheit einzukleiden:

Bald schon wirst du kräftig leiden
und kurz darauf ~~dann~~ ^{auch} von uns scheiden!

gez. SVS

Abstammungsgeschichte der Orkischen Horden (Teil 1)

Prolog

Der Abgesandte ritt durch das Lager der orkischen Horden. Er hielt es für keine gute Idee diese Schwarzpelze für den Feldzug gegen die Solonen zu gewinnen. Sie mögen zwar Furchterregende Kämpfer sein aber sie heilten sich an feststehende Werte. Ehre, Gesetze. Zwar auf eine recht rauhe Art, aber immerhin. Und dieses Festhalten an Prinzipien lief dem Chaos zuwider. Und sie hatten bei weitem nicht die nötige Anzahl an Kämpfern um die Solonen zu schlagen. Slonga wollte sie nur als Kanonenfutter benutzen. Aber seiner Meinung nach war es falsch. Aber er hatte eine Aufgabe zu erfüllen, und nicht die göttliche Weisheit Slongas in Frage stellen. Er sprach einen Ork an „Wo ist euer König?“ „Wir haben keinen König sondern einen Killrog. Du findest Killrogg Adun dort drüben wie den Waffenschmieden.“ Der Herrscher? Bei den Waffenschmieden? Mit diesem Volk konnte es nicht gut gehen, wenn der König schon in der Schmiede stand um Waffen für sein Volk zu schmieden.

„Wer ist Killrog Adun?“ Fragte er laut und deutlich. Ein Ork, der 2 Köpfe größer war als alle anderen Orks. Ein wahrer Riese, mit grünen Schuppen bedeckt. „Ich bin Killrog Adun, und falls du dich fragst, was ich hier mache, ich schmiede mir mein Schwert. Das alte war nicht mehr gut genug für die kommenden Schlachten.“

„Aber hast du für so etwas nicht deine Schmiede?“

„Doch, aber ein Killrog muß sein Schwert immer selbst schmieden, so ist es Tradition. Aber du kommst wegen andere Sachen als meiner Schwertschmiedekunst, oder?“

„So ist es, Aber“ gab der Abgesandte zu bedenken „sollten wir uns darüber nicht an einem Ort unterhalten, wo wir ungestört sind?“

„Nein, denn ich habe vor dem Volk keinen Geheimnisse. Es wissen sowieso schon alle das Slonga einen Pakt anbietet. Wir brauchen darüber nur noch in der Versammlung der Krieger abzustimmen, nachdem du das genaue Angebot unterbreitet hast. Nun Ruhe dich aus, und dann wird gefeiert. In drei Tagen ist die Versammlung. Und nun laß uns in die Schenke gehen!“.....

Bei Slonga! dachte der Abgesandte, als er langsam wieder das Bewußtsein erlangte. Diese Orks brauen starke Getränke und wissen zu feiern. Das, was er in den letzten 2 Tagen erlebt hatte, bestätigte Slongas Weisheit. Es ist ein kampferprobtes Volk von hoher Kampfkraft. Er brauchte nur noch das Angebot zu überbringen. Die Gespräche an die er sich erinnerte stimmten ihn zuversichtlich. Und dann? Ja dann kam ein Großes Fest. Aber erste einmal würde er das Angebot Slongas überbringen.

„meine Freunde, vernehmt nun Slongas Angebot“ sprach er und dachte nicht an eine Ablehnung der Orks. Der Killrog mußte die abstimmungsberechtigten Orks mehrmals auffordern das Angebot anzuhören und gründlich darüber nachzudenken.

„Ihr behaltet eure Unabhängigkeit. Die von euch eroberten Gebiet fallen unter eure Herrschaft. Es werden keine Steuern oder Abgaben von Slonga erhoben. Euer Gefangenen jedoch gehören Slonga. Ihr habt sie zu Opfern, ohne jede Ausnahme. Da ihr eure Gefangenen jedoch immer opfert, ist dieses ja möglich. Slonga gibt die Ziele vor und stellt die Kundschafterberichte. Beute gehört euch.

Diese Bedingungen sind Fair. Sie geben euch die Möglichkeit zu einer Großmacht auf Tagatha zu werden. Slonga wird sich niemals in eure eigenen Angelegenheiten mischen.

Mehr habe ich nicht zu sagen und nun entscheidet weise!“

Der Killrog erhob sich „Eidgenossen und Eidbrüder uns wurde ein Pakt angeboten und nun entscheidet weise. Ruft euch den Wortlaut des Angebotes in euer Gedächtnis. In einer Zeiteinheit werden wir nach dem Brauch abstimmen. Es genügt eine einfache Mehrheit, falls es einen Stimmengleichstand gibt, entscheidet der Kreis.“

Der Abgesandte wandte sich an den Ork der neben ihm stand „Was ist der Kreis?“

„Bei einer Stimmengleichheit begibt sich ein Kämpfer jeder Partei unter vorher festgelegten Bedingungen in einen Kreis. Der Sieger hat automatisch recht.“

Eine Stunde später. Der Killrogg rief zur Abstimmung auf. Das Ergebnis war Knapp. Zu knapp nach Geschmack des Abgesandten. Die jüngeren Orks waren für das Bündnis. Die älteren Orks, sowie der Killrog waren dagegen. Das ungute Gefühl war wieder da.

Pranger

Es erfreut uns zu sehen, wie sich unsere Liste schon etwas verkürzte. Selbst Orqon geht mit gutem Beispiel voran. Auch die Reichsnamen werden in Bälde nicht mehr erscheinen, da die Götter in diesem Punkt weniger Nachdruck verlangen. Daher werden wir in Zukunft vor allem die Schreiben im Götterboten auf das genaueste studieren und all Jenne anprangern, die ein Verbrechen gegen unser aller Kultur verüben.

Oberster Rat zum Schutze der Kulturellen Einzigartigkeit Tagathas,

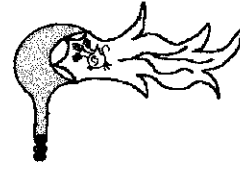
Akes Rother

19. 6. 114 nBuS

Dritte Liste des Prangers

(All Jenne welche zum erneuten Male
erscheinen werden mit § gekennzeichnet)

Phönikien-§-	Mytrilrüstungen
Orgon-§-	Hanse,
Caledonien-§-	Reichsname
Lasendos-§-	Reichsname
Beleriand-§-	Reichsname
Akkad-§-	Reichsname
Artemis-§-	Reichsname
Asgard-§-	Reichsname
D'orado-§-	Reichsname
Phönikien-§-	Reichsname



Der Nordische Bund

gibt kund

Der Bund besteht nun aus den Reichen:

"Republik Caledonien"

"Fürstenreich Muflon"

"Volksrepublik Adalien"

Es soll deswegen jeder wissen.

Drei ist eins und eins ist drei.

Keiner soll das vergessen.

Beschützer Thulamors sind wir auch.

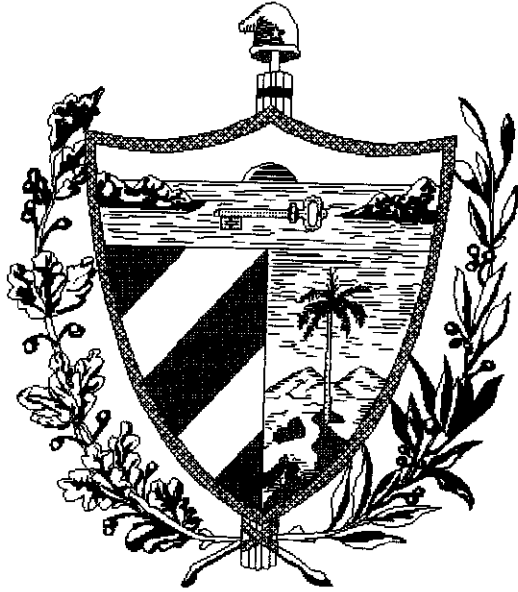
Kampf gegen das Chaos wird zu unseren Brauch.

Wir schätzen den Frieden und den Wohlstand,

jedoch Krieg sich auf Tagatha einfand.

So auch wir auf dem Schlachtfelde reiten,

für eine bessere Zukunft wir streiten.



Arraq von Aab

Vorsitzender des Rates von

D'Orado

Palast der Freiheit

Cen-Naḡk

D'Orado

Gegeben am 20. Tag, 05. Mond, 114 n.B.v.S

Öffentliche Stellungnahme zur Erwähnung D'Orados im Pranger

Werter Akes Rother

Eure Aufgabe ist ehrenvoll und schwierig. Eure Bemühungen sind Euch hoch anzurechnen und die ersten Erfolge sollten Euch ermutigen Eure Anstrengungen fortzusetzen.

Andererseits solltet Ihr vermeiden, Euch zu verzetteln, indem Ihr die Namen einzelner Reiche anprangert. Ihr zieht doch wohl nicht ernsthaft in Betracht, daß auch nur ein einziges Reich seinen Namen ändert, nur weil Ihr es in die Liste aufgenommen habt. Wir jedenfalls werden dies nicht tun. Wir werden nicht unser Volk seiner Identität berauben.

Desweiteren halten wir Eure Veröffentlichung im TB 69 für eine (hoffentlich einmalige) Entgleisung, die ernsthafte Zweifel an der Konstruktivität Eurer Arbeit entstehen ließ. Auch wenn Ihr einen göttlichen Auftrag habt oder besser gesagt, gerade weil Ihr einen göttlichen Auftrag habt, stehen Euch in diesem Zusammenhang derart selbstherrlichen Handlungen, wie es Eure Veröffentlichung vermuten lässt nicht zu. Die Aufnahme Latroniens in die Liste auf Grund einer zweifelhaften Rede ist schlichtweg eine Verfehlung Eurerseits. Eure Aufgabe ist die Reinhaltung der Sprache und nicht die Beurteilung von Verhalten und Aussage und schon gleich gar nicht die Verquickung dieser beiden Punkte.

Zweifelsohne sollten Begriffe wie Battletech oder Tagatha Tourist keinen Eingang in den allgemeinen Sprachgebrauch finden. Hier liegt Euer Betätigungsfeld und hier werdet Ihr auch ausreichend Unterstützung finden. Durch das Einbringen persönlicher Animositäten setzt Ihr allzu leichtfertig Eure Glaubwürdigkeit aufs Spiel ohne den geringsten Erfolg für Euch oder gar für unsere Sprache erzielen zu können.

