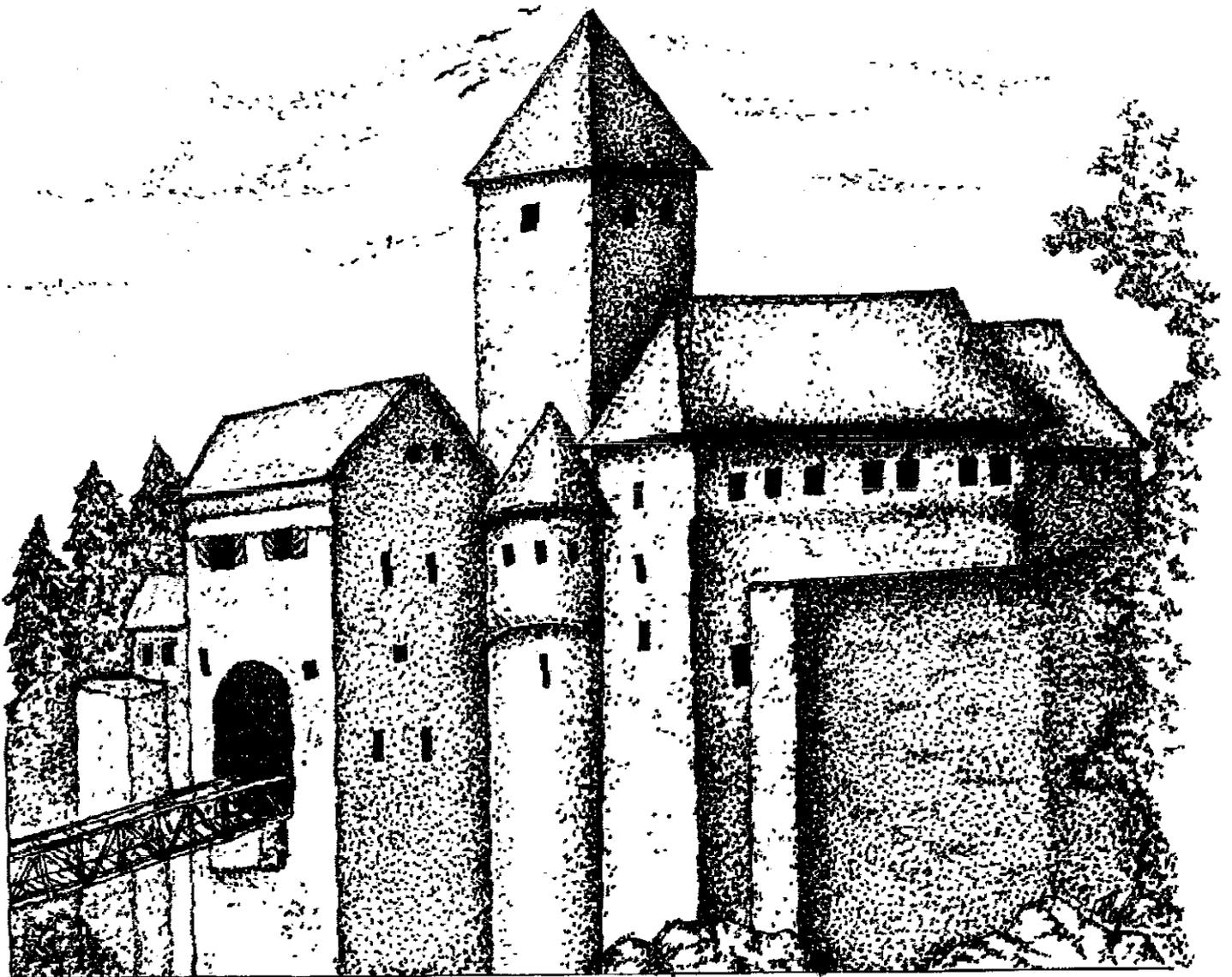


Tagatha-Bote

Wechsel 72





Inhaltsverzeichnis



1	Titelbild 72
2	Inhaltsverzeichnis
3	Vorwort
4	Tagatha Aktuell
4	Regelfragen
5	Versammlung der Spieler
6	Vorstellung des Götterboten Yakunin
7	TOP FIVE
8	VvT – Rede von Hassuset Rubinenglüh
9	VvT – Rede Draconiens
11	VvT – Rede von Barabesh der Onyx
13	VvT – Rede des Zul'jin
14	Der Westwall / Die Mufionsche Garde
15	Der Kommentar: heute SAMDURACK
16	Flugschiffe Klasse I
17	Abstammung der Orkische Horden T. 2
18	Gerüchte 1 – 18
20	Shandalar, Krone des Nordens
24	Neuordnung in D'orado
26	AHK
29	Zeichnet Kriegsanleihen
30	In dunklen Winter
31	Götterbote 1
32	Verborgenes auf Tagatha
34	Kommandosache
36	Wissen ist Gold ...
37	Nimroder Geschichten: Intermezzo
41	Aus fernen Landen...
44	Tigra Rubinauge an alle Herrscher
46	Blick in die Geschichte
46	Die Wächter der Ebenen
47	Hesperia an alle Herrscher
48	Feste Beleriands



Worwort



Moin,

Es ist ein Chaos, der Dreimond ist sooo lang geworden! Alles hat eben seine Zeit, aber die Götterboten geben nicht auf. Wir haben das neue Wechsel-System eingeführt! Also mit dem 73. Wechsel gebt ihr am Anfang also nur das Kartenmaterial ab und zeichnet in der pol. Karte oder sonst wie ein, wohin ihr erkunden wollt!! Fragen? Ruft an! Natürlich könnt ihr schon Briefe mit abgeben. Daraufhin aktualisieren die SL die Karten und schicken Euch die Karten zurück. Evtl. gibt es auch schon Briefe für Euch! Nun müßt Ihr den eigentlichen Zug abgeben wie früher (Ihr teilt auch mir, welche Provinzen Ihr besetzen wollt!). Die Reiche, die einen Krieg führen wollen, geben zusätzlich eine Kriegsanweisung ab. Mit der Hauptauswertung bekommt man dann auch das Ergebnis des Krieges zugeschickt. Alles klar? Ansonsten anrufen! An den Tagatha-Hotlines hängen Anrufbeantworter. Ihr könnt also IMMER eine Nachricht an Hyoo oder Yakunin absetzen!

In alter Tradition möchte ich wieder zu Gerüchten aufrufen, auch Comics oder Geschichten, Gedichte oder anderwertige Beiträge für den Tagatha-Boten erfreuen die Götter!

Bei der digitalen Karte bin ich noch nicht weiter, jedoch finde ich JBuilder flott und schön. Einfach ist JAVA aber nicht... Meine Schulung mußte ich wegen Arbeitsaktivitäten auf Dezember verschieben.

Was ist noch auf der Arbeitsliste? EE-We 73, KN-We 73, SW-Check, 2. Chronik, WWW-Tagatha, automatisches Kartenzeichnen, automatisches Kriegführen und der nächste Con.

Hyoo und Yakunin gratulieren den Spielern und Spielerinnen, die in ihren Familien Nachwuchs begrüßen durften! Auch die Hochzeit war wunderbar.



Mögen die angebeteten Götter mit Euch sein!

Euer

H^{yoo}

Hendrik

Der Tagatha-Bote 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 73, 67659 Kaiserslautern	
TAGATHA-HOTLINE:	04221 - 12 98 76	<> 0631 - 370 299 8
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 - bitte Reichsnamen angeben	
DISKETTEN:(Texte)	ASCII.txt, RICHTEXT.rtf, WINWORD.doc, STARWRITER.sdw (bitte unbedingt auf Macro-Viren, Boot-Viren und Würmer achten!)	



Tagatha Aktuell



- Göttliche Aufträge
sind immer noch zu haben! Die Götterboten unterbreiten die Aufträge. Allerdings werden die Götter auch die strafen, die Ihren Aufträgen nicht gerecht werden.
- Versammlung von Tagatha
Die Götter sind enttäuscht darüber, daß Khasi Lum die Aufnahme des VvT-Diplomaten vom Bund von Torgul abgelehnt hat! Ob die Diplomatin von Schandalar, Tigra Runbinauge, die sich wegen einer Krankheit noch nicht zur Versammlung begeben konnte, aufgenommen werden wird, bleibt abzuwarten.
- Reiche im Bürgerkrieg
Da sich noch Reiche im Bürgerkrieg befinden, wird das Finden neuer Herrscher immer noch prämiert.



Regelfragen



- Zeitdehnung:

Noch einmal zu Klarstellung: Die Sache mit der Zeitdehnung ist vom Tisch. Die Zeit läuft wie die Realzeit normal weiter. Alle drei Wechsler ist ein Rüsttermin, diese werden von den Spielern rechtzeitig bekannt gegeben.

- EE/KN-Wechsel:

Die Spieler hoffen, das jetzt jeder das neue System verstanden hat. Wenn nicht, die Spieler ansprechen.