Arraq von Aab

7/11



Geruechte



- Psis Ringe der Stärke sind der letzte Betrug! Die taugen nichts, fragt Orlich!!! Cerul ist eine große Enttäuschung! Wieso hat er bloß mit Psi Frieden geschlossen?
- Aulois ist ein Scheinreich von Adalien!
- Xius, Du altersschwacher Zauberkünstler! Ich werde mir Dein zerbrechliches Inselreich Stück für Stück einverleiben, ohne daß Du was dagegen tun kannst. Eine Provinz nach der anderen wird sich dem freien Bracklevien anschließen, und in Kürze kommt dann am anderen Ende Psis noch das freie Pordulien dazu. So zerfällt Dein ach so stolzes Reich! Gez.: Cerul
- Obwohl immer wieder behauptet wird, die Black Dragons stammen aus Karkildon, ist die Wahrheit viel einfacher: Malec Dragon ist ein Chaosanbeter. Wer sonst würde seine Söldner nach einer Kreatur des Chaos nennen, die bei jedem Erscheinen unsägliches Leid und Zerstörung anrichtet? Es fehlt nur noch, daß die Söldner auf der Seite des Chaos gegen die rechtschaffenen Reiche Tagathas in den Kampf ziehen. Karkildon, sei auf der Hut, daß die Söldner Dir nicht in den Rücken fallen!!!
- In Lasendos hat man doch noch eines der Zepter im Turm gefunden. Nur kriegen die Hirnies das da nicht raus.
- Meine Heldengruppe hat ein Chaoskrieger-Camp in Psi entdeckt. Erstes befindet sich dieses Camp hinterm Westwall und zweitens findet ein reger Austausch zwischen Psi-Zombies und Chaoskriegern statt. Kann mir einer sagen, was da nun wieder im Busch ist?
- Aadalien wir werden dir den Arsch versohlen – Achte drauf! Gez. Cerul
- 235 Krieger starke Cidarenflotte in Psi eingetroffen. Ist Xius nun endlich in der Lage den Chaoskriegern den Garauszumachen.
- Hallo Cerul, Angst?
- Was nimmt sich Adalien eigentlich noch alles zu raus? Muflons Babarbarentreck ist in Adalien eingetroffen. Calodonien rüstet extrem auf! Nur gegen wen ist die Frage?
- Dem Pamphletanten, der Orgon des Sitzpissertums und der Warmduscherei bezichtigte, soll erläutert sein, daß es ein Privileg wohl der meisten Herrscher und Höhergeborenen auf Tagatha sein dürfte, seine Notdurft nicht wie der gemeine Bauer im Stehen verrichten zu müssen, sondern sich eine Sitzgelegenheit für dieselbe leisten kann, als auch das warme Wasser zum Duschen als Luxus der Reichen anzusehen ist. Damit hätte sich der Verfasser des bezeichneten Pamphlets als Plebejer niedrigster Abstammung offenbart, so dies nicht bereits durch seine Sprache geschehen ist.
- WIDER DEN SPRACHGEBRAUCH DER GEMEINEN – FÜR EINE GEHOBENE SPRACHE AUF TAGATHA!
- »Hades« = griechischer Gott der Unterwelt; »Hell« = englisch für Hölle! Noch Fragen? Bitte an: Koru al Gandas, Hell's Cargo – Hauptniederlassung, Könföderation von Artemis
- Alle Echsen ziehen sich auf die Insel Mynas zurück – Reisende sprechen von einer Schuppenflechtenkrankheit, die seuchenartig unter den Echsenmenschen grassiert.
- Von Choson-Bohai ist eine Kulturbeschreibung auf Diskette erhältlich. Kopien auf Wunsch. (SL:Auch im Internet)
- Slonga wird wieder auferstehen. An allen Teilen der Welt wird daran gearbeitet. Die Black Dragons suchen als Söldner getarnt nach den Stücken der Kette, Orgon baut überall Hansestädte auf, in denen sich Spione mit dem gleichen Auftrag tarnen, Samdurack unterhält mit seinem Spionagenetz den größten Suchdienst des Chaos und die Cidaren halten Psi auf, das als einziger ernstzunehmender Gegner das Chaos bekämpft. Gez.: Horus, Hohepriester der Slonga
- In Choson-Bohai werden Helden gesucht, um die Hauptstadt von einer Plage zu befreien, mit denen die Stadtwache nicht zurecht kommt. Eine hohe Belohnung wartet auf die erfolgreichen Helden.
- Fürchtet Euch vor dem SvS (Schlächter von Siriana)!!!
- Wir lassen uns zum VVT Vorsitzenden wählen. Einfach für 4.000.000 GS 100 mal aufstellen lassen.

DUNKA AN DIE VÖLKER

WIR SIND DIE DUNKA

WIR HERRSCHEN IM NORDEN

DOCH KARKILDON BEDROHT UNS

IHR MÜSST HELFEN

IHR MÜSST KARKILDON ABHALTEN UNS ZU SCHADEN

WIR SIND DIE DUNKA

WIR SIND FRIEDLICH

HELFT DEN DUNKA GEGEN KARKILDON

UNSER LAND IST UNSER LAND

KARKILDON WILL UNSER LAND ABKAUFEN

WENN WIR NICHT WOLLEN SCHICKT KARKILDON SEINE ARMEEN

KARKILDON SCHICKT BLACK DRAGONS

WIR ZÄHLEN AUF EURE HILFE

WIR SIND DIE DUNKA

Werte Leserschaft !

Erneut meldet sich P.S. aus dem hohen Norden, aus Karkildon. Es gibt eine Menge Neuigkeiten zu berichten, und wie gewohnt werde ich Euch die Informationen alle liefern !

Das Wichtigste gleich am Anfang: am 11. Tage des Mondes des Hreson erblickte der Thronfolger des Reiches Karkildon das Licht der Welt ! Tobias, so sein für Zwerge ungewöhnlicher Name, war 6 Pfund schwer und einen halben Meter groß – so etwa jedenfalls. Den Berichten aus dem Königshause zufolge handelt es sich um einen wahren Prachtjungen, der seinen Eltern sicher viel Freude machen wird.

Dieses erfreuliche Ereignis ist dann auch der offizielle Grund für ein Spektakel der Sonderklasse: Die Bergbauspiele Karkildons. Sie werden immer zu Ehren des zwergischen Erdgottes Vugur abgehalten und oftmals zu besonderen Anlässen zelebriert – und einen solchen Anlaß gab es schon lange nicht mehr!

Die Disziplinen der Spiele sind nicht jedesmal die gleichen, es gibt jedoch Traditionsdisziplinen wie Amboßstemmen, Hammerwurf und Eisenbiegen, die jedesmal mit dabei sind. In diesem Jahr gibt es folgende Disziplinen:

Amboßstemmen, Hammerwurf, Eisenbiegen, Hufeisenschmieden, Kunstschmieden, Ringkampf, Ausdauerlauf, Kampftrinken, Tunnelgraben und nicht zuletzt den Sängervettstreit. Wettkämpfe in Bogenschießen, Reiten oder gar Schwimmen sind nicht oft gesehen.

Teilnehmen dürfen nur zwergische Bewohner Karkildons, das liegt in dem traditionsreichen Ursprung der Spiele begründet, so wurde mir vom Ausrichter erklärt. Ansehen darf sie sich selbstredend jeder, auch ausländische Gäste. In diesem Jahr waren jedoch nur der scharokanische Botschafter und der Verbindungsoffizier der Söldnertruppe „Black Dragons“ anwesend.

Die Spiele dauern zwischen 2 und 4 Tagen, je nach Anzahl der Disziplinen. Da an jedem Tage 3-4 Disziplinen abgehalten werden, sind in diesem Jahr 3 Tage angesetzt.

Am ersten Tage wurden die recht wenig besuchten Wettkämpfe im Hufeisenschmieden und Kunstschmieden veranstaltet, sowie der Ringkampf und der Ausdauerlauf.

Hufeisenschmieden:

Es kamen 24 Hufschmiede aus dem ganzen Lande, die sich in regionalen Vorausscheidungen qualifiziert hatten. Die Aufgabe war es, für ein steinernes Pferd Hufeisen anzufertigen, die nicht nur perfekt paßten, sondern auch identisch waren. Ich werde mir nicht die Mühe machen, diesen Wettbewerb in allen Details zu schildern (ich weiß ja, was ich meinen Lesern schuldig bin...),

sondern beschränke mich darauf, zu erwähnen, daß letztlich das Los zwischen den drei besten entscheiden mußte. Der Sieger, Knarrke Starkarm, erhielt die Siegesprämie von 5.000 GS und ein Haus in der Ersten Stadt – was auch immer das sein sollte.

Kunstschmieden:

Dieser Wettkampf ist für Nicht-Zwerge genauso langweilig wie der vorhergehende, daher habe ich ihn mir auch nicht in voller Länge angesehen. Die 19 Schmiede sollten ein möglichst genaues Abbild der Vugur-Statue im Tempel der Hauptstadt fertigen – aus dem Gedächtnis. Sehr bemerkenswert, aber auch sehr uninteressant zu beobachten. Der Sieger, dessen Namen ich schon vergessen habe, erhielt auch eine Prämie von 5.000 GS und einen Wohnsitz in der Ersten Stadt (mir scheint, da muß ich mal näher nach forschen).

Ringkampf:

Endlich mal was für's Auge! Hier wurde ein schönes Turnier veranstaltet, mit den besten 16 Ringern am Start. Nach den drei Vorrunden, die allesamt von erschreckender Härte geprägt waren (seit wann gibt es beim Ringen Blut zu sehen !?!), standen sich die Finalisten General G. Ogertöter und der Favorit Bärgram Harrt gegenüber.

Thorin selbst erklärte sich bereit zum Ringrichter.

Kaum ertönte der Gong, stürmten beide aufeinander zu und verwickelten sich ineinander. Sie kugelten hin und her, und den Geräuschen nach brachen sie sich gegenseitig den einen oder anderen Knochen. Nach einer Weile trennte Thorin die beiden und ließ sie sich wieder aufstellen. Dieses Spiel wiederholte sich noch mehrmals, bis beide erschöpft voreinander standen. Knochenbrüche waren erstaunlicherweise doch nicht zu verzeichnen. Nach uralten Zwergenritualen stellten sie sich zu einem Stärketest auf, um den Sieger zu ermitteln.

Beide stellten sich breitbeinig hin, die Hände erhoben. Dann ergriffen sie gegenseitig die ausgestreckten Hände und versuchten unter Aufbietung aller noch verbliebener Kräfte, den Gegner zu Boden zu drücken. Minutenlang konnte keiner der beiden einen Vorteil erringen, obwohl sich beide redlich mühten und der Schweiß in Strömen lief. Die Zuschauer feuerten beide leidenschaftlich an, bis schließlich General G. Ogertöter seine größere Statur zugute kam und er ganz langsam seinen Gegner in die Knie zwingen konnte. Bei dem anschließenden Jubel wurde ich fast taub.

Der General stiftete seine Siegesprämie von 10.000 GS einem sozialen Zweck und verzichtete zugunsten seines Gegners auf den Wohnsitz in der Ersten Stadt, da er nah am Herrschaftssitz bleiben müsse als Berater Thorins. Diese Geste der Großzügigkeit begeisterte alle Anwesenden (mit meiner Ausnahme, da ich nicht weiß, worauf er denn nun genau verzichtete).

Ausdauerlauf:

Diese Disziplin ist die mit dem größten Zuspruch, da hier keine Vorentscheidungen getroffen werden. Jeder kann mitmachen, und viele taten es. Ca. 2.500 Läufer waren am Start versammelt. Der Parcours verlief in einer riesigen Schleife um die nicht gerade kleine Hauptstadt. Entscheidend sind nicht die zurückgelegten Kilometer, sondern die durchgehaltene Zeit. In aller Regel dauert dieser Wettkampf mehrere Tage, daher findet der Start immer am ersten Tag statt. Teilnehmer, die in anderen Disziplinen starten wollen, nehmen nicht am Laufen teil, es kostet zuviel Zeit. Daher sind beim Ausdauerlauf die Sieger meist unbekannte Personen. Auch diese Disziplin verlief für die Zuschauer unspektakulär: nach einiger Zeit waren alle Läufer außer Sicht. Am dritten Tage (wahrscheinlich) würde der Sieger feststehen. Es handelte sich dabei um einen Boten aus dem Hause Nasjak, der 57 Stunden ununterbrochen lief und damit den Rekord um 3 Stunden brach. Die Siebprämie von 5.000 GS wollte er in die Einrichtung seines neuen Heims stecken.

Am zweiten Tage fanden das Eisenbiegen, der Hammerwurf und der Beginn des Sängertwettstreits statt.

Eisenbiegen:

Bei diesem Wettkampf gilt es, mit purer Muskelkraft Eisenstangen von wachsender Stärke zu einem „U“ zu verbiegen. Auch hier kann teilnehmen, wer möchte – und sich nicht scheut, sich zu blamieren. Etwa 50 Zwerge wollten ihr Glück versuchen bzw. ihre Kraft messen. Die ersten Durchgänge wurden von allen mit Leichtigkeit geschafft, handelte es sich doch nur um Stangen mit 3 bis 6 mm Durchmesser. Ich selbst habe es auch versucht und muß sagen, daß man schon ganz schön aus der Puste kommt, wenn die Stange 4 mm oder dicker ist. Diese Zwerge müssen ihre fehlende Größe einfach durch mehr Muskeln wettmachen, denke ich.

Die Spreu trennte sich vom Weizen, als es hieß, eine Stange von 1 cm Durchmesser zu verbiegen. Dies schafften nämlich nur 5 Wettkämpfer, unter ihnen auch der letzte Champion Orag Dickarm (wer ihn Dickdarm nannte, wurde auch zu einem „U“ verbogen...) und Brak Steinkopf, einer der Berater des Herrschers.

Zwischen ihnen wurde dann auch der Endkampf ausgetragen: die Stange hatte bereits einen Durchmesser von 2,5 cm – meiner Meinung nach unmöglich, sie ohne Hammer und Amboß auch nur zu verformen, geschweige denn zu verbiegen.

Beide Zwerge standen nebeneinander, jeder seine Stange in den Händen, als das Signal ertönte. Orag setzte hier mehr auf kontinuierliche Krafteinwirkung, während Brak die Stange in mehreren Kraftanstrengungen zu verbiegen versuchte. Beides, so versicherten mir Experten, habe seine Berechtigung, jedoch reagieren Stangen dieser Dicke besser auf dauerhafte Einwirkung denn

als auf ruckartige. Und so kam es denn auch, daß nach einer Viertelstunde voller Spannung Orag gewann. Brak hatte seine Stange erst zu einem Viertelkreis gebogen. Orag wurde von einer Gruppe Angehöriger auf den Schultern um den Platz getragen, bevor er sein Preisgeld von 10.000 GS in Empfang nehmen konnte.