EE-Wechsel: Die gewünschten Erkundungen (EE) an die Spieler übermitteln. Briefe können mitgeschickt werden. Als Antwort bekommt man die KF-Karteninformationen und Briefe.

KN-Wechsel: Der Kriegs-/Normal-Wechsel: Die Spieler schicken ihre Kriegsanweisungen und teilen mit, welche GF sie besetzen wollen. Der Normale Zug mit RSL/ZBP etc. und Briefen wird an die Spieler übermitteln. Daraufhin erstellen die Spieler die normalen Auswertungen und den TB.

- Zusätzliche EE:

Die Spieler möchten noch einmal klarstellen, daß es durch Sonderwaffen wohl nicht möglich sein wird, mehr als 4 (in Worten vier) zusätzliche Erkundungseinheiten (EE) zu erhalten. Die dabei eingesetzten Sonderwaffenarten spielen dabei keine Rolle.



Spielleiterbrief



VERSAMMLUNG DER SPIELER

- Tagatha – Convention:
Keine Neuigkeiten, ich möchte erst die Regeln aufdatieren und das Kartenprojekt am Laufen haben. Dann denke ich wieder darüber nach...
- Diplomaten
Bohai möchte die Regel klären: "Den BKA–Abzug bei Rückzug eines Diplomaten erleiden beide beteiligten Reiche im gleichen Maß."
- Beschleunigung:
Es wird gefragt: Wie Psi es sich vorstellt: Mehr DM = schnellere Züge? Der Arbeitsaufwand für die SL bleibt doch der gleiche! Die Spieler müßten doch immer pünktlich abgeben!
- Büroarbeit:
Bohai schlägt im Namen Psis vor:
Ich gehe mal davon aus, dass das Kleinfeld–/Einwohner–Auszählen die nervigste Büroarbeit ist. Das könnte man doch dadurch vereinfachen, dass wie z.B. bei der Bestimmung von Wasser–GF ein Hauptgeländemerkmale festlegt, und dann die Einwohner pro GF per Geländefaktor bestimmt werden. Verstanden? Nein? Ein Beispiel: GF 45/3 hat 35 Kf Wald, 11 Tiefland, 2 Wüste – damit wird es als Wald GF bestimmt – Einwohner: $48 * 400$ (etwas weniger als 48 reine Wald–GF – so als Vorschlagszahl). Was haltet Ihr davon?
Hyoo: Eventuell so als Vereinfachung bis zur digitalen Karte?
- Yakunin zum Internet–Auftritt:
Ich finde es besonders wichtig dabei, die allgemeine Seite (mit Werbung für das Spiel) und die spezifischen Seiten für die Spieler zu trennen. Eine erste Anregung (!!!) kann man unter <http://www.tagatha.org> finden. Über Verbesserungsvorschläge (zusenden eines neuen Quellcodes etc.) würde ich mich sehr freuen.
Das sich der Webauftritt bis jetzt gelohnt hat, wird man daran sehen, dass in nächster Zeit ein paar neue Reiche entstehen.



An die Herrscher von Tagatha!
Geschätzte Mitspieler!

Betreff: Vorstellung / Ausblick

Nur bin ich schon seit zwei Wechseln Götterbote und habe mich immer noch nicht vorgestellt!

Also:

Mein Name ist Frank Kennel und ich bin 25 Jahre alt. Ich gehöre zur „Spielerriege“ aus Kaiserslautern und Spiele bei Tagatha mit, seitdem ich 17 Jahre alt bin. Mein erstes Reich war Tir Tairingate und später die Konföderation von Artemis. Bekannter dürfte ich als Yoshida Takamoto, Präsident der Tagatha Interkontinental Bank, sein.

Im realen Leben habe ich nach der Schule Zivildienst gemacht und danach im Rettungsdienst gearbeitet. Seit ein paar Jahren drücke ich wieder die Schulbank, indem ich in Homburg (Saar) Medizin studiere. Anfang dieses „Götterlaufes“ habe ich mit meiner Freundin „den Wald des Yakunin“ bezogen, wie ja im Forum zu lesen war.

Leider konnte ich den aktuellen Hauptwechsel nicht optimal betreuen, da einige wichtige Prüfungen bevorstehen, aber bei der nächsten Erkundung sollte wieder alles normal laufen.

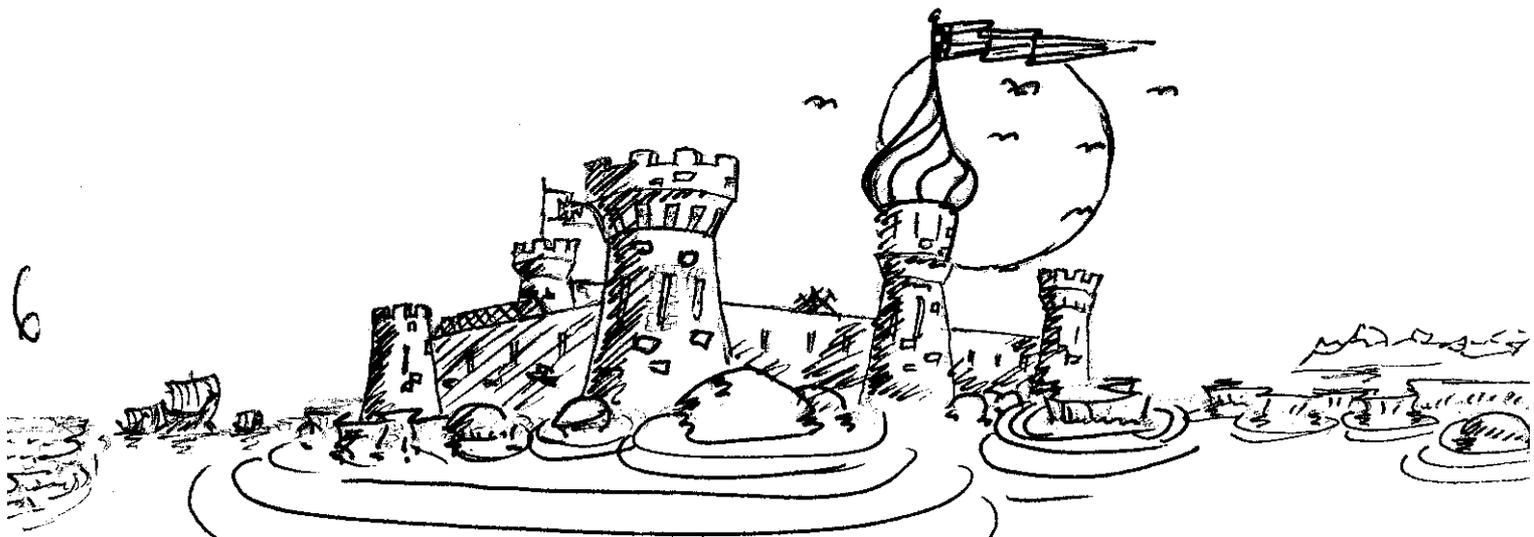
In nächster Zeit wollen Hendrik, der Spieler von Sakren und ich die Homepage von Tagatha umgestalten. Dazu wird unter www.tagatha.org eine reine Spielerseite eingerichtet, während aus www.tagatha.de eine allgemeine Page zu Tagatha (Werbung für Interessierte ect) werden soll. Ein erster Schritt war die Einrichtung eines neuen Forum.

OK... solltet ihr Anregungen, Kritik oder Fragen an mich haben, meldet euch einfach bei mir, oder benutzt das FORUM.

Viele Grüße

Frank Kennel (Yakunin)

Festung Szijliget → Ledendos





Die Top-Five



I: Phyronia

Platz	Provinzen	Einwohner/Mill.	Handelszentren	Göttliche Gnade
1	550 Caledonien	15,5 Caledonien	147 Beleriand	1620 Beleriand
2	401 Beleriand	10,0 Adalien	118 Adalien	1580 Cargon
3	373 Adalien	9,6 Beleriand	105 Cargon	810 Caledonien
4	350	7,4	93 Caledonien	780 Bohai
5	292 Lasendos	7,0 Psi	85 Psi	750 Psi

II: Phebos (lückenhafte Daten)

Platz	Provinzen	Einwohner/Mill.	Handelszentren	Göttliche Gnade
1	215 Annuwyn	6,5 Annuwyn	49 Karkildon	1530 Karkildon
2	180	6,1	48 Saradoom	1491
3	151 Akkad	5,2	29 Khasi Lum	930 Akkad
4	134	3,6 Akkad	27 Annuwyn	758 D'orado
5	81 D'orado	2,6 D'orado	25	400 Annuwyn

III: Weltwunder (dann wieder am nächsten Rüsttermin)





Hassuset Rubinengluh Botschafter der Volksrepublik Adalien :

Sehr geehrte Gesandte im VvT.