Hammerwurf:

Eine Disziplin dieses Namens gab es auch in meiner Heimat, also konnte ich mir nicht verstellen, daß es etwas besonderes zu sehen geben würde. Aber ich mußte mich eines Besseren belehren lassen, denn die Hammer, mit denen geworfen wurde, waren waschechte Schmiedehammer von 15 kg Gewicht!

Leider startete gleichzeitig der Sängewettstreit, und ich mußte mich für einen entscheiden. Da ich bereits gesehen hatte, daß die Zwerge genug Kraft hatten, aber noch nichts über ihre Sangeskünste vernommen hatte, entschied ich mich für den Sängewettstreit. Der Sieger des Hammerwurfs, Lothar Langhand, gewann mit einer Weite von 68,9m das Preisgeld von 10.000 GS.

Sängewettstreit:

Ich hastete gerade noch rechtzeitig zum Platz der Minneskünste, um den Beginn mitzuerleben. Das war ein Anblick, werte Leser, das kann ich Euch versichern! Wer hat den typischen Zwerg nicht als stämmigen, übergewichtigen aber sehr muskulösen Schmied im Gedächtnis, leicht verschmutzt, stinkend und mit mürrischem Gesicht? Die Zwerge, die hier antraten, entsprachen ganz und gar nicht diesem Bild. Bis auf die Größe hätten es auch Sänger in jedem anderen Land sein können – sauber, adrett und gepflegt. Irritierend war nur das Instrument, das einige benutzen wollten. Es war eine Art Stoffsack mit Pfeifen und einem Mundstück dran. Der Lärm, den dieser „Dudelsack“, so wurde er genannt, produzierte, war atemberaubend. Aber die Melodien waren recht ansprechend. Ich erfuhr, daß viele Sänger in der Armee Karkildons Dienst tun, um mit anfeuernden Liedern die Kampfeskraft und den Mut der Soldaten zu stählen. (Allerdings kam mir der Verdacht, daß so mancher sich todesmutig ins dickste Getümmel stürzen würde, um das Gedudel nicht länger mit anhören zu müssen...)

Lafix Laut, schon lange Jahre Troubadour, gewann nach etlichen Stunden und unzähligen (zugegeben sehr schönen) Liedern wieder einmal den Sängewettstreit, wie schon in den letzten 8 Jahren. Seine Rivalen atmeten aber auf, als er verkündete, bei den nächsten Bergbauspielen nicht anzutreten, da er die Welt bereisen wollte. Auf das Preisgeld von 5.000 GS und seinen Wohnsitz in der Ersten Stadt wollte er jedoch nicht verzichten.

Am letzten Tage standen das Tunnelgraben, das Kampftrinken und endlich auch das Amboßstemmen auf dem Programm.

Tunnelgraben:

Dies ist nach landläufiger Meinung die älteste Disziplin, sie hat aber an Bedeutung verloren, als die Zwerge die Oberfläche Tagathas besiedelten. Dennoch ist sie immer bei den Bergbauspielen dabei und insbesondere von Vugur gesegnet. Hier nehmen auch viele Priester Vugurs teil, die sich aus den Wettkämpfen sonst zurückhalten. Sie betrachten das Tunnelgraben als Demut gegenüber Vugur, den Rest der Disziplinen eher als Volksbelustigung.

Im Gegensatz zu den übrigen Disziplinen entscheidet hier der Hohepriester Vugurs mit dem seltsamen Namen Thalion ap Armagh, wer der Sieger des Wettstreits ist. Angeblich spricht Vugur selbst durch ihn. Daß in der Mehrzahl der Fälle einer der Priester als Sieger nominiert wird, liegt bestimmt daran, daß diese das Tunnelgraben mit solch religiösem Eifer angehen, daß andere Wettbewerber schlecht dastehen, meint Ihr nicht auch, liebe Leser?

Ich erwartete eine wilde Buddelei, sah aber die Zwerge methodisch vorgehen. Eine fest Aufgabe gibt es nicht, nur den Zeitansatz von 9 Stunden, innerhalb derer ein Tunnel „zu Vugurs Wohlgefallen“ entstehen mußte. Während die einen Teilnehmer einen Bergwerkstollen mit Holzabstützungen fabrizierten, gruben andere einfach nur ein Loch – so jedenfalls sah es für mich als Laien aus...

Das faszinierendste Ergebnis war meiner Meinung nach ein Loch im Boden, welches absolut würfelförmig war und dazu noch bei einer Kantenlänge von 3 Metern keinerlei Abstützungen benötigte. Leider war der Teilnehmer kein Priester und gewann somit nicht, sondern ein Priester namens Gorgon Vugurson, der einen engen spiralförmigen Tunnel erstellte. Das Preisgeld von 10.000 GS und der Sitz in der Ersten Stadt stellte er dem Tempel zur Verfügung, damit dort ein Schrein errichtet werden kann.

Kampftrinken:

Der Name der Disziplin spricht für sich. Hier geht es schlicht darum, soviel Alkohol innerhalb eines Tages in sich hineinzuschütten wie möglich. Bedenkt man das Motto des Siegers („Man ist so lange nicht betrunken, wie man auf dem Boden liegen kann, ohne sich festzuhalten“), wundert es nicht, daß etliche Brauereien und Schnapsbrennereien ihren Lebensunterhalt nur mit der Produktion für die Bergbauspiele verdienen. Dieser Wettkampf ist genau so primitiv, wie es sich anhört. Daher habe ich auch nur einige der Getränke probiert, mit denen der Wettkampf ausgetragen wird. In den ersten Runden ist Bier und Met die Hauptsache. Das Zwergenbier ist ein herbes Starkbier von dunkler Farbe. Mein Geschmack ist es nicht ganz, aber ich habe viele der Gäste Gutes darüber sagen hören. Der Met Karkildons ist goldgelb, das liegt wohl an dem milden Honig, der dafür verwendet wird. Im Geschmack etwas süß, rinnt

dieses Gebräu mit Leichtigkeit die Kehle hinab und schmeckt irgendwie nach mehr... Aber ich konnte mich zurückhalten. Zuletzt testete ich den Zwergenschnaps. Die meisten rochen schon so sehr nach Alkohol, daß ich es nicht über mich brachte zu probieren. Nur den „Rachenputzer“, das Getränk der wilden Berserkerkämpfer, wollte ich trinken, da er wie Wasser aussah und auch roch. Liebe Leser, ich kann nicht empfehlen, das zu tun! Nicht nur, daß mir sofort die Tränen in die Augen schossen und ich keine Luft mehr bekam, nein, ich mußte mich auch noch übergeben, weil der Schnaps wie eine Eisenkugel in meinem Magen einschlug. Nach einem kleinen Gläschen, welches ich nur knapp überlebte, war mir stundenlang schlecht, und ich hatte einen Schwips. Kaum vorstellbar, daß das überhaupt jemand trinken kann, aber diese Zwerge schütteten das Zeug becherweise hinunter. Das bringt mich zu der Frage, ob Zwerge einen Rachen, eine Kehle und einen Magen aus Stein haben und noch dazu gar keinen Geschmackssinn? Ich weiß es nicht, aber einige Liter davon können sicher das Trinkwasser einer ganzen Stadt unbrauchbar machen... Wer nun Sieger wurde, hat mich nach diesem Erlebnis gar nicht interessiert, aber ich vermute, das Preisgeld von 5.000 GS reicht für ganz viel „Rachenputzer“.

Amboßstemmen:

Dies ist die Königsdisziplin der Spiele, nur die Stärksten haben hier eine Chance. Am Start sind General G. Ogertöter, Brak Steinkopf, Kaervæk Steinkopf, der letztjährige Champion Garvin Riesenarm und wie in jedem Jahr (erfolglos) Orik Enamelant. Außerdem nimmt ausnahmsweise Thorin selbst teil, allerdings außer Konkurrenz.

Beim Amboßstemmen kommt es nicht nur auf Kraft an (allerdings zum großen Teil), sondern auch auf die Technik und die Taktik. Der Wettbewerb ist in drei Durchgänge aufgeteilt. Im ersten müssen die Kandidaten einen Reiseamboß über den Kopf stemmen und dann werfen. Dieser hat ein Gewicht von ca. 100 kg. Im zweiten ist ein regulärer Schmiedeamboß an der Reihe, welcher etwa 250 kg auf die Waage bringt. Und im letzten Durchgang, der meistens entscheidet, müssen die Kandidaten nacheinander 10 Reiseambosse stemmen und werfen. Hierbei zählen nicht nur die einzelnen Weiten, sondern auch die Zeit, in der die Aufgabe bewältigt wird. Im letzten Jahr erreichte Garvin bei 9 Ambossen (beim letzten verließen ihn die Kräfte) eine Gesamtweite von 48,90 Metern in einer Zeit von 42 Sekunden. Da er den ersten Durchgang ebenfalls souverän mit 6,20 Metern gewann, schadete es ihm nicht, daß sein damaliger Rivale Etzel den Schmiedeamboß mit 2,87 Metern fast einen Meter weiter warf als er. Garvin teilt sich seine Kraft immer gut ein und ist schon des öfteren Sieger gewesen. Er ist ein Idol für die Jugend Karkildons. Die anderen Teilnehmer wollen sich an ihm ein Beispiel nehmen.

Die Reihenfolge wird durch Los bestimmt: Oriki Enamelant, General G. Ogertöter, Garvin, Kaervaek und Brak Steinkopf. Als letztes kommt dann Thorin.

	1. Durchgang:	2. Durchgang	3. Durchgang	Zeit	Platz
Orik	4,32m	1,12m	4 Ambosse 15,12m	18s	5.
Ogertöter	5,89m	2,56m	8 Ambosse 36,63m	39s	2.
Garvin	6,02m	1,98m	9 Ambosse 45,32m	40s	1.
Kaervaek	5,21m	2,65m	7 Ambosse 34,75m	36s	3.
Brak	4,97m	2,01m	7 Ambosse 32,63m	38s	4.
(Thorin	5,41m	2,98m	9 Ambosse 43,98m	42s	ohne)

Im großen und ganzen keine Überraschung, daß Garvin wieder der Sieger im Amboßstemmen wird, hat doch sein großer Rivale Etzel auf eine Teilnahme verzichtet. Auch daß Oriki wie in jedem Jahr Letzter wird, wurde erwartet. Die guten Leistungen der Steinköpfe und Generals G. Ogertöters hingegen sind bemerkenswert, weil diese ja eigentlich keine Zeit zum Trainieren haben. Die hervorragenden Leistungen Thorins, des Herrschers, welche im Normalfall für den zweiten Platz (und das auch nur mit knappem Abstand zum ersten Platz) gereicht hätten, versetzen jedoch das ganze Volk in Erstaunen und Begeisterung. Ein starker Herrscher ist auch ein guter Herrscher, so heißt es in Karkildon. Garvin erhält neben einem ausgedehnten Anwesen in der Ersten Stadt eine Siegesprämie von 15.000 GS.

Nach dieser letzten Disziplin der Bergbauspiele beginnen die ausgelassenen Siegesfeiern. Alle Besucher der Spiele feiern, trinken und singen bis in den späten Morgen. Danach beginnen die Sieger mit ihrem Umzug in die Erste Stadt, die anderen kehren langsam nach Hause zurück. Die Soldaten, welche Urlaub hatten, kehren in ihre Garnisonen heim; alles ist ruhig geblieben an den Grenzen.

Zu guter Letzt laßt mich Euch noch mitteilen, daß ich über diese Erste Stadt die Auskunft bekam, es sei eine Stadt „mit einem steinernen Himmel“. So ein Blödsinn – wer würde schon eine ganze Stadt überdachen?

Wie auch immer, liebe Leser, ich werde die Geschehnisse hier für Euch weiter verfolgen.

P.S.

Die Chaos-Chaoten

Folge 9: Aufregung in der VuT

Ausgerüstet mit der neuesten Tarnwaffe des Chaos, konnten unsere beiden Helden bis zum Herz der Völker vordringen:
Der VuT!!

Schnauze! Halt still! Gleich kommen die Diplomaten herein!

Hey, Psst! Bei der! Es ist so dunkel hier, und mein Auge bräunt.

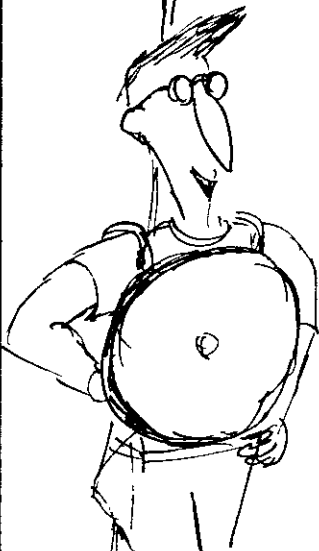
Saal



... es ist Fürst de Silva... von Oregon...

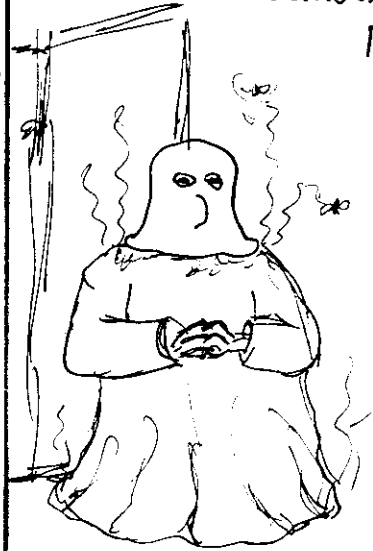


... und da, Hassuat Rubinglüh... aus Adalen...

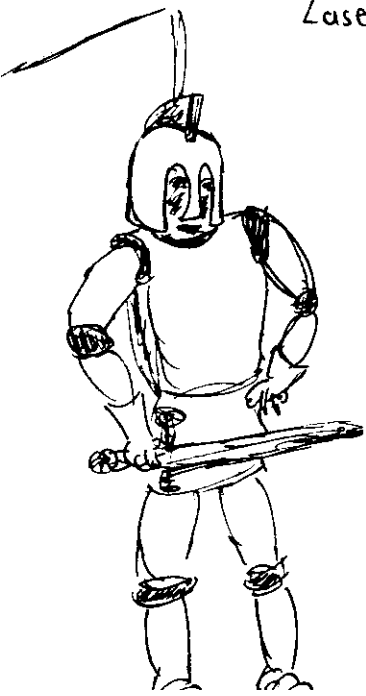


[seine Freunde nennen ihn Rüschi (Zwinker, Zwinker...)]

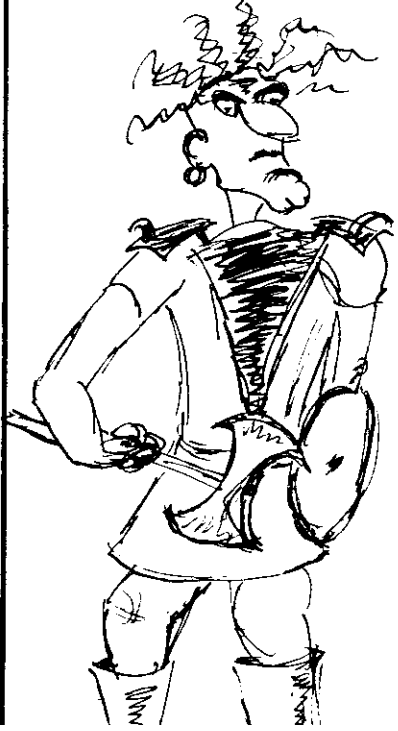
... Vorsicht... ein Zauberer aus Psi...

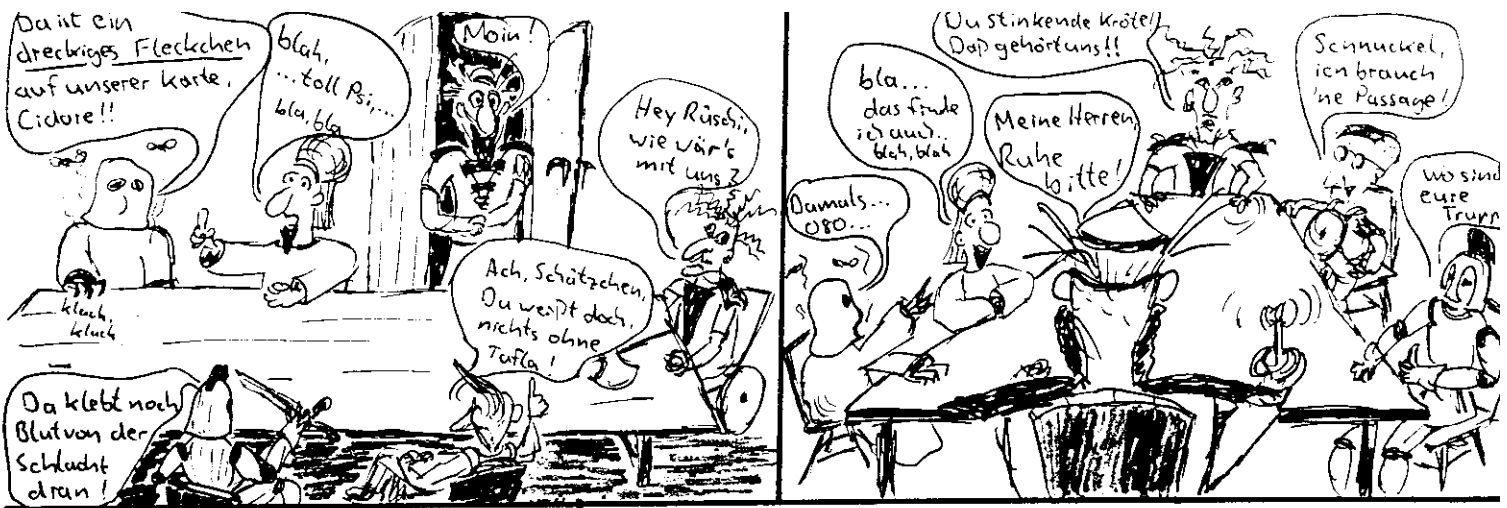


... Wassilli Kerensky... Lasendos...



... und der vom Cidorenreich.

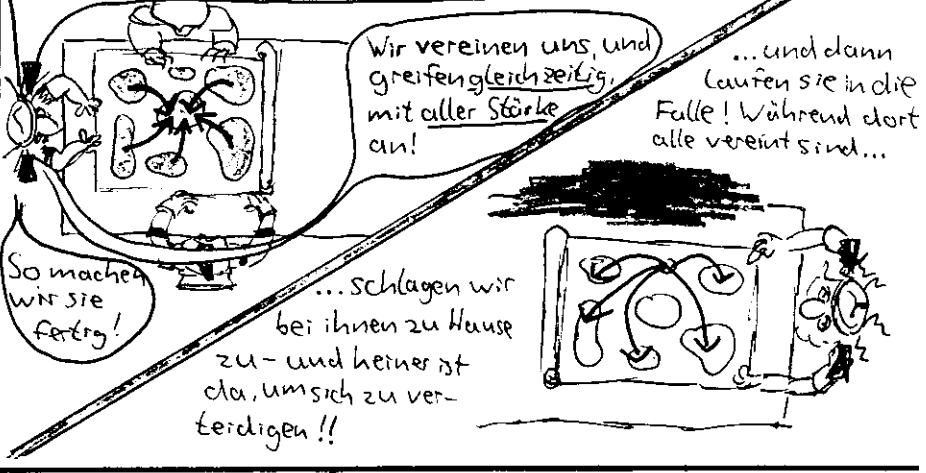




Währenddessen, in einem Nebentraum...



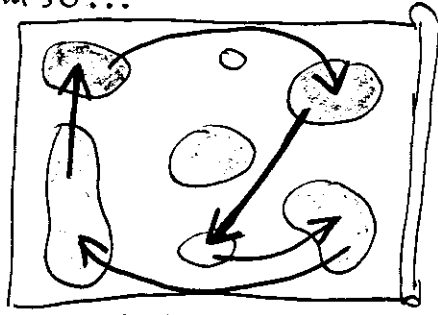
Meine Herren, unser neuester Plan gegen das **CHAOS!!**



So sollte es geschehen !!
Truppen wurden mobilisiert,
Absprachen gehalten,
Strategien abgestimmt.

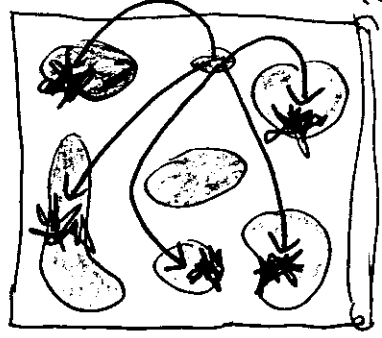
Doch,...

... keiner hat mit der Hinterlist und Fälschheit der anderen gerechnet !!!
Und so...

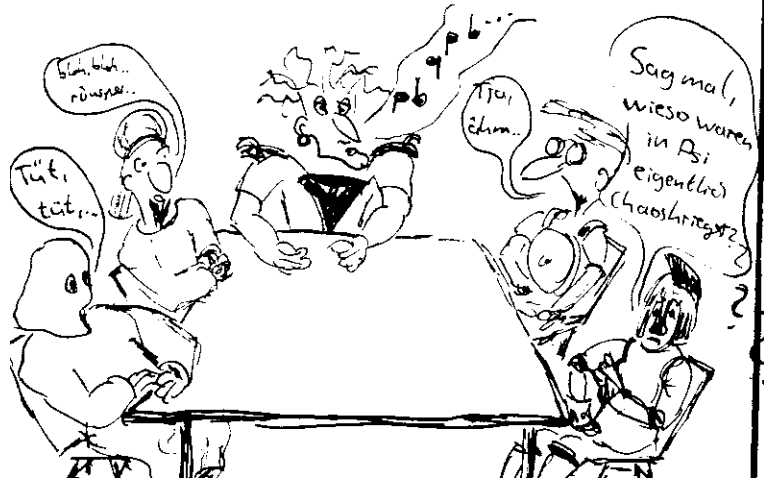


...hat jeder den Anderen überfallen

Pech für unsere Chaos-Chaoten waren doch überall Soldaten und Heere - wenn auch nicht die Reichseigener



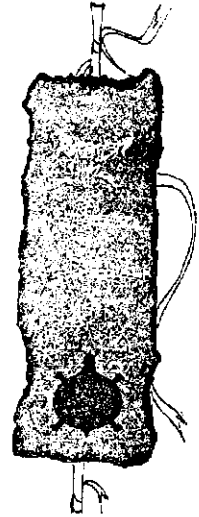
Bei der folgenden VV-Sitzung...



Museum alter Sonderwaffen

Die Erfahrungen der Frontreiche im Chaoskampf haben gezeigt, wie bedeutsam es ist, die Sonderwaffenentwicklungen alter, untergegangener Reiche zu kennen. Chaostruppen scheinen stets unbegrenzten Zugriff und vollständiges Wissen über diese zu haben. Zudem wurde mit dem Götterboten schon mehrmals die Möglichkeit eines Göttlichen Auftrages diskutiert, ein Museum alter Sonderwaffen einzurichten, nicht nur um die Erinnerung an untergegangene Reiche zu bewahren und deren Erfindergeist zu ehren.

In Vorbereitung eines solchen Projektes hat die Gelehrtengruppe Chu-do Nachforschungen angestellt und alte Handelslisten, Veröffentlichungen und Berichte durchforstet, um die Kenntnis der alten Sonderwaffen zu bewahren. Die Erkenntnisse sollen hier - in Tradition der Gelehrtengruppe - allen Reichen zugänglich veröffentlicht werden.



<u>Name</u>	<u>Herkunft/ Vorkommen</u>	<u>Beschreibung</u>
7-Meilen-Stiefel	Azhur	Der Ursprung dieser Bewegungsunterstützung war in Azhur zu finden.
Amphitheater	Gwaiduar	Hier fanden großartige Spiele statt, die die Bevölkerung zum Besten unterhielten. Im gesamten Reich gab es nur 5 dieser außergewöhnlichen Bauwerke.
Aufwiegler	Sicmeobee	Ähnlich wie Spione sorgten Aufwiegler gezielt für Unruhe im Feindesland. Aufgrund seiner Aktivitäten konnte es zu regelrechten Aufständen kommen.
Ballista, schwer	Azhur, Caladineikos	genauso treffsicher wie einzelne Bogeschützen (Sogar Flugwesen konnten getroffen werden), war diese Version jedoch durchschlagskräftig genug, um selbst Elefanten zu töten.
Ballistiker	Gwaiduar	vor Torenna gab es den Ballistiker bereits in Gwaiduar als ausgebildeten Onagerschützen.
Ballon	Caladineikos	Kampfuntaugliches Fluggerät zur reinem Transport von Geräten
Belagerungsturm, zweistöckig	Rayç	zur Belagerung von Bergfrieden und hohen Mauern eingesetzt.
Besserer Mann	Myredanien	Elitetruppen mit einer Sonderausbildung im Nahkampf.
Brandbogen	Albert Finances	Bogentruppen konnten mit dieser Waffe verheerende Feuersbrünste in die Geräte und Festungen der Gegner tragen.
Brander	Trapezunt	Ruderbotte, die rammende Schiffe in brand setzen konnten.
Brandladung für Onager	Daaron/ Sticna	Die Brandladungen diente zum Zerstören von Geräten, ähnlichen wie Brandbögen Psis heute. In Sticna waren sie unter dem Namen <i>Poculum Igneum</i> bekannt.
Brennende Luft	Cidarenreich	Um das Eindringen von Flugschiffen zu verhindern, gelang es den Alchimisten, den Äther in Turmhöhe zu entzünden und so alles zu vernichten, was sich über Luft heranwagt.
Cidarenhelm	Cidarenreich	Ein umfassender Kopfschutz, der trotz optimaler Rüstung die Sicht und Beweglichkeit des Kopfes in keinsten Weise einschränkte. Im Nahkampf erhöhte der Helm die Überlebenschancen jedes Kriegers.
Daaronstahl	Daaron	Waffen aus besonderem Metall. Nachfolger finden sich in den Waffen Karkildons und anderer Reiche
Dezentrale Marktansiedlung	Sicmeobee	Mit der Ansiedlung von Kriegern und immensem finanziellen Aufwand konnten neue Marktstellen gegründet werden.