Hiemit hat die Volksrepublik wieder die Ehre neues über das Chaos berichten zu dürfen. Der Phebos-Kriegsfürst des Chaos hat die Unterwerfung von Annuwyn vorläufig abgesagt, um dort ähnlich wie in Trapezunt ein Reich der Finsternis zu erschaffen.. Dies mag wohl daran liegen, daß an den Gerüchten eines neuen Herrschers von Annuwyns etwas wahres sein muß und der Untergang von Annuwyn verhindert wurde. Weiterhin plant das Chaos eine gigantische Verteidigungsschlacht. Leider konnte nicht herausbekommen werden, an welcher der zahlreichen Fronten sich das Chaos besonders bemühen will. Nochmals eine Warnung an alle Spione und Kundschafter. Seid sehr vorsichtig wenn Ihr Euch der Hauptstadt Manaratu nähert. Die Göttin selbst könnte auf Euch aufmerksam werden. Es gäbe noch zahlreiche andere Nachrichten zu berichten, doch aus taktischen Erwägungen wird sich meine Wenigkeit diesbezüglich zurückhalten.

Außerdem wird es Zeit das scheinheilige Verhalten einiger Herrscher anzuprangern. Die Beschaffung von Nachrichten ist ein voll rechtmäßiges Mittel der Kriegsführung, der Kriegsverhinderung und der Sandschaftlichen Kunst für jedes Reich. Genauso wie es ein rechtmäßiges Mittel ist, dieses Abzuwehren und mit Spionen zu verfahren wie es ihm gefalle. Bedenklich ist es nur, wenn diese Mittel für Kriegsverbrechen angewandt wird.

Wir werden uns die Nachrichtenermittlung nicht verbieten lassen. Und wir halten es auch für unverantwortlich und nachlässig seinem Reiche gegenüber wenn ein Herrscher darauf freiwillig verzichtet. Und wenn einer meint er müßte wegen ein solch geringes Verhalten deswegen sein Reich in einen Krieg stürzen, dann möge er mal nachdenken ob er wirklich die Verhältnismäßigkeit gewahrt hat, und für diese unbotmäßige Verhaltensweise die Folgen tragen. Wir stehen zu unserer Verantwortung sollte mal ein Mitarbeiter des AND unangenehm auffallen. Auch werden wir keinem den Kopf abreißen sollte sich ein Spion sich in unseren Kerker verirren, es sei den er hat sich an Kriegsverbrechen mit schwerer Folge beteiligt. Das ist die Meinung der Volksrepublik und das Andere ist für uns nur unnötige heiße aufgeblasene Luft zum zwecke der Muskelspielerei oder gar scheinheiliges Verhalten.

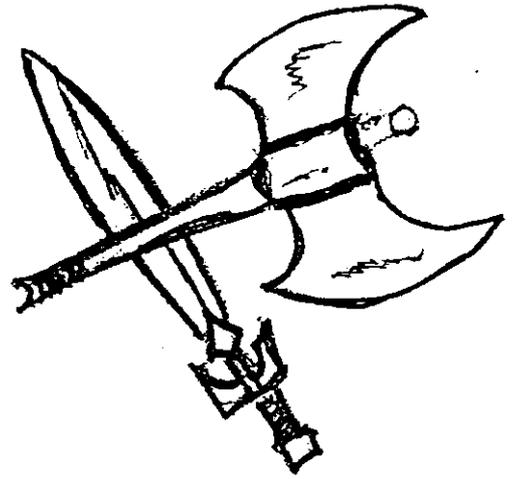
Trotzdem wünschen wir alle Anwesenden wahren Chaosbekämpfer viel Erfolg und glorreiche Siege.

Möge die ewige Verdammnis über das Chaos kommen.

Draconiens

Jadäl

Platz der Ehre 1



VVT-Rede Draconiens

Werte Rezenten,

Ich, Kam Teh, wurde als Sprecher Draconiens entsandt, um sie über neue Entwicklungen zu informieren, sowie einige Dinge ins rechte Licht zu rücken. Die Gerüchte über eine Beleidigung draconscher Truppen im Angriff von Chaostruppen auf Kendax entsprechen leider der Wahrheit. Diese draconschen Lehnstruppen wurden im Zuge eines Truppenaustausches von Pellefra unterstellt, unter der Bedingung, daß diese nur im Verteidigungsfall im Einsatz kommen. Von Verstrickungen Samdurachs zum Chaos wissen wir zudem nichts. Nun setze Pellefra die Lehnstruppen ohne unser Wissen und gegen unsere Interessen zusammen mit Chaostruppen ein. Wir nehmen des Verrats, Pellefra erhielt hierfür die Skafe. Ich darf ihnen an dieser Stelle nochmals versichern, daß Draconiens niemals Beziehungen zum Chaos hatte, hat und niemals haben wird. Bereits diesen Mond sind

Unsere Truppen zum Angriff auf Saradoom anfechten.

Zu Entschädigungszahlungen gegenüber Anuvrynn sind wir bereit, erhoffen uns jedoch dafür Aufschub, um unsere Ressourcen komplett gegen Saradoom einsetzen zu können. Wir bedauern diesen Angriff zutiefst und bitten hiermit offiziell um Vergebung, jedoch, wie bereits ausgesprochen, die Verantwortung lag allein beim verstorbenen Pektelva. Mögen die Regenten an unseren Taten messen, wir werden bis zum Untergang Saradoom's kämpfen. Insofern bitten wir auch Scharoökan und Orson sofort um eine Mobilisierung ihrer Truppen. Sicher erwarten viele der hier anwesenden Gesandten auch eine Stellungnahme zum Draconien-Scharoökan-Konflikt. Da wir uns derzeit in Verhandlungen befinden und es noch andere Spuren zur Ermordung von Tyros gibt werden wir hier keine feurigen Reden halten. Nur soviel: solch einseitige Schuldzuweisungen wie im letzten Fottubolen von der Seite Scharoökans lehnen wir ab, wahrscheinlich ist Markildon auch ein schadenloser Appessor wie Draconien. Nun, in jedem Falle werden wir die Streitigkeiten vorerst zur Seite legen, vielleicht wird sich das Verhältnis unserer Staaten dauerhafter verbessern. Möge der Kampf gegen Saradoom unsere Staaten eigen.

/

SHANDALAR, Krone des Nordens

Barabesh der Onyx,
Vertreter Shandalars vor
der Versammlung der
Völker von Tagatha

Niedergeschrieben in Shangrilar am
23. Tage Natrus im Jahre 114 nS



Hochwohlverehrte Herrscher und Herrscherinnen aller Reiche in
der Versammlung der Völker von Tagatha,

Ich stehe hier vor Euch als Abgesandter des Reiches Shandalar.
Ja, ich höre in den hinteren Reihen Gemurmel und vernehme
Sätze wie "Shandalar - das ist doch vor Jahrhunderten
untergegangen..." und "Ist Shandalar nicht schon lange vom
Chaos überrannt worden...?"

Ich kann Euren Unglauben verstehen, hat man doch vor sehr
langer Zeit zuletzt von meiner Heimat gehört in Euren Kreise.
Ja, früher war Shandalar noch in aller Munde, als es ein großes
Handelszentrum war, mit der ganzen Welt Handel trieb und als
vorderstes Bollwerk gegen das Chaos galt.

Doch Euch ist vielleicht nicht bekannt, daß dieser Kontakt zur
Welt nicht abriß, weil Shandalar erobert wurde, sondern weil
mein Reich in den Nebeln der Zeit verschwand und neben der
Welt existierte, vielleicht auf einer anderen Ebene. Das mögen die
Gelehrten klären.

Wichtig ist mir, daß Shandalar wohlbehalten wieder in
Erscheinung tritt und nach wie vor dem Chaos entgegentritt.

Zugegeben, nur wenige vermögen sich der Pracht und des
Glanzes entsinnen, für den Shandalar berühmt war, ebenso wie
für die Kampfkraft seiner Krieger; zugegeben, seit damals haben

Die Herrscher Eurer Reiche mehrfach gewechselt, so daß ich nachvollziehen kann, warum so viele von Euch die Stirn runzeln.

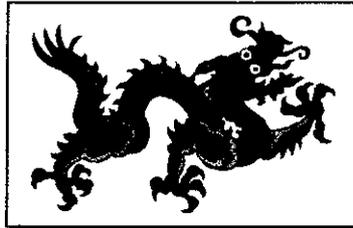
Ich will gerne Eure Wissenslücken aufklären, damit alle von Euch wissen, was Shandalar für ein Reich ist. Hierzu stelle ich der Versammlung der Völker von Tagatha eine Reichsbeschreibung zur Verfügung. Sie ist ebenfalls im Tagathaboten veröffentlicht.

Dies sei zur Einleitung und Vorstellung meiner Person genug. Ich werde mein Reich in der Versammlung vertreten. Zunächst werde ich mich darauf beschränken zuzuhören und mich zu vergewissern, daß alle Reiche Tagathas geschlossen gegen das kämpfen. Erst wenn ich über die politischen Verhältnisse aufgeklärt bin, werde ich den Standpunkt Shandalars, soweit noch nicht bekannt, in die Diskussion einbringen.

Ich bin offen für jedes informelle Gespräch, das ein Abgesandter eines Reiches mit mir führen möchte, will aber darauf hinweisen, daß Tigra Rubinauge, Beauftragte der Triade für Öffentlichkeitsarbeit, Einschränkungen für den offiziellen Kontakt mit Shandalar verkündet hat. Diese bitte ich im Namen Shandalars zu beachten.

Für die Triade

Barabesh der Onyx



Sehr geehrte Lords!

Es wird Zeit! Zeit die Quasselbude zu schließen, zu den Waffen zu greifen und zu kämpfen. Hier wird lang und breit über Spione diskutiert, sich über verschwundene Millionen ausgelassen und sich über Kleinkriege beschwert, die keinen Interessieren.

Die Horden Sagen: Lasst und einen Schlußstrich unter diese kleinlichen Streitereien ziehen, einen Vvt Präsidenten bestimmen, der die anstregungen koordiniert und das Chaos hinwegfegen. Danach könnt ihr die VvT wieder zu einer Quasselbude machen und euch euren kleinlichen Streitereien hingeben. Die Orkhorden werden dann keinen Vertreter mehr in der VvT haben.

Die einzigen die in dieser Richtung arbeiten sind die Adalier. Sie Informieren alle über das, was sie Herausfinden, ohne jeden Hintergedanken. Sie haben gemerkt, um was es geht. Nämlich um unser aller Leben!! Jeder, der sich in dieser schweren Zeit in Kleinlichkeiten ergeht, unterstützt unserer Meinung nach das Chaos aktiv und sollte auch so behandelt werden. Scharokan fällt unserer Meinung nach in diese Zone! Ein Kopfgeld auf einen Herrscher auszusetzen, ist feige. Soll er doch Samduracks König herausfordern und ihm ehrenhaft entgegentreten.

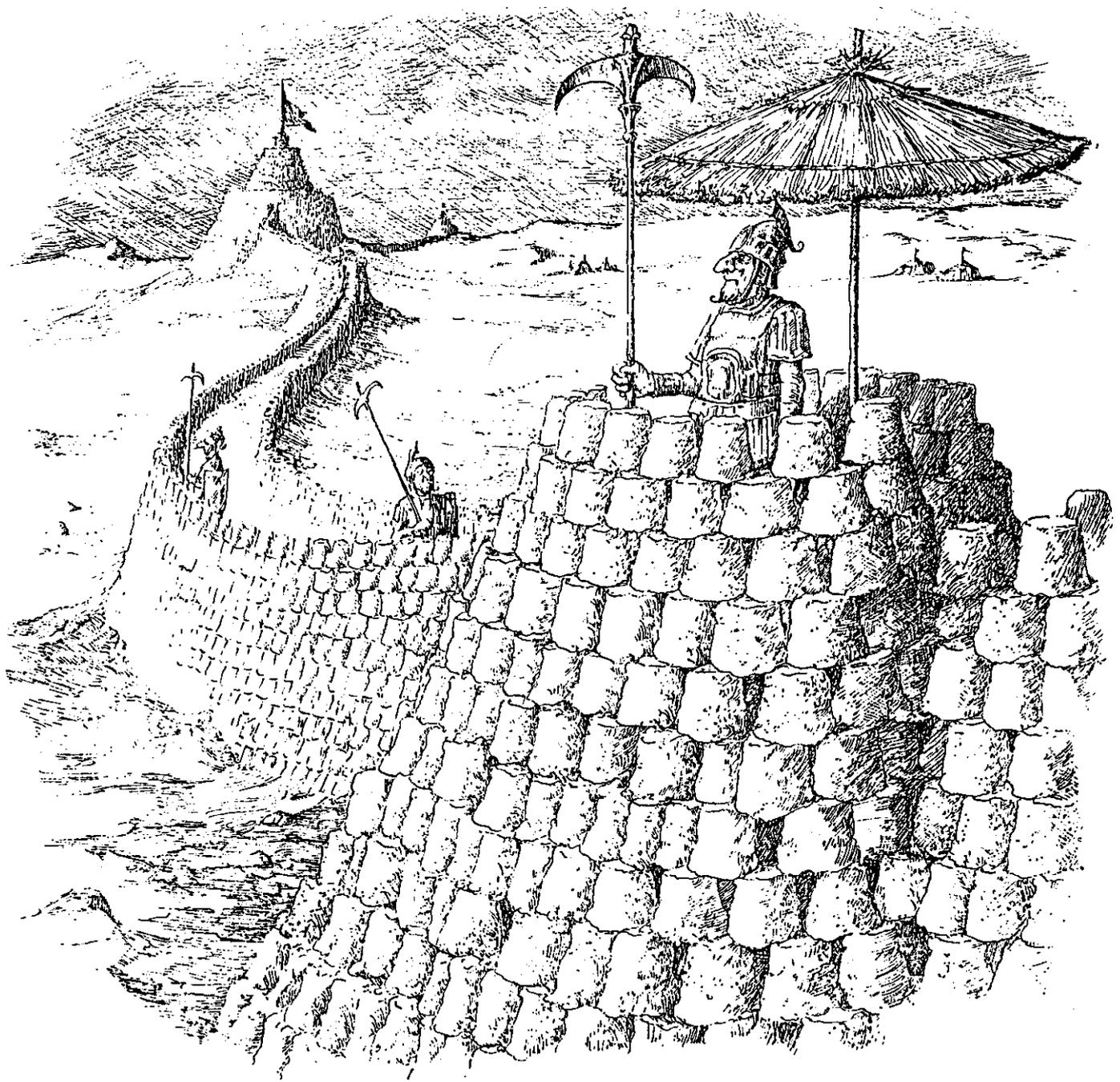
Wer, fragen wir, will gegen das Chaos Kämpfen?

Wäre es für diese Leute nicht einfacher, die VvT zu verlassen, eine gemeinsame Allianz zu bilden, und die Sache zu einem Ende zu bringen? Wir werden das Chaos immer dort bekämpfen wo es aufzutreiben ist. Der König wird in vorderster Front stehen und wenn nötig auch fallen. Jeder Ork wird mit FREUDEN in der Schlacht fallen, wenn das Chaos Niederlage auf Niederlage erleidet.

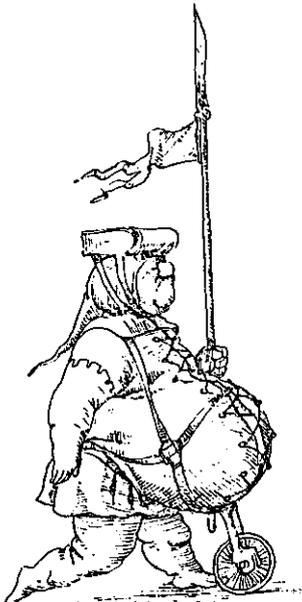
Aber bis zu diesem Punkt ist es noch ein weiter Weg. Wir werden ihn beschreiten, Schulter an Schulter mit allen, die das selbe Ziel haben.

Möget ihr alle eines blutigen und Ruhmvollen Todes sterben

Ich danke für ihre Aufmerksamkeit



Der Wall ist
nicht auf Sand
gebaut?



← Mufsonische Jarde →
nahe Meyamin



Der Kommentar

Von
Jesaja Nobelius

heute:

Samdurack

Ein Herrscher lebt seine Träume

Überall auf der Welt kennt man Samdurack. Und überall auf der Welt glaubt man zu wissen, daß es sich hierbei nicht gerade um eines der friedlicheren Reiche handelt.

Doch was steckt dahinter?

Es liegt wohl in der Hauptsache an der Person des Herrschers. Deklefra macht den Eindruck eines Macht hungrigen Alleinherrschers, dem im Bewußtsein seiner eigenen Stärke fast jedes Mittel recht zu sein scheint, um sein Ziel zu erreichen.

Doch was ist sein Ziel?

Es liegt auf der Hand. Samdurack soll eine eindeutige Vormachtstellung auf Phebos einnehmen. Aber auch dies dürfte nur ein Zwischenziel sein, letztendlich wird auch diese Stellung den Ansprüchen des Deklefra nicht genügen. Doch wollen wir erst einmal gar nicht weiter denken, denn selbst bis zum Zwischenziel ist es noch ein gutes Stück Weg. Aber - und genau hier scheint augenblicklich die Gefahr zu liegen - er befindet sich bereits auf dem Weg, und das auch noch mit einer Zielstrebigkeit, die ihresgleichen sucht.

Im Zusammenhang mit Samdurack spricht man immer wieder von den verschiedensten Auseinandersetzungen. Man bringt sie jedoch nie in eine direkte Verbindung zu einander. Daher bleibt es auch verborgen mit welcher Geschicklichkeit die einzelnen Aktionen auf ihre Wirkung hin abgestimmt sind.