Eilstraße Elefantenpanzer	Athanuristan Cidarenreich	Lasendos beerbte diese Sonderwaffe Die Cidaren waren Meister der Kriegselefanten. Eine besondere Rüstung für die wertvollen Tiere war nur logische Folge des konsequenten Einsatzes.
Enterbrücke Erkundungs- unterstützung	Rayç Tetradagon	Bohai versuchte diese Sonderwaffe zu rekonstruieren kleine Spähertruppen, die die Erkundungschancen verbesserten.
Fährschiff/ Fä' Sihle (nach Umbenennung)	Psi/ Albert Finances	Ein Segelschiff mit unglaublicher Geschwindigkeit, das nur besondere Kapitäne steuern können.
Fliegende Festung	Tetradagon	Riesiges Luftfahrzeug, das auf Land landen konnte. Die mächtigste Flugwaffe unter der Luftschiffen.
Focusmaske	Rayç	Diese Einrichtung für Bogner ist heute noch in zahlreichen Ländern in Gebrauch
Fußangeln	K'n-yan	wurden im Gelände ausgetreut und behinderten Angreifer beim Vormarsch.
Galeere Gesegnete Bogner	Tetradagon Artemis	Ein Schiff mit enormer Ladekapazität. Das göttlich geschützte Reich sprach einen speziellen Segen für Bogenschützen aus, der tatsächlich bewirkte, daß diese besser trafen und auch im Nahkampf häufiger überlebten.
Große Mauer	Daaron	galt als verbesserte Version von üblichen Mauerkonstruktionen, war schwerer niederzureißen und ermöglichte Pechguß.
Großschild	Daaron	eine bewegliche Mauer, die Krieger vor Bogenbeschuß schützte.
Hafen	Azhur	Mit der Ansiedlung von Häfen konnte Azhur seine Macht als Seestreitkraft ausbauen und festigen.
Hansestädte	Orgon	Besondere Handelsstädte erlauben uneingeschränkten Warentransport ohne Kaufmann und Rüstrabatte.
Hellebarde	K'n-yan	Eine eigentümliche Waffe, die die Eigenschaften von Axt und Speer vereinte.
Himmelsstürmer Hochseegaleeren	Sicmeobee Azhur	Eine Abwehrwaffe gegen Flugschiffe Diese Galeere schlug in Größe und militärischer Schlagkraft die Galeeren Tetradagons. Eine Weiterentwicklung gab es in Artemis, Die Kriegsgaleere dort konnte auch Flöße versenken.
Invasion X	Sicmeobee	Ein Zauber, der den Angriff eines beliebigen Reiches vortäuschte. So sollte Unruhe zwischen anderen Reichen geschaffen werden.
Jericho-Posaune	Rayç	Der Lärm dieser Instrumente brachte Mauern zum Einsturz.
Kampfsattel	Daaron	Der Sattel erlaubte den Kriegern zu Pferde mehr Beweglichkeit im Sattel. Die Reiterei Daarons war gefürchtet.
Kanu/ Ruderboot	Daaron/ Trapezunt	ein leichtes Wasserfahrzeug, das Ruderboot aus Trapezunt genügte gleichen Bedürfnissen.
Karawanserei	Azhur	Lange Handelskarawanen durch die Wüste konnten hier Ruhe und Erholung finden. Aber auch außerhalb der Wüste sorgten diese Handelsniederlassungen für eine Belebung des Warenaustausches.
Kettenhemden	Aulois	Eine Weiterentwicklung des alten Lederpanzers/ -wams sorgte für bessere Überlebenschancen der Krieger.
Kristallauge	Azhur	ein magisches Artefakt, das Feindbewegungen und Zauberbücher erkennen konnte, sogar die Überprüfung von gerüchten ermöglichte.
Lederwams	Trapezunt	Der Urvater aller Lederrüstungen, die heute in zahlreichen Ländern üblich geworden ist. Zunächst wurde es von Azhur übernommen.
Magieenergiekugeln	Albert Finances	Dieses magische Artefakt konnte mysteriöse Energien in großer Menge speichern, die später von Zaubernern

Magischer Wachposten	Daaron	genutzt werden konnte. warnte vor sich nähernden Monstern, wobei allerdings nicht klar ist, was alles zu Monstern gezählt wurde.
Mana	Samdurack	Die göttliche Speise konnte direkt die Macht von Zauberern stärken.
Maulwurfspion	Myredanien	Um dem verbreiteten Spionagedienst Samduracks begegnen zu können, wurden „Maulwürfe“ eingesetzt, die Spione entdecken und der Abwehr melden können.
Mehrfachsteinschleuder	Myredanien	Mit fataler Zerstörungskraft konnte diese Abart des Onagers einen wahren Regen an Onagerbeschuss entfalten.
Mythril	Phönikien	Das besondere Metall bot im Gebrauch für Rüstungen zusätzlichen Schutz für Helden und Recken
Onager, leicht	Gwaiduar	Dieser Onager richtete zwar weniger Schaden an, war aber leichter zu transportieren und konnte aus Wäldern herausfeuern.
Onager, schwer	Athanuristan	ein Vorläufer des schweren Gerätes aus Bohai mit verheerender Wirkung. Allerdings zu schwer zu transportieren.
Quadrigaschwerter	Cargon	Der ohnehin fatale Schaden rollender Quadrigen wurde durch die Schwerter an den Achsen der Quadrigen noch erhöht.
Poculum Mortiferum Rammbock/ -sporn	Sticna Cargon/ K'n-yan/ Melniboné	Eine spezielle Onagerladung, die Krieger töten konnte. Diese Aufsätze am Bug von Schiffen konnte jedes andere Wasserfahrzeug versenken.
Rampe	Trapezunt	Die heute üblichen Aufgänge wurden durch die beweglichen Rampen Trapezunts vorbereitet.
Rennquadriga	Cargon	Durch ein Gespann von 8 Pferden konnte die Geschwindigkeit des Streitwagens erhöht werden.
Ring der Stärke	Albert Finances	Dieser vielfältige Ring stärkte die Krieger im Fern- und Nahkampf und verbesserte deren Überlebenschancen in unwirtlichen Gebieten.
Ring der Unsichtbarkeit	Albert Finances	Durch diesen mächtigen Ring wurde der Träger im Fernkampf unangreifbar und im Nahkampf beinahe unschlagbar.
Schiffe, fliegende/ 7Luftschiff	Caladineikos/ Daaron/ Melniboné/ Tetradagon	Diese wurden später besonders durch den SanSolon-Krieg bekannt als schlagkräftige Waffe auf beiden Seiten der Front. Es gab mehrere Ausführungen, die sich im Landeverhalten und Schnelligkeit unterschieden. Das Luftschiff war die einfachste Variante aus Daaron. Weiterentwicklungen gab es in Melniboné (höhere Geschwindigkeit) und Tetradagon (Pechfuß möglich).
Schild	Gwaiduar	bot einen leichten Schutz gegen Bogenbeschuss und deckte Krieger im Nahkampf.
schnelle Straße	Athanuristan/ Azhur	Durch besonderen Belag und geradlinige Straßenführung kamen Truppen um die Hälfte schneller voran als auf gewöhnlichen Straßen.
Seeburg Sextant	Sicmeobee/ Caladineikos Azhur	beweglicher, schwimmender Markt Die Messung der Gestirne und des Sonnenstandes erlaubte eine wesentlich genauere Navigation von Schiffen, wodurch die Geschwindigkeit der Wasser- und Luftfahrzeuge um die Hälfte erhöht wurde.
Spionageschule	Gwaiduar	ein Vorläufer der Spionageausbildung von Samdurack, ermöglichte sogar gezielte Rüstung von Spionen der Klassen G und H.
Standarmbrust	Myredanien	Vermutungen besagen, daß es sich bei dieser Waffe um eine Weiterentwicklung diverser Ballistatypen handelt. Doch genaueres konnte den alten Dokumenten nicht mehr entnommen werden.
Stein	Azhur	Wurfgeschosse für Luftfahrzeuge, zum Angriff auf

		Befestigungen aus der Luft. Sicmeobee übernahm diese später.
Stromburg	Caladineikos	Die Strombrücke wurde durch einen Bergfried erweitert, der im Wasser für Sicherheit und Kontrolle sorgte.
Sturzlaken	Caladineikos	Als sich Unfälle mit Flugschiffen und Abstürze in Schlachten häuften, wurde das Sturzlaken entwickelt, mit dem Krieger zerstörter Flugschiffe sicher zu Boden gleiten und so überleben konnten.
Talisman	Azhur	diese magischen Schutzamulette wirkten universaler als die heute üblichen Talismane. Einfachere Versionen führte z.B. Tetradagon
Teppich, fliegend Topsegel	Sicmeobee Rayç	die andersartigen Luft“schiffe“ mit dieser Technischen verbesserung der Schiffstakelagen wurde die Geschwindigkeit von Seglern erhöht.
Tor, schwer	Azhur	durch einen besonderen Bau leisteten diese Tore beim Rammen und Zaubern wesentlich mehr Widerstand als übliche Tore.
Transportschiff	Cargon	Mit Raum für 20 Kriegerinheiten war der Platz dieses Transporters unübertroffen.
Treppe & Landesteg	Caladineikos	Diese Konstruktion erlaubte es den Seefahrern, auch an Steilküsten im Hochland zu landen und verbesserten die Chancen der Enterbesatzungen im Nahkampf.
TurboTubo	Sicmeobee	mit verschiedensten Versionen kam erstmals eine Aufputschdroge für den Kampf im Umlauf. Wenn die Einnahme jedoch nicht regelmäßig erfolgte, kam es zu zahlreichen unangenehmen Nebenwirkungen.
Vorratskammer	Azhur	Bei Belagerungen hielten die Festungen Azhurs mit Vorratskammer oft länger aus als andere.
Wasserpumpe	Rayç/ Cargon	Als Gegenmaßnahme zu zahlreichen Brandwaffen, diente die Wasserpumpe zum Löschen von diversen Feuern in der Schlacht. Cargon übernahm später diese Konstruktion.
Wasserschläuche	Cidarenreich	Um in Wüstengebieten keine Krieger zu verlieren, sorgte ein Überlebenspaket mit vornehmlich Wasserschläuchen und -vorräten, daß keine Krieger mehr verdursteten.
Wasserstangen	Cidarenreich	Wie künstliche Riffe sicherten die Wasserstangen die Küste vor der Landung feindlicher Flotten.
Wehrgang	Azhur	Der Wehrgang schützte die Krieger Azhurs auf Schiffen und Türmen vor Bogen- und Onagerbeschuß.
Zauberdecken	Samdurack	diese magischen Reitdecken verhinderten jede Magie, die auf Reittiere ausgeübt wurde.
Zauberlehrling	Sicmeobee	nicht unsterblich wie der Zauberkönig, doch mächtig genug, um Zaubersprüche zu lernen und auch anzuwenden. Zauberenergieeinheiten sorgten für entsprechende Macht.
Zollstation	Gwaiduar	durch verstärkte Kontrollen wurde es Spionen fremder fast unmöglich, das Land zu betreten.
Zugbrücke	Azhur	Strombrücken konnten auf Wunsch geschlossen und wieder geöffnet werden, der Strom entsprechend auf Wunsch passierbar oder eine unwüberwindbare Barriere.