Unter dem Vorwand kein Pnyronia-Reich auf Phebos dulden zu wollen, noch dazu, wo es sich um Barbaren-Reich handelt, befahl Deklefra einen Militäreinsatz gegen Kendar. Der Hintergedanke dabei ist aber ein ganz anderer. In dem Wissen, mit dem Angriff auf Kendar auch Interessen Annuwyns verletzt zu haben, fordert Deklefra bewußt eine Reaktion dieses Reiches heraus. Tut Annuwyn nichts zur Unterstützung Kendars verliert es damit unheimlich an Glaubwürdigkeit und wird durch diese Nichteinhaltung eines Vertrages mit Kendar diplomatisch in ein ganz schlechtes Licht gerückt. Greift die Dachaid aber militärisch ein, würde sie damit einen anderen Bündnispartner angreifen, denn sowohl Samdurack als auch Annuwyn sind Mitglieder der Union. Was also auch geschieht, es wird immer zum Nachteil Annuwyns enden. Und wie reagieren die übrigen Mitglieder der Union im Fall der Fälle?

Zugleich entsendet Deklefra aber auch Truppen nach Pjönikien, um diesem gegen Scharokan beizustehen und nimmt dabei wohl überlegt eine Schwächung der eigenen Truppen in Kauf, die ihm bei seinem eigenen Militäreinsatz gegen Kendar wertvolle Unterstützung geben könnten. Statt dessen unterstützt er ein relativ junges Reich im Kampf gegen einen scheinbar übermächtigen Gegner. Dabei gewinnt er selbst nicht nur an Ansehen, denn es ist ja immer populär, sich auf die Seite des Schwächeren zu stellen, nein, es gelingt ihm zusätzlich Scharokan zu schwächen. An dieser Stelle ist allerdings

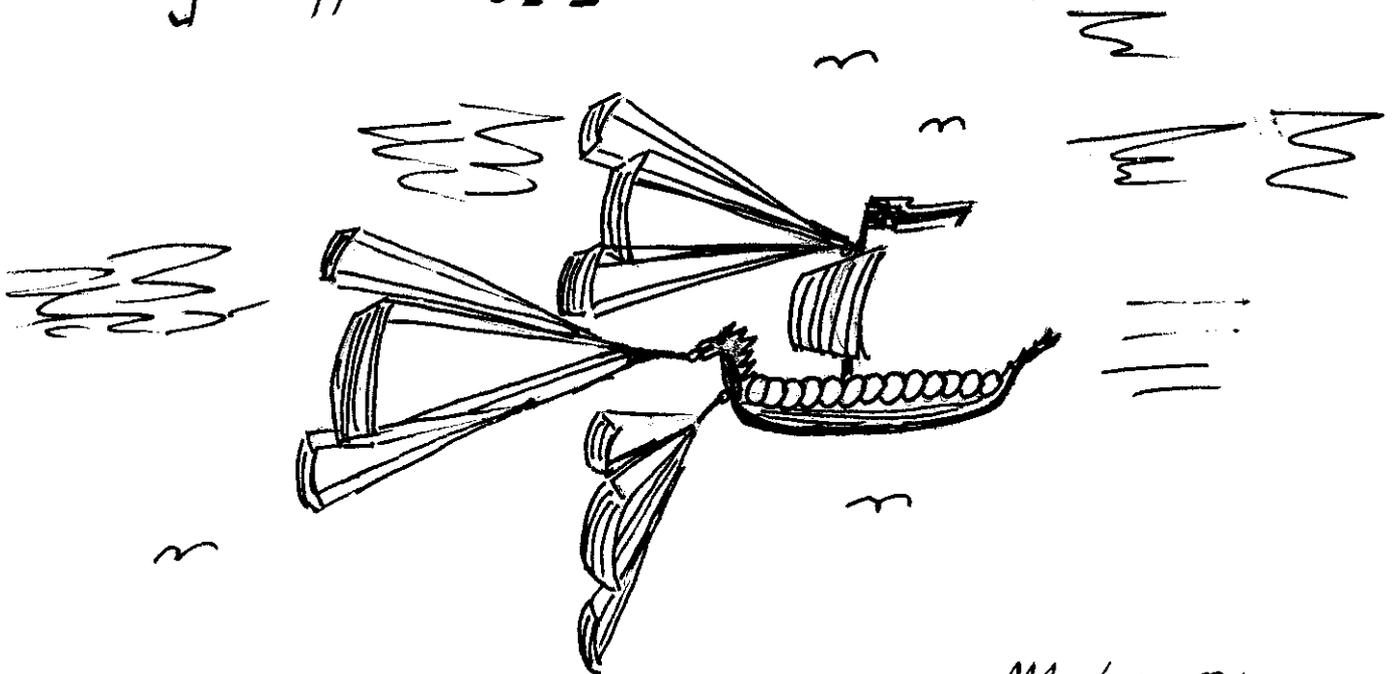
erstmalig eine seiner Berechnungen nicht aufgegangen. Zweifellos ist nämlich Deklefra davon ausgegangen, daß auch Karkildon an der Seite Phönikiens eingreifen würde. Doch dies ist, zumindest offiziell, nicht geschehen, wohl in erster Linie wegen des eigenen Konflikts mit Dunka. Bedenkt man nun, daß sich auch Akkad in einem Krieg (mit Montuun) befindet, unter dem es schwer zu leiden hat, ist es Samdurack mit seinem Herrscher fast (denn auf Dunka und Montuun hat Deklefra wohl keinen Einfluß, oder doch...?) gelungen gleichzeitig die fünf wohl größten und mächtigsten Reiche auf Phebos in kriegerische Auseinandersetzungen zu ziehen. Dabei hat Samdurack selbst wohl den geringsten Aufwand, denn ein paar Einheiten nach Phönikien zu senden und gegen eine kleine Barbaren-Enklave zu kämpfen, dürfte die militärischen Mittel dieses Reich kaum richtig fordern. Erwägt man zudem noch ein möglicherweise notwendiges Einschreiten der übrigen Unions-Reiche hätte man wohl den schönsten Großkrieg, den man sich auf Phebos vorstellen kann. Und während all dies geschieht, dehnt Samdurack sein Herrschaftsgebiet immer weiter in Richtung Westen aus und verleiht sich weite Teile des ehemaligen Tetragon ein.

Ja, Deklefra ist auf dem Weg seiner Träume und dort schon ein gehöriges Stück fort geschritten.

Dann bleibt wohl nur noch die nach wie vor ungeklärte Frage nach den Verbindungen ins Dunkle.....

Jesaja Nobelius ist ein quasi staatenloser Schreiberling, der ständig auf der Suche nach Erzählungen und Legenden durch die Lande reist. Dabei fallen ihm viele Dinge auf, über die berichtet wird und die Anlaß zu Gerüchten geben. Seine Veröffentlichungen erheben keinen Anspruch auf Richtigkeit und sind auch nicht als Berichterstattung zu sehen. Er äußert einfach seine Meinung.

Flugschiff Klasse I



Martin 01

Abstammungsgeschichte der Orkischen Horden

Kapitel 2 (Der Verrat)

Der Abgesandte kniete in Slongas Kapelle und wartete darauf, das der Zönobiarch mit seinem Gebet fertig wurde.

Während dessen ging ihm allerlei durch den Kopf. Die Orks. Ein Volk geboren um zu Kämpfen. Die Idealen Krieger für Slogas Sache! Wären sie nicht so auf ihren verdammten Ehrenkodex fixiert gewesen. Es war schwer einige Junge Kämpfer zu finden und zu beeinflussen. Einige male wäre er fast entdeckt worden. Aber schließlich gelang es ihm, eine Gruppe junger Orks umzudrehen. Es war nicht einfach, aber als er es schließlich geschafft hatte, entwickelte sich die Sache wie eine Seuche. Mehr und mehr zumeist junge Orks vergaßen ihren Ehrenkodex, die alten Überlieferungen und richteten nach den schlächteren Massakern zu ehren Slongas unter den Überlebenden Frauen und Kindern sowie nicht Kämpfern an. Nur der Killrog schien etwas zu ahnen. Er teilte dem Abgesandten eine Leibwache zu, die nur aus älteren Kämpfern bestand, die ihre Traditionen achteten. Es wurde immer schwerer für ihn, die jungen Orks zu unterweisen, ohne das die Wache das mitbekam.

Endlich wandte der Zönobiarch sich um. „Du hast deinen Auftrag gut erfüllt. Wie ich hörte war es nicht ganz einfach. Nun denn, hier habe ich neue Informationen für dich! Meine Spione berichten, das der Killrog in diesem Moment, da du nicht anwesend bist, daran arbeitet den von dir rekrutierten Kämpfern wieder ihre Traditionen nahezubringen. Rück das wieder gerade und Sorgt dafür, das einer der jüngeren Kämpfer Killrog wird. Wie ich die berichte verstehe, braucht nur eine Herausforderung im Kreis ausgesprochen zu werden, um den Killrog auszutauschen. Wenn dein Kämpfer die Rüstung trägt, die du am Ausgang findest, kann er gar nicht verlieren. Und dann kannst du in aller Ruhe die Orkhorden zu Slongas treu ergebenen Kämpfern umwandeln. Und es eilt, denn der Krieg ist festgefahren. Es ist notwendig ihn mit einer Großoffensive wieder in Gang zu bringen. Das ist aber nur mit einer Armee aus unnachgiebigen Kämpfern möglich. Kämpfern wie die Orks. Du siehst also, es sehr eilig, denn wenn das Kampfgeschehen so weitergeht verlieren wir einfach zu viele Kämpfer. Und nun geh!“

Die Rüstung, die er am Ausgang fand, sah aus wie eine der ganz normalen orkischen Rüstungen. Aber er konnte die macht fühlen, die in ihr steckete. Es würde ein leichtes ein, den Killrog zum duell zu fordern und gegen einen jüngeren Kämpfer auszutauschen. Der neue Killrog würde selbstverständlich seine Anweisungen von ihm bekommen, so daß er selbst der Herrscher der Orks wäre. Brilliant! Drei Tage später war er wieder im Heerlager der Orks. Aber wie sah es aus! Kriegsmaschinen Brannten, Tote orks jedes Alters und Geschlechts lagen einfach so herum und der provisorische Schrein Slongas war nur noch ein Trümmerhaufen! Sollten sie etwa überrannt worden sein? Dann hörte er Gefechtslärm! Es wurde also noch gekämpft. Er zog sein Schwert und gab seinem Pferd die Sporen. Kurze zeit Später war er am Schlachtfeld angekommen und traute seinen Augen kaum! Orks kämpften gegen Orks. Was war geschehen? Am besten wäre es abzuwarten und dann die Partei des Siegers zu fragen. Später, viel Später trennten sich die Parteien, ohne das ein Sieger feststand. Während die Armeen sich neu formierten stellte es etwas fest! Die eine Gruppen waren die älteren Kämpfer, die den Traditionen folgten. Die anderen, welche Überraschung, waren die Jungen Kämpfer. Fand hier etwa ein Staatsstreich statt? Ihm blieb nicht weiter zu tun als abzuwarten was passiert. Und dann geschah es! Der Killrog und ein Junger Ork begaben sich auf das schlachtfeld! Sich gegenüberstehend sprachen sich abwechselnd den überlieferten Spruch der Herausforderung.

Nach dem was er Verstand, er sprach den Dialekt der Orks nicht sehr gut; wollten sie ssich zu Sonnenuntergang treffen und den Kampf um den Führungsanspruch der Horden Endgültig entscheiden. Gut, denn das gab ihm Zeit die Rüstung abzuliefern!

Und das was dann geschah, grenzte fast an Beleidigung, denn man verbot ihm, des Heerlager zu betreten. Zu Sonnenuntergang begaben sich die Kontrahenten auf das Schlachtfeld. Nach einem Kurzen Moment der Sammlung begann der Kampf.

Nach wenigen Schlägen war klar, der Killrog würde unterliegen. Plötzlich strauchelte der Kämpfer der jüngeren Orks, konnte einen Hieb nicht parieren und verlor seine Waffe, der halbe Arm hing auch noch mit dran.

Nun konnte er nur noch zurückreiten, und sein Versagen melden.

Aber als er sein Pferd schon wenden wollte, stürmten die Jungen Krieger über das Schlachtfeld und griffen de Kämpfer des Killrogs an. Nun wußte der Abgesandte endgültig, das die Orks in der nächsten Zeit nur gegen sich selbst kämpfen würden, bis der Führungsanspruch entschieden war.

Er selbst konnte nur zusehen, was passieren würde. Die Großoffensive mit den Orks als Spperspitze würde jedenfalls nicht stattfinden.



Geruechte



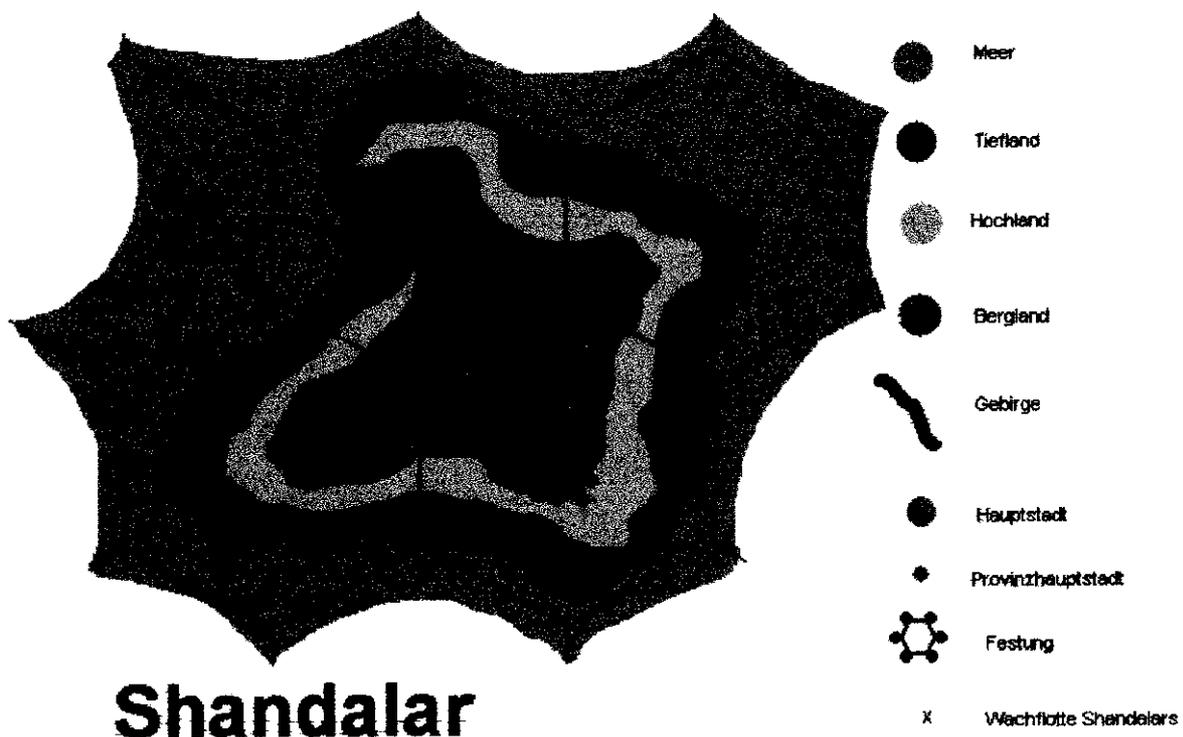
1. Du meinst, die Front gegen das Chaos alleine Halten zu müssen? Die ACK hilft.
2. Fremde Schiffe in Beleriands Gewässern? Bezweifle ich, mein Freund ... weder von Psi im Kampf gegen Cerul noch von den Cidaren im Kampf gegen einen Dritten. Niemand, weder Freund noch Feind, kreuzt ohne Erlaubnis lange in unserem Seegebiet.
Ein Verhandlungsführer für Beleriand.
3. T'ulsa Dun am Rande des Krieges: Man wurde von Pan Tau als Häßlich bezeichnet und plant die Eroberung Cargons. Die Dazwischenliegende Reiche werden Zwangsläufig miterobert.
4. Vereinigung zwischen Beleriand und Bohai? Unwahrscheinlich ... die Elfen sind zwar langsam, aber eigensinnig und auch Bohai scheint wenig interessiert an einer großen Fusion.
5. Neue Foolhardys? Nur einer von beiden – Raufin der Bär war niemals im fernen Aventurien aktiv ... dort hieß er Waldemar.
6. Deine Nachbarn versprachen Hilfe im Kampf gegen das Chaos und ließen dich im Stich? Folge dem ACK
7. Psi und T'ulsa Sdun sind Chaosfreundliche Reiche. Die Truppenkonzentration um Korugrad ist nur für die Invasion des Cidarenreiches Bestimmt.
8. Die Archivrecherchen waren witzig! Mehr davon!
9. Cerul hat sich aufs Altenteil zurückgezogen. Mit 80 wird es auch langsam Zeit, abzutreten, wenn man kein Zombie ist.
10. T'ulsa Dun plant eine AntiChaosKoalition. Erstes und wichtigstes Ziel? Die Zerschlagung der VvT.
11. Beleriand ist noch immer interessiert an der Rückerlangung gewissen vierbeinigen Diebesguts
12. Die TIB veruntreut Gelder! Was machen Banken mit den Einlagen untergegangener Reiche? Sind sie so unabhängig wie sie tun?
13. Du bist es Leid, immer nur kleinlichen Streitereien zuzuhören? Folge dem ACK
14. Tiamat-Sekte hat Annuwyns Regierung gestürzt. Es soll nun neu gewählt werden. Wer stellt sich zur Wahl? Cerul oder Gothia? Koru al Gandas, der angeblich Tote? Xius? Oder andere Zombies?
15. Beleriand ist auf der Suche nach Schleusen im ewigen Eis
16. Die ACK! Ein Verein von Machern.
17. Pilzmehlskandal in Adalien: Im Grenzgebiet zu Adalien klagen Bauern über importierte Brote aus der Volksrepublik. Wenn die meist schon verschimmelten Brotlaibe kompostiert werden, wird der damit gedüngte Boden in kürzester Zeit von Pilzen überwuchert. Experten nehmen an, dass Pilze aus Pilzseuchengebieten zu Pilzmehl verarbeitet und in die Bauernbrotproduktion Adaliens gelangt sind. Vor Verzehr und Kompostieren von Risikomaterial – insbesondere Lamellen – wird gewarnt. Allerdings besteht keine Gefahr für die umliegende Bevölkerung.
18. Die Fürsten schweigen...Doch Xius plant nach Ablauf des Waffenstillstandes einen heimtückischen Überfall von Caledonien oder Bohai aus. Hütet Euch, Cerul!