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

Neue Schätze des Wissens wurde aus der Welttenbibliothek geborgen:

" Die Schleusentortriologie "

Jeder Wissbegierige brauch 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
Berichte von Tedradagon/Cidarenreich über Weltentore
Chaos-Tor von Korul al Gandas Korugrad
Chaos-Tor von Slonga Sicmeobeehauptstadt
Umbrareisen I (Die Suche nach den Weltentore)
Umbrareisen II (Die Legende der S Dain)
Schleusentor I (Hinweise der Bibliothek des Heils)
Schleusentor II (Flints Axt)
Schleusentor III (goldenes Zepter Sicmeobees)

Unsere Adresse:

Wanderer im Umbra

Tintengasse 3

Welttenbibliothek

Sicmeobee



Völker von Tagatha, Herrscher aller rechtschaffenden Reiche

im Namen der Göttin der Winde und Beschützerin der Kriegerinnen und Krieger, mit dem Segen des gesamten Götterphanethons, des allmächtigen Herr der Schöpfung und der Gestirne der Gottvater Hreson und seiner Gattin die Herrin des Lebens die wunderbare Gottmutter Tagatha, sowie die herrliche Herrin der Lüfte Göttin Falion, der unbeugsame Herr der Erde Natrus, der allesumfassende Herr des Wassers Yagur, der übelverschlingenden und reinigenden Herr des Feuers Trefon Is, der sanftmutige Herr des Regens Gother und die erlösende Herrin der ewigen Kälte Perma, hat die demütige Dienerin die Hohepriesterin Simas von Adalien Porwath athimas beauftragt folgendes kund zu gegeben:

Es möge jeden gewiß sein, die Gefahr, welche von der furchtbaren und schrecklichen Göttin der Untermelt und des Todes droht ist eine wirkliche und nicht zu leugnende für jede rechtschaffende Glaubensgemeinschaft und für deren Götter oder mystischen Kräfte. Auch jene werden nicht von Slonga verschont, welche meinen die Wirklichkeit der Götter Tagahtas entfliehen zu wollen, und sich anderen spirituelle Kräfte zuwenden. Die bescheidene Dienerin der Götter fragt jede Glaubensgemeinschaft ist nicht Sima Beschützerin der Krieger Schwester und Kennerin der verruchten Göttin nicht die am geeignetste Göttin um gegen die üblen Horden Slongas als Führerin anzutreten. Der Götterphaneton ruft jede rechtschaffende Göttin und rechtschaffenen Gott oder rechtschaffene Glaubenserscheinung auf den Simazug zu unterstützen und seine Gläubige zu bitten sich am Simazug zu beteiligen. Auch muß jede Simapriesterin aufgefordert, aus welchen Reich auch immer

Gläubige um sich zu scharen und sie auf den heiligen Zug zu den Frontreichen zu schicken. Wir bitten auch nochmals jeden Herrscher die Simapilgerer zu unterstützen den Simapriesterinnen aus Ihren Reichen zu Spenden oder jedes Wissen den Priesterinnen zu kommen zu lassen, welche im Streit gegen das Verderben hilfreich sein könne.

Mit Wohlwollen vernahmen die Götter den Tod Kowal Gandas zu Kenntnis. Möge dem Verantwortliche dies der Schlüssel sein um ins göttliche Reich des Paradieses einzugehen, wenn seine Zeit gekommen ist. Möge die Seele des Schänders für immer in den Abgründen schmoren und leiden, aus dem er hervorgebrochen ist.

Als Priesterin der Sima verdamme ich ausdrücklich all jene, welche die heilige Sache für ihre eigene Zwecke missbrauchen und den Namen des Zuges in den Schmutz ziehen. Möge diesen der tollere Zorn der Götter zu spüren bekommen.

Und wieder rufe ich zu unseren Streiter der Befreiung:

“Heil die Sima, Tod den Häscher Slongas.”



An:
Baronesse Godhia
Volkskanzlerin
von Adalien
Adalien

Von:
Cerul
Oberhaupt der Cidaren
Vizonacetate
Cidarenreich

Öffentlicher Brief an Adalien

Gehrte Baronesse Godhia,

zur Zeit hat die Bekämpfung der Chaoskrieger absolute Priorität. Aber seid gewiss, dass die Cidaren nicht vergessen werden, dass Ihr:

- Das Cidarenreich öffentlich beleidigt und beschimpft habt!
- Das Cidarenreich öffentlich zum Chaosreich degradiert habt!
- Zahlreiche Saboteure ins Cidarenreich geschickt habt!
- Und nicht zuletzt, das Cidarenreich militärisch angegriffen habt!

Im Moment ist nicht unsere Stunde, doch es wird der Tag kommen an dem Ihr merken werdet, dass wir Cidaren nicht vergessen haben. Bereitet Euch auf diesen Tag vor!

Mögen die Götter Euch verfluchen!

Vizonacetate, 10.07.114

Cerul



Geruechte



Wusor vom Rabennest plaudert über Tagatha–Trebos

Wusor vom Rabennest wundert sich über die Freizügigkeit, mit der einige Götterboten und Herrscher Informationen der Öffentlichkeit Preis geben. Er fragt sofort an, wer ihn bei einem Angriff auf Kasi Lum unterstützt. Die Beute wird natürlich geteilt. Geplant ist der Angriff für ca. Natrus 115. Er stellt schon mal 350.000 Mann ab für Khasi Lump. Rein und Fratzengeballer! Das reicht doch oder? Natürlich gegen ein bißchen Unterstützung hätte ich nix. Man kann ja nie wissen. Zudem hätte ich gerne noch 200.00 Onager und 10.00 Widder zusätzlich. Gibt es zufällig jemanden, der auch nach Phebos (Tagatha–Trebos) liefern kann? Mit 10% Gewinnspanne wäre ich einverstanden. Einer der weit weg von Thulamor ist und dennoch Stolz und Ruhm besitzt!

Wusor vom Rabennest tönt weiter an einen Zweifler: »Du wirst in Zukunft sicherlich noch mehr von mir zu hören bekommen! Dein Reich ist mir natürlich längst bekannt, doch wäre es nicht fair von mir, Dich zu outen. Zudem hast Du ja nun auch schon genug Hinweise gegeben. Dein Nachbar ist ja nicht gerade das was ich einen großen Kriegsherrn nennen würde, aber zumindest hat er meine Sympathien. Hätte ich die Möglichkeit, würde ich ihn gern ein wenig mit Kriegern unterstützen, aber jetzt ist ersteinmal Khasi Lum dran. Das schöne an Khasi Lum ist, daß er keine Verbündeten und Freunde hat. Also wird es wohl ein leichtes Spiel für mich. Du selbst kommst zwar aus einer aktiven Ecke von Tagatha, doch hast Dich selbst noch nicht gerade sehr durch Aktivität (außer ein paar Veröffentlichungen) hervor getan. Wann werden wir von Deinem Reich mal was besonderes vernehmen?«

Darauf wird folgendes erwidert: »Ein gesundes Selbstvertrauen hast du ja. Kann ich Dir ja nur gratulieren. Ich hoffe (nicht), daß du dich da verschätzt. Du wärest nicht der erste. Wann du etwas von mir vernehmen wirst? Man wird sehen...ich weiß ja noch nicht mal, ob du in die richtige Richtung schaust bzw. lauschst. Was wäre zudem etwas Besonderes? Eine Ankündigung eines Angriffes auf ein Reich, an dessen Existenz zahlreiche Gelehrte noch zweifeln? Nicht meine Sache... In Hoffnung auf interessante Zeiten Ciao «

Damit läßt sich Wusor nicht abfertigen: »Die Existenz von Khasi Lump kann ich bezeugen und dazu brauche ich keine sogenannten "Geleerten". Es zeugt von Eurer Unerfahrenheit, daß Ihr an der Existenz von Khasi Lum zweifelt, wo doch Khasi Lum die derzeitige VvT–Präsidentschaft inne hat. Zugegeben Annuwyn war schon ein verdammt schlechter Präsident, aber Khasi Lum übertrifft es bei weitem noch. Wollen wir wetten, wer der nächste VvT–Präsident wird? Ich setze 100.000 GS auf Lasendos. Warum habt Ihr eigentlich nicht kandidiert? Man jetzt schwafel ich schon soviel, daß man denken könnte, ich käme aus Orgon oder gar aus Psi. Dank sei den Göttern, daß sich mich davor verschont haben.«

Das Gespräch zieht sich fort: »Mit Orgon oder PSI kann man Dich wahrlich schlecht verwechseln..... hast schon nen eigenen Stil (Zitat: 'Fratzengeballer'). Nichtsdestotrotz ist auf Tagatha viel möglich...warum soll man keinen Abgesandten als den eines fremden Reiches (sprich Scheinreich) deklarieren können? Geht m.E. ganz sicher (grinsend) Und das du die Existenz von K.L. bezeugst, naja...nichts gegen Dich...aber das kann einiges heißen..... Auf die VVT geb ich ehrlich gesagt sehr, sehr wenig....die Präsidentschaft ist mir demnach auch ziemlich schnuppe«

Nun braust das Rabennest auf »Besser man gesteht seine Fehler spät ein als nie! Wenn Du meine Identität am 'Fratzengeballer' fest machen willst, dann müßte ich ja aus Lasendos, Latronien, T'Ulsa Dun, Samdurack, Conrida, Transzonika, Myredanien, Akkad oder von den Facalienbrüdern kommen. Wenn Du nicht auf VvT–Wetten stehst, wie wäre es dann mit Kriegswetten? Dank unseres tüchtigen Götterboten Hyoo häufen sich ja gerade die Kriege: Lasendos gegen Chaoskrieger, Psi gegen Chaoskrieger, Adalien gegen 'Chaoskriegerchen', Psi gegen Cidarenreich, Phönikiern gegen Scharokan, Samdurack gegen Kendar, Latronien gegen Myredanien ... Habe ich irgendwelche Kriege vergessen. Ich glaube nicht, oder? Naja die Chaoskriege finde ich recht unspannend. Die sind nur zur Beschäftigung einiger überaktiver Herrscher da! Über kurz oder lang wird sich Slonga doch wieder verziehen. Auch der Krieg Samdurack gegen Kendar scheint recht unspektakulär zu sein. Aber ich glaube, der Rest bietet sich für einige Wetten an. Wird es Frieden oder einen Waffenstillstand geben? Wird ein Reich eine deftige Niederlage einstecken? Werden sich andere Reiche an dem Krieg beteiligen? Usw. Also ich fang mal mit meinen Prognosen an: Für Scharokan zieht die ganze Sache nicht so gut. Er hat neben Phönikiern auch Samdurak am Hals und sonst anscheinend keine Freunde (außer Hallima). Ich sag' mal, der wird ordentlich einen auf die Glocke bekommen. Ähnlich sieht es mit den Cidaren aus: Keine Freunde oder Verbündeten und wenn Psi erst einmal die Chaoskrieger erledigt hat, müssen die Cidaren wohl eine bittere Niederlage einstecken. Genauso schätze ich auch die Situation für Myredanien ein. Zudem stellt er sich



Geruechte



in der Kriegsführung ziemlich ungeschickt an und hat es mit einen nicht zu verachtenden Gegner zu tun. Aber ich glaube, ich hab' schon wieder zuviel geschwafelt.«

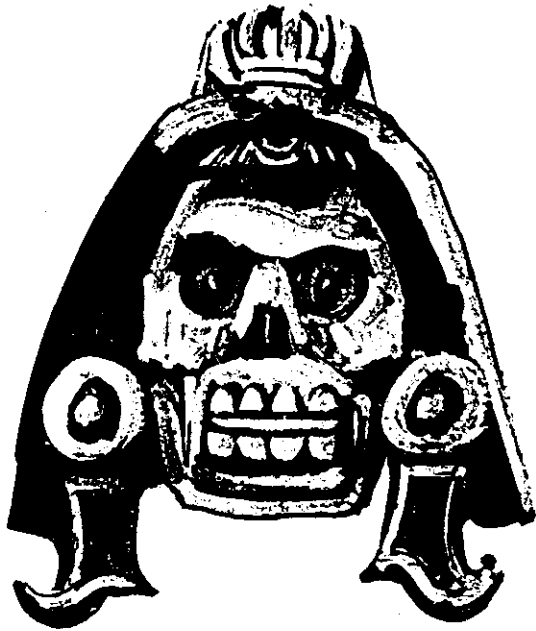
Das hört sich nun interessant an: »Kriegswetten --- nicht schlecht. Chaos zur Zeit unspannend, ich traue Slonga aber Überraschungen zu. Kendar ---- ist das nicht ein Barbarenreich? Ich tippe mal auf ne kommende Überraschung für Samdurack. Phönikien ---- schwer einzuschätzen. Ist doch eigentlich noch relativ jung, Laut Kriegsbericht irgendwie mit Drachen im Bündnis. Scharockan --- erst Karkildon, dann Phönikien, jetzt Samdurack....das er sich da mal nicht übernimmt, aber: im letzten GB angeblicher Herrscherwechsel Cidaren gegen PSI....Cidaren scheinen anscheinend selbst nicht so genau zu wissen, was sie wollen, richtige Kriegsstrategie gegen Psi (geschweige denn einen entschlossenen Vorstoß) fehlen. Myredanien....absolut keine Ahnung, scheint aber ganz schön in der Patsche zu sitzen.«