Shandalar, Krone des Nordens

Shandalar ist ein kleines Reich, eine Insel von nur 4 Provinzen Größe, die von einer unüberwindlichen Felsmauer umgeben ist, die bis in den Himmel reicht. Nur ein winziger Zugang zum Meer existiert, hier liegt die Hauptstadt und Hafenstadt Shangrilar die Gläserne, Perle von Shandalar. Sie ist fast komplett aus Glas und einem gläsernen Stein namens Narquada errichtet. Bei jedem Sonnenauf- und untergang strahlt sie in allen Farbfacetten, scheint dazu noch aus einem inneren Glühen her zu leuchten. Kein Anblick dieser Welt kann schöner sein.

Im Südwesten der Insel Shandalar liegt der Sitz der Adelsfamilien, die Provinzhauptstadt Ätheria. Hier wohnen alle adligen Familien, die zusammen fast 90% des Landes besitzen, in großen Palästen. Gleichwohl die Stadt nicht so prächtig ist wie Shangrilar, hat Ätheria seinen eigenen Reiz, denn nirgendwo ist so viel Blattgold verarbeitet wie auf den Dächern dieser Stadt. Zur Mittagszeit glänzt und gleißelt sie so hell, daß man blind werden könnte.

Die große Festung "Das Monument" stellt einen großen Ring dar, in dessen Inneren der große Tempel und der Baum des Lebens stehen. Im Tempel werden mit Ausnahme Slongas alle Götter Tagathas verehrt, der Baum des Lebens besitzt die Gabe, denjenigen extrem langlebig und widerstandsfähig zu machen, der seine Früchte genießt. Dieser Baum ist auch das Ziel der unablässigen Angriffe durch das Chaos.



Shangrilar

Diese Stadt liegt unweit einer Bresche in der Himmelsmauer, wie sie genannt wird. Diese unüberwindlich hohe Felsmauer umgibt die gesamte Insel. Nur westlich von Shangrilar hat sie eine Öffnung. Die Stadt liegt in einer Bucht am Meer; es ist die einzige Möglichkeit, von Shandalar wegzukommen.

Shangrilar hat eine Größe von etwa 100.000 Einwohnern und ist damit die größte Stadt auf der Insel. Sie ist über 1.000 Jahre alt und wurde von den Vorfahren der heute lebenden Shandalanen errichtet. Gleichwohl die Stadt so alt ist, steht sie doch erst wenig mehr als vier Generationen, weil die Shandalanen so lange leben.

Die Stadt ist zu großen Teilen aus einem Stein namens Narquada erbaut. Dieser Stein ist fast so durchsichtig wie Glas, aber härter als Granit. Was nicht aus Narquada besteht, ist aus Glas. Daher wird Shangrilar auch die Gläserne genannt. Kein Anblick auf Shandalar ist schöner als der der Gläsernen bei Sonnenauf- oder noch besser Sonnenuntergang. Dann bricht sich das Sonnenlicht in allen Türmen, Bächern, Erkern und so weiter, bis die Stadt in allen Farben des Regenbogens erstrahlt.

Der Hafen Shangrilars ist nur klein und bietet höchstens 5 Schiffen Platz. Meistens sind nur 2 Plätze von den Kriegsgaleeren belegt, weil die anderen beiden im Meer westlich der Küste patrouillieren. Der fünfte Platz ist seit Jahrhunderten verwaist, ist er doch für Besucher gedacht. Doch seit Shandalar im Nebel der Zeit verschwunden war, kamen auch keine Besucher mehr, weil niemand die Insel finden konnte. Mittlerweile müßte sie auch aus dem Gedächtnis der Menschheit entschwunden sein.

Ätheria

Die Provinzhauptstadt, Sitz der Adelsfamilien, ist mit immerhin 75.000 Einwohnern kaum kleiner als die Hauptstadt. In Ätheria leben die Adelsfamilien Shandalars in riesigen Palästen. In ihrer Hand liegt 90% des Grundbesitzes der Insel, die restlichen 10% gehören dem Klerus. Durch den enormen Reichtum, der in den zurückliegenden Jahrhunderten, als Shandalar noch ein großes Handelszentrum war, konnten sich die Adligen es leisten, alle Dächer in Ätheria mit Blattgold zu bedecken. Während in Shangrilar morgens und abends ein vielfälliges Farbenspiel herrscht, gleißt Ätheria zur Mittagszeit so intensiv, daß man erblinden könnte, würde man hinschauen. Daher gibt es die sogenannte "Sonnenruhe" gegen Mittag. Jedwede Tätigkeit außerhalb der Häuser ist während dieser Zeit verpönt. Ursprünglich als reine Schutzmaßnahme gedacht, hat sich im Laufe der Zeit daraus eine Siesta entwickelt, die keiner mehr aufgeben möchte – insbesondere nicht die, die wirklich arbeiten...

Das Monument

Diese Festung besteht aus sechs dreistöckigen Bergfrieden, die durch wuchtige Mauern verbunden sind. Alle Wände sind durch den Einschluß von dicken Metallstangen und die Verwendung von Narquada wesentlich widerstandsfähiger als üblich und würden auch einem Onager-Bügel standhalten. Das Monument ist das älteste Bauwerk der Insel, es stand schon bei der Besiedlung Shandalars durch die Altvorderen. Möglicherweise ist es noch älter als das Volk der Solonen.

Das Monument beschützt den Großen Tempel und den Baum des Lebens. Der Tempel steht im Innenhof der Festung; in ihm werden alle Götter Tagathas verehrt, mit Ausnahme Slongas natürlich. Auch weniger bekannte Kulte wie der Elementarkult dürfen verehrt werden, die Shandalanen sind sehr offen.

Der Baum des Lebens

Dieser gewaltige Baum hat einen Stammdurchmesser von mehr als 10 Metern und ragt noch weit über die Bergfriede des Monuments hinaus. Möglicherweise ist er der größte Baum der ganzen Welt, vielleicht ist er aber auch nicht von dieser Welt. Die Kräfte, die seine Früchte verleihen, sprechen für diese Annahme.

Die Äpfel des Baumes verleihen extreme Langlebigkeit von etwa 300 Jahren. Der älteste bekannte Shandalane wurde sogar 365 Jahre alt. Der momentane Herrscher Baldur zählt 270 Sommer, ist also schon alt und weise. Doch die Äpfel sind noch wesentlich vielseitiger, denn jeder Zauberer, der einen Apfel verzehrt, spürt die Magie kräftiger durch seine Adern fließen, so daß seine Sprüche machtvoller werden. Dies drückt sich darin aus, daß er weniger ZEH für einen Spruch aufwenden muß (Modifikator für ZEH -1, mindestens aber 1).

Krieger profitieren auch von der vitalisierenden Wirkung der Frucht, denn jeder Shandalane, der seit der Kindheit täglich einen Apfel isst, erhält von Natur aus 2 GP im Kampf. Die Muskeln sind kräftiger, die Reflexe schneller.

Doch nicht nur die Früchte, auch die Äste des Baumes sind ein Segen. Aus einem Ast kann ein Bogen gefertigt werden, der sich auf den ersten Blick nicht als besonders erweist. Kommt er jedoch gegen Chaos-Krieger zum Einsatz, schießt er um ein Vielfaches weiter (+3 RF Reichweite) und tödlicher (4 GP).

Leider sind die Früchte nicht für jeden verträglich, bei einigen zeigen sie schlicht keine Wirkung, andere sterben vom Genuß der Äpfel...

Die Triade

Der Herrscher Baldur der Große herrscht zwar nominell über Shandalar, teilt sich die Regierungsgewalt jedoch mit zwei anderen. Daher kommt auch der Name "Triade". Seine Mitregenten sind Barabesh der Onyx und Tigra Rubinauge.

Barabesh ist ein Zauberkundiger, der gleichzeitig als Botschafter bei der Versammlung der Völker Tagathas auftreten wird, nun wo die Verbindung zur Welt wieder hergestellt ist. Tigra Rubinauge nimmt die gesamte Öffentlichkeitsarbeit in ihre Hände, alle Beiträge im Tagatha-Boten stammen aus ihrer Feder. Baldur selbst hingegen hat die Diplomatie als Aufgabe. Die Briefe an die anderen Herrscher verfaßt er, nachdem der Grundtenor mit den beiden anderen abgestimmt wurde.