Nachdenklich antwortet Wusor »Ich denke für Scharokan und das Cidarenreich sieht die Sache ähnlich aus: Beide haben quasi unbesiegbare Gegner. Der Drache von Phönikien scheint genauso unbesiegbar zu sein, wie die Zauberer von Psi. Da können die Cidaren und Scharokan noch so viele Krieger rüsten. Ausgeglichen ist der Verhältnis zumindest nicht. Ich denke, da fehlt es auch ein wenig an göttlicher Gerechtigkeit. Mit der Überraschung für Samdurack könntest Du recht haben. Zumindest ist es in der Geschichte von Tagatha noch keinem Reich gelungen, ein Barbarenreich zu bezwingen.« (Anmerkung des SL: In den genannten Punkten wurde auf das Spielgleichgewicht geachtet!) Nach einem Räuspern fährt er fort: »Scharokan scheint sich zwar übernommen zu haben, hat sich aber gegen Karkildon geschickterweise mit ein Friedensvertrag abgesichert. Nun finde ich, daß Karkildon aber recht schwer einzuschätzen ist. Auf der einen Seite macht er den Eindruck eines verlässlichen Partners und auf anderen Seite besitzt er unzählige Söldner und rüsten seine Söldner mit Sonderwaffen aus ganz Tagatha-Trebo aus, wie es ganz Tagatha vorher noch nie esehen hat! Zudem scheint er Bündnisverträge mit Phönikien zu haben. Ich denke das Verhalten von Karkildon ist für Scharokon entscheidend! Von Samdurack dürfte er im Moment nicht viel zu befürchten geben, der räumt ja gerade auch mit Kendar auf. Und da warten wir ja noch auf eine Überraschung. *grins ... Mit den Cidaren könntest du recht haben. Die Sache zieht sich schon so lange hin, daß sie keinen mehr wirklich interessiert. Ich denke, die Cidaren sollten alles auf eine Karte setzten und Psi mit allen angreifen was sie haben, solange Psi noch mit den Chaoskiegern beschäftigt ist. Ehrlich gesagt, wäre es mir mir aber lieber, wenn die Cidaren mal Caledonien angreifen. Immerhin ist Caledonien das fettste Reich von Tagatha und müsste mal ein wenig zurecht gestutzt werden.« Wir lauschen noch dem Gespräch der beiden, erst wird Wusor vorgeworfen, er sei Slonga-Vasall, dann sagt man, er käme aus Karkildon, zumindest aus Phebos. Man schweift ab und spricht über die Chancen, mit der Orgon Hall Gold zu verdienen. Dann wird es wieder konkreter: »Was das Verhältnis Scharockan-Samdurack angeht bin ich mal äußerst gespannt. Zur Zeit scheint Samdurack ja aber beschäftigt zu sein. Wie ist das eigentlich zwischen Phönikien und Samdurack. War da imKampfbericht nicht sogar irgendwas mit Samdurackschen Soldaten an der Seite Phönikiens? Cidaren scheinen wir ja dieselbe Meinung zu haben. Warum Karkildon die Schwäche Scharockans nicht ausnutzt bleibt mir aber ein Rätsel. Annuwynn und Akkad....im Krieg gegen Samdurack...dann hätten wir mal nen interessanten Krieg zwischen Top 5 Reichen....«

Wusor geht nun beherzt darauf ein: »Soweit ich weiß hat Phönikien Scharokan mit Hilfe von Samdurack angegriffen, woraufhin Scharokan Samdurack mit Krieg gedroht hat. Aber passiert ist dann nix. (noch nicht!) (grinsend) Was ein Krieg der TOP-Reiche angeht, da wäre ich ziemlich scharf drauf, sowohl auf Phebos wie auf auf Phyrionia. Aber die TOP-Reiche haben wohl zuviel Angst um ihre Pfründe. Es sind doch eher die kleinen Reichen, die sich bekriegen! Ich denke aber, daß wir von Karkildon noch einige Überraschungen erwarten können.«

Das klingt für unseren Gesprächspartner interessant: »Weißt du schon genaueres, wann es da mit Krieg weitergeht? Karkildon....bin mal gespannt, was das für Überraschungen sein sollen. Hat der mit Phönikien eigentlich eine Grenze? (angeblicher Bündnisvertrag). Annuwynn und Akkad..... ich weiß nur, daß es Bündnispartner sind, sind schon ziemlich lange dabei. Die Region, wo die sind, ist doch aber ziemlich ruhig, oder? Aber da war doch mal was mit Kendar..... jetzt haben die mit Kendar laut meinem Wissensstand Frieden. Wie das dann mit Samdurack zusammenpasst.....wer weiß... Die ehemalige Allianz ABS gibts ja zudem nicht mehr. Vielleicht sind die ja gar nicht mehr verbündet.... keine Ahnung...Nochmal zu Karkildon.... wie schätzt du eigentlich die Kampfstärke dieser Söldnertruppe ein ? Ist es a) nur ein Mittel, billig an SW zu kommen oder steckt da mehr dahinter?«

Wusor weicht zunächst aus : »Karkildon scheint über unzählige Goldreserven zu verfügen und kauft sich mit diesen überall große Mengen (Größenordnung 500) an SW. Die Söldner werden bis jetzt nur von Karkildon im eigenen Reich und in Latronien eingesetzt.«



SAMDURACK

von

PEKLEFRA

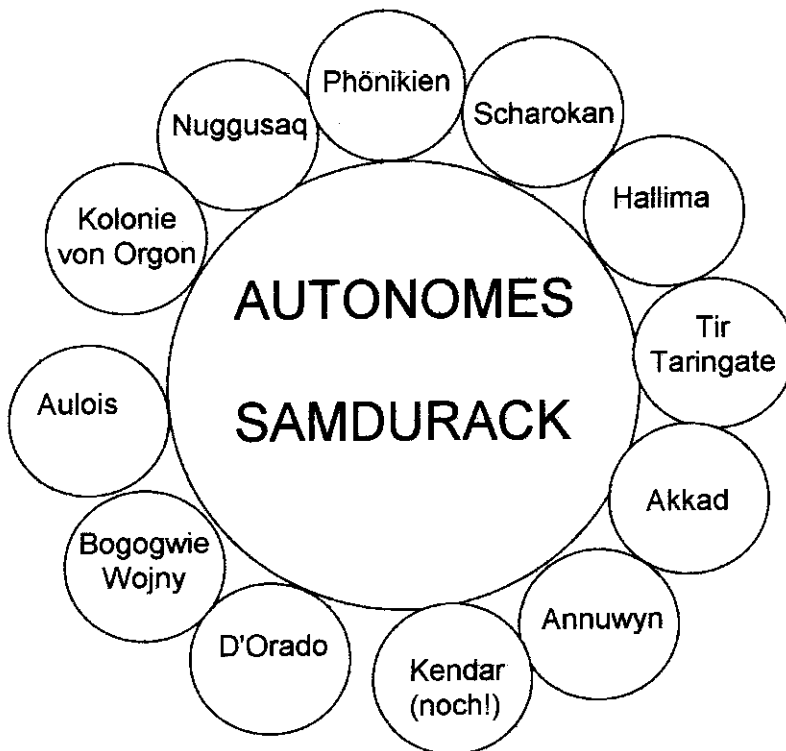
PROVINZSTATTHALTER DES AUTONOMEN SAMDURACKS
in HOKANTUSA, SAMDURACK, PHEBOS

16.06.114 n.B.v.S.

Bezug: -

3. Brief im Tagatha-Boten

HOHEITSGEBIET VON SAMDURACK



gez.:
Peklefra





SAMDURACK

von

PEKLEFRA

PROVINZSTATTHALTER DES AUTONOMEN SAMDURACKS
in HOKANTUSA, SAMDURACK, PHEBOS

06.05.114 n.B.v.S.

Bezug: -

2. Brief im Tagatha-Boten

WARNUNG AN ALLE PHYRONIA-REICHE



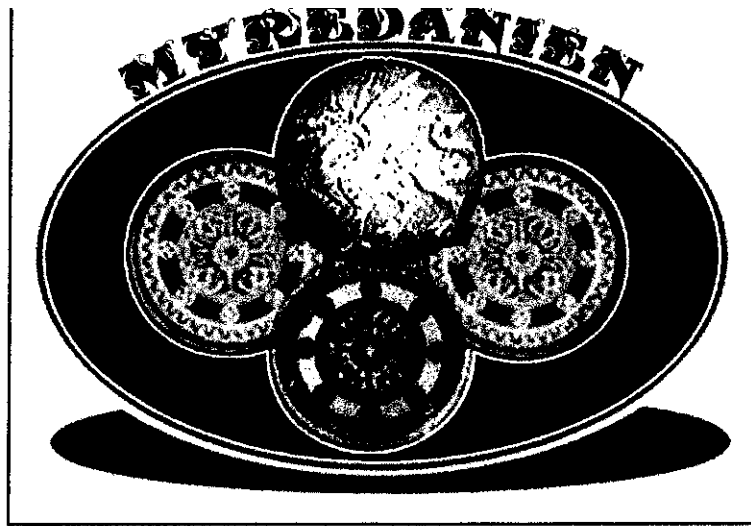
Ich, Peklefra, Provinzstatthalter vom Autonomen Samdurack verkünde hiermit, dass ich nicht gewillt bin, Ableger von Phyronia-Reichen auf Phebos zu dulden. Die ersten, die dies spüren werden, sind die Kendarbarbaren. Ich werde sie dahin zurückschicken, woher sie gekommen sind. Dies sollte allen Phyronia-Reichen, die sich auf Phebos ansiedeln wollen, eine Lehre sein.

Insbesondere Annuwyn, der Kendarfreund sei gewarnt, sich nicht in die Zurücksiedlung der Kendarbarbaren einzumischen. Reicht es nicht, dass sich Dank der Kendar Kolonie nun eine Pilzseuche über Phebos ausbreitet?

Ich weise alle Mitglieder des "Phebos-Schutz-Bündnis" (PSB) darauf hin, dass ich entsprechend § 1 handle und fordere alle Mitglieder auf, ihre Pflichten entsprechend § 2 zu erfüllen.

gez.:
Peklefra

24 Apon,
 12ndGM, 2



Sehr geehrte Herrscher von Phebos und Pyronia,

Wie Ihnen mit Sicherheit nicht entgangen sein wird, ist es in letzter Zeit zu einigen mehr oder weniger undurchsichtigen Verstrickungen in und um das Reich Myredanien gekommen. Aus diesem Anlaß möchte ich hier ein wenig für Aufklärung der Sachverhalte sorgen.

Sicherlich ist Ihnen allen bekannt, daß das Elbenreich,- Fangorn, nun nicht mehr als gültige Institution existiert. Kurz gesagt ist Fangorn untergegangen. In folge dieser Tatsache ist ein Bürgerkrieg ausgebrochen und es herrschte für in etwa einen Mond nichts, was darauf hinweisen würde, daß sich ein neues Reich auf dem Fundament des alten Staates bilden würde. Zu unserer eigenen Überraschung sollte allerdings, wie denn so häufig, alles anders kommen als erwartet. Aus den chaotischen Verhältnissen in der Bevölkerung vor Ort erwuchs ein neuer Staat, welcher sich nun anmaßt unter dem gemein hin bekannten Namen Latronien als solcher tatsächlich zu existieren.

Diese Entwicklung überraschte uns wie meine Nachbarn ausgesprochen, was alledings noch kein Grund zur Beunruhigung sein konnte. Also harren wir der Dinge, die da kommen sollten und beobachteten das Geschehen aus der Distanz. Die Folge dieses Handelns war nun, das Latronien mit einer gewaltigen Übermacht Chaoskrieger die Grenzen Myredaniens überschritt, und mit eindeutig kriegerischer Absicht mehrere Provinzen Myredaniens besetzte. Da diese Handlung für uns völlig überraschen kam, waren wir nicht ausreichend vorbereitet und mußten uns vorerst geschlagen geben.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß von Myredanien dem neuen Staat Latronien gegenüber keine feindseligkeit vorrausging. Weder politisch noch kriegerisch gab es Geschehnisse, die Latronien hätten dazu bringen können zu solchen unprobatem Mitteln zu greifen.