Der Triade unterstellt sind die Provinzfürsten, vier an der Zahl. Jeder von ihnen leitet eine Provinz selbständig nach den Rahmenvorgaben der Triade. Der Klerus ist ein eigenständiges Gebilde, handelt jedoch nie gegen die Interessen der Triade.

Außerdem befehligt Baldur als der Oberbefehlshaber die Armee, die Wachflotte und die Baumwächler, eine fanatische Eliteabteilung, die Das Monument und den Baum des Lebens vertheidigt.

Die Armee

Sie besteht nur aus 25.000 Kriegern, davon 15.000 Bogenschützen und 10.000 Fußsoldaten. Die Offiziere sind 3.000 Recken. Der Großteil der Armee ist in Kasernen um Shangrilar stationiert, weil hier die Chaosangriffe erfolgen, die teilweise auch an den Wachflotten vorbei ins Land vorstoßen. Hier ist es Aufgabe der Armee, nicht nur den Vorstoß in Richtung des Monuments zu stoppen, sondern auch größere Schäden an den Kasernen zu verhindern. Meistens gelingt das auch.

Die Wachflotte

Den Schutz nach außen nimmt die kleine Flotte aus 4 Kriegsgaleeren wahr; diese sind wie Langschiffe zu behandeln. Jedoch bieten sie Bogenschützen etc. Deckung um 1 und gehen beim Rammen nie mit unter, was sie zu einer guten Waffe gegen die Chaosschiffe macht. Auf jeder Galeere, die in See ist, tun 5.000 Bogenschützen Dienst.

Die Baumwächler

Diese fanatische Elitetruppe aus 3.000 Helden und 6.000 Recken sind die Besatzung des Monuments. Sie sind das letzte Bollwerk gegen Angriffe auf den Baum des Lebens. Eher würden sie tausend Tode sterben, als auch nur einen Chaos-Krieger in die Festung zu lassen. Es sind immer die Baumwächler, die neue Waffen und Ausrüstung als erste erhalten. Es ist das höchste Privileg, in ihre Reihen berufen zu werden.

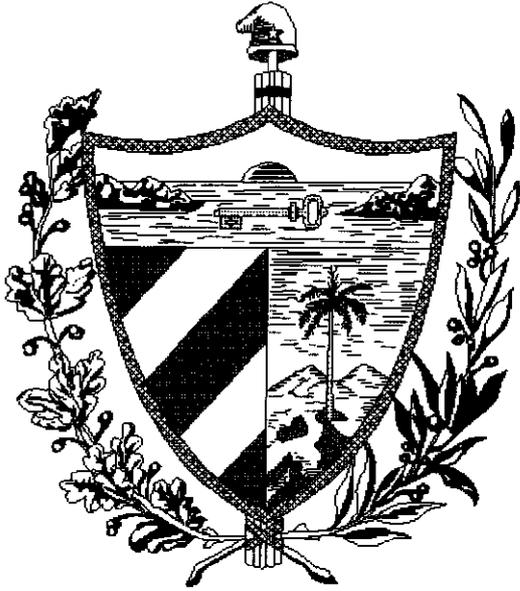
Besonderheiten Shandalars

Shandalar hat keine regulären Erkundungseinheiten wie andere Reiche. Daher muß man sich auf arkane Möglichkeiten und Berichte der Heldengruppen verlassen, was natürlich nur schwierig und langwierig Erkenntnisse bringt. Bislang sind relativ sichere Erkenntnisse nur über die ungefähre Lage Shandalars sowie des Seegebiets westlich der Insel bekannt. Shandalar liegt im Norden Tagathas, wahrscheinlich nördlich von Phebos, unweit der Eisgrenze. Es sind keine Nachbarn bekannt.

Das Seegebiet westlich der Insel ist das Gebiet, aus dem die Chaosangriffe erfolgen, mit einer Regelmäßigkeit von 1 bis 2 im Jahr. Glücklicherweise ist das Gebiet mit Klippen, Seevulkanen und wahrscheinlich Seedracen gespickt, so daß immer nur wenige Schiffe mit insgesamt nicht mehr als 50.000 Chaos-Kriegern gemischter Stärke (reguläre, Ironsides, Kommandanten etc.) zur Wachflotte und eventuell an Land kommen. Daher halten sich die Verluste der Shandalanen in Grenzen.

Der Baum des Lebens ist eine Sonderwaffe beachtlicher Stärke, seine Äste und Früchte sind unbegrenzt und kostenlos verfügbar. Nicht-Shandalanen müssen jedoch bei jedem Verzehr eines Apfels einen Überlebenswurf ablegen, um nicht zu sterben. Jeder Nicht-Shandalane muß einen Überlebenswurf mit einem Malus von 2 ablegen, um festzustellen, ob er einen Bogen vom Baum des Lebens verwenden kann (das aber nur beim ersten Mal).

Shandalar kann in jedem Quartal nur eine Sonderwaffe entwickeln, und jede zweite davon muß ausschließlich gegen das Chaos gerichtet sein, denn Shandalar ist das Zeichen des Siegs über das Chaos – wenn der Baum des Lebens vom Chaos gefällt wird, stirbt die Welt, so eine Sage...



Der Rat von
D'Orado

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

Gegeben am 15. Tag, 01. Mond, 115 n.B.v.S

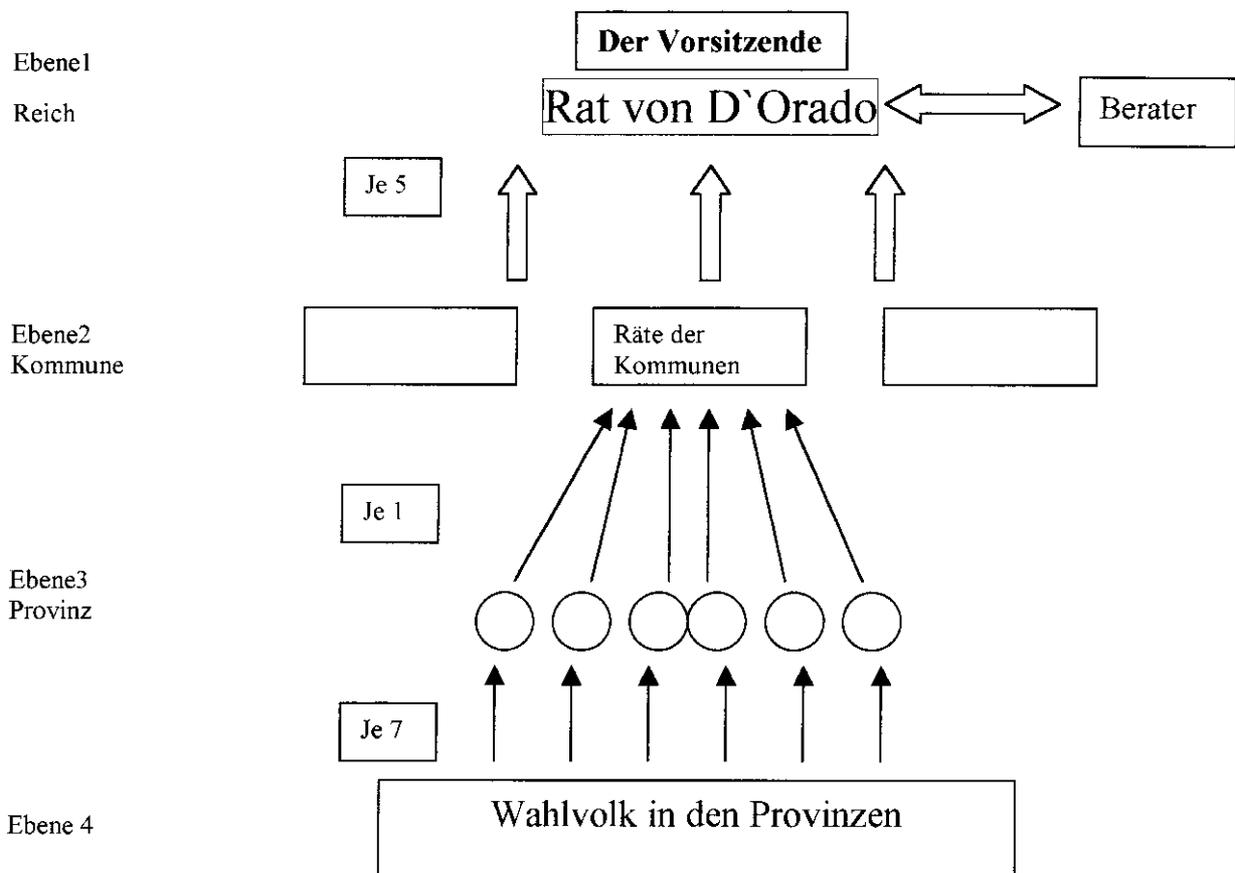
Öffentliche Bekanntmachung

Durch Verlesen und Aushang auf öffentlichen Plätzen und Gebäuden

Neuordnung der politischen Struktur

Es hat sich herausgestellt, daß die