Besonders delikater und erwähnenswert ist, daß sich unter den Truppen, die die Myradischen Provinzen eingenommen haben, nur Chaoskrieger sind. Kein Latronischer Soldat hat sich bis heute jenseits der ehemaligen Grenze

blicken lassen, was für uns ein eindeutiges Indiz dafür ist, daß es sich bei Latronien um ein Chaosreich handelt.

Für Myredanien ist nun klar, daß wir mit allen Mitteln mit diesem Problem aufräumen werden. Wir werden erst ruhen, wenn auch der letzte Chaoskrieger seinem Schicksal zugeführt ist! Über weitere Schritte gegen Latronien werden wir zu gegebener Zeit nachdenken.

Hochachtungsvoll,



Abs: Béla Toth, Sonnengasse 3-10, Arany Aszok, Protektorat Südland, LASENDOS

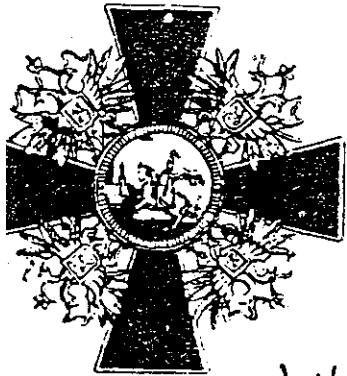
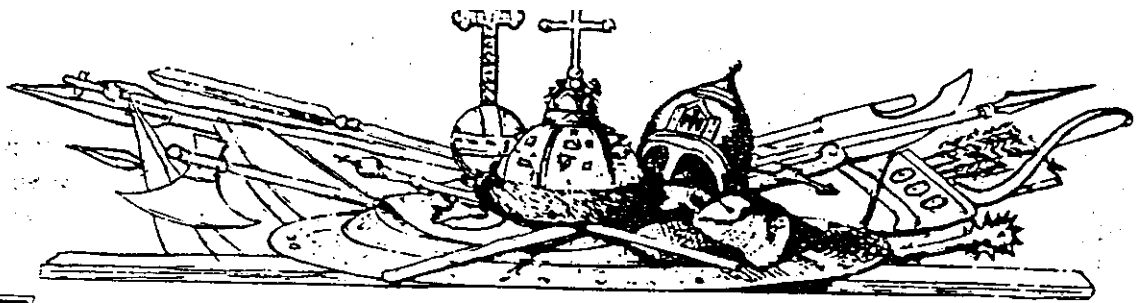
An: Alle

Verehrte Kunden,

Leider können wir in dieser Zeit kein neues Angebot unterbreiten, da sich unser Unternehmen in Inventur befindet. Alle bereits eingetroffenen Anfragungen und Bestellungen werden davon unbetroffen natürlich weiter bearbeitet.

Wir hoffen Ihnen im nächsten Dreimond einige neue und erlesene Angebote unseres Unternehmens unterbreiten zu können, wenn Lasendos erst die Gebiete Gondors und weitere für die Reise freigegeben hat.

Hochachtungsvoll Béla Toth,



Der Orden Viktors Kreuz
wird folgenden Personen
verliehen :



Viktor Kerensky (p.h.)
Stefan Regenator (p.h.)
el Cordobesz (p.h.)
G.T. Powolto (p.h.)
G.T. Abostichon (p.h.)
Epsilus (vom Reiche Psi)
Ischra Kolobata (vom Reiche Sidarich)

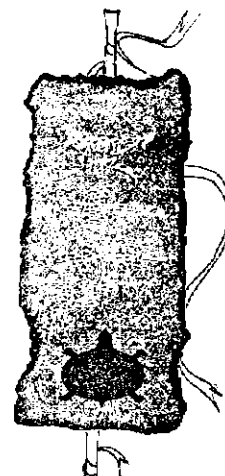


LGR grüßt an.

Lesendes ML4

Bestiarium Tagathas

Seit der Rückkehr Slongas haben sich Berichte gehäuft, nach welchen gar grausige Ungetüme die Erde Phyronias und von Phebos bewandern. Einige Reiche haben Erfahrungen mit diesen Wesen gemacht und zum Teil sogar gezähmt. Dieses Wissen ging zum Teil mit dem Untergang alter Reiche verloren, zum Teil wurde es bewahrt. Im Folgenden faßt eine Liste Beschreibungen aus Reiseberichten, Kultur- und Chroniktexten, sowie Visionen und Orakelsprüchen zusammen. Möge es dazu dienen, den Bewohnern und Reisenden der wohlanschaffenden Reiche Sicherheit und Frieden zu schaffen.



<u>Name</u>	<u>Herkunft/ Vorkommen</u>	<u>Beschreibung</u>
Balrog	Mynathyras	Ein Feurdämon, der der Glut aktiver Vulkane nur kurze Zeit entfliehen konnte, doch auf dem Schlachtfeld Angst und Terror verbreitete.
Bergbüffel	Trapezunt	Das Tier war in der Lage, erkundete Gebirge zu überqueren
Brachaun	Sicmeobee	Flußtiere, die auch in Salzwässern Flöße zogen.
Eisriesen	Torena	an die Bedingungen der Eiswüste ideal angepaßt. menschscheu und mißtrauisch
Echsen	Mynathyras	intelligentes, sprach- und kulturfähige, humanoide Kaltblüter, Geruchsorgan auf der Zunge
Elefanten	Cidarenreich	Die Haltung, Zucht und Ausbildung für die Schlacht verschiedener Elefantenrassen wurde im Cidarenreich zur Blüte gebracht. Besonders die Abrichtung wilder Bergelefanten, die den Einsatz der im Bergland lebenden Tiere in der Schlacht erlaubte, sowie die Züchtung von rennelefanten, die die Geschwindigkeit gewöhnlicher Pferde übertreffen konnte, stach aus den Leistungen der Cidaren heraus.
Felspapagei	Trapezunt	Diese Vögel spazierten zur Erkundung von und über Gebirgen hinweg abgerichtet. Spezielle Papageienkäfige ermöglichten den Transport der Tiere über Land.
Flughund	Rayç	Diese gefährlichen Tiere wurden im Kampf eingesetzt, wo sie manchem Recken gefährlich werden konnten. Erst durch massivem Einsatz von Bogenschützen konnte man der Plage nach dem Untergang Rayçs wieder Herr werden.
Geflügeltes Einhorn	Daaron	Diese Art der Luftkavallerie finden sich heute auch in Belerian, geflügelte Pferde als Pegais in Annuwyn.
Greif	K'n-yan	Assura ist bislang der einzige Landstrich, in dem die mythischen Mischwesen angetroffen wurden.
Kamel	Azhur	Die Pferde der Wüste konnte nicht verdursten. Wie bei Pferden auch, gab es eine Schlachtroßzüchtung bei Kamelen, die auch die Reiter vor dem Verdursten schützen konnten, da der eigene Wasserbedarf notfalls ganz den Reitern zur Verfügung stand. Heute werden Kamele nicht mehr militärisch eingesetzt und gezielte Züchtung findet seit dem Untergang Azhurs nicht mehr statt.
Kampfadler (Sadira)	Tetradagon	Adler aus den Sadirabergen wurden für die Schlacht ausgebildet und tatsächlich eingesetzt.
Loslader	Gwaiduar	Kampfhunde, die Krieger unterstützen sollten. Nach dem Untergang verwilderten diese Hunde und wurden zur Gefahr für Reisende.
Pegasus	Manetheren (Annuwyn)	fliegende Pferde, die die Kavallerie der Reiche ganz neue Einsatzmöglichkeiten bot.
Rennquadriga pferde	Cargon	Diese spezielle Züchtung brachte gehorsame und wenig kriegsscheue Gespannpferde hervor, die das besondere Achtergespann der cargonischen Rennquadrigen erlaubte.
Rakshi	Kuza, Choson	ursprünglich indisch (s. Bhagavadhgita):

(Rakshasa)		mehrköpfiges Ungeheuer, vielfältig, Riesen, übermenschliche Kräfte (entspricht dem Troll der Sachsen) auch in Nachbarländern bekannt.
Rilad-Nashorn	Gwaiduar	Dieses außergewöhnliche Tier war in seiner Wut genauso gefährlich wie der heute weit verbreitete Elefant. Da die Zucht jedoch schwierig war, gilt es heute beinahe als ausgestorben.
Sprintpferd	Trapezunt	Diese Pferde waren im Nahkampf nicht zu gebrauchen, doch blieben diese Renner in der Geschwindigkeit allen anderen Züchtungen weit voraus. Mit dem Untergang Trapezunts ging diese Züchtung den anderen Reichen verloren.
Tigbanua (Buso)	Choson	gefährliches Ungeheuer mit nur 1 Auge. Ist in der Lage, Menschen zu willenlosen Kadavern (buso) zu infizieren, Art der „Krankheitsübertragung“ ist unbekannt. Sowohl Tigbanua als auch Buso-Form sind in der Lage, menschliche Gestalt anzunehmen, fallen jedoch durch verwesungsartige Ausdünstungen auf.
S'tarra	Akkad	Rennechsen, unintelligent. Sie wurden in Akkad als Reittiere benutzt, die die meisten gewöhnlichen Pferde an Geschwindigkeit übertrafen und durch ihre Größe und Aggressivität den Reiter im Nahkampf unterstützen konnten.
Sprungpferd, schwer	Azbur	Zwar waren diese Pferde keine besonderen Renner, doch waren sie in der Lage, große Hindernisse zu überspringen.
Tijan-Trolle	Rayç	die Trolle wurden in erster Linie von der Armee Rayçs zu Transportzwecken eingesetzt. Im Nahkampf bedienten sie häufig die Widder, was vermuten läßt, daß sie als außergewöhnlich widerstandsfähig galten und nur eine geringe Empfindlichkeit gegenüber Feuer (und Pechguß) besaßen.
Vladh-Usuler	Gwaiduar	Diese Züchtung brachte schnelle Schlachtrösser hervor, die im Gegensatz zu den Rennern aus Trapezunt auch im Nahkampf Einsatz fanden.
Vladogthengst	Rayç	Eine weitere Züchtung schneller Schlachtrösser. Tetradagon führte später die Züchtung beider Rassen fort.

Das Cigaretten-Reich



Kannste' inner



Ruch'n



Die Top-Five



I: Phyronia

Platz	Provinzen	Einwohner/Mill.	Handelszentren	Göttliche Gnade
1	534 Caledonien	15,5 Caledonien	147 Beleriand	1560 Beleriand
2	380 Beleriand	10,7 Adalien	110 Adalien	1130 Cargon
3	358 Adalien	8,0 Beleriand	93 Caledonien	920 Bohai
4	305	7,4	85 Psi	765 Caledonien
5	272 Lasendos	6,8 Asgard	84 Lasendos	720 Asgard

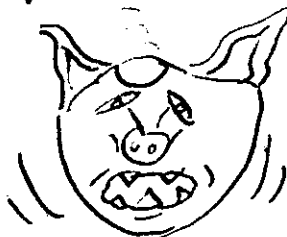
II: Phebos

Platz	Provinzen	Einwohner/Mill.	Handelszentren	Göttliche Gnade
1	207 Annuwyn	6,5 Annuwyn	38 Samdurack	1174 Orgon
2	160	6,4	37	1095
3	147	4,8	29 Khasi Lum	890 Akkad
4	132 Akkad	4,5	27 Annuwyn	590
5	131	4,3	24	450

III: Weltwunder

Platz	Beschreibung
1	Westwall von Adalien und Psi
2	Grenzbefestigungen in Karkildon (Straßen, Mauern, Bergfriede, Handelzentren...)
3	Bergfestung der Khasi (ein mächtige Anlage, die bis über das Gebirge reicht)
4	Orka-Tempelanlage in Scharokan (verteilt sich auf der ganzen Provinz)
5	Wasserbarrieren der Cidaren

Die 5 Okken



"Kommen"

X5

65

Das frei fahrende Volk der Schokken

Noch immer bieten die freien fahrenden Schokken ihre Dienste an.

Mit den Karawane lassen sich Waren an jeden beliebigen Ort auf Phebos bringen!

Eine Karawane findet sich in jedem Reich, so daß die Waren sofort versandt werden können.

Als Aufwandsentschädigung verlangen die Karawanen nur 3% des Warenwertes in Gold.

Doch lassen die Karawanenführer immer gerne mit sich handeln.

Im nur einem Wechsel legen die Karawanen 25 Provinzen hinter sich, auf Straßen oder auf See sind sie noch schneller.

Den Karawanen kann die genaue Strecke und der genaue Zielort also eine Provinz oder ein Handelszentrum angegeben werden.

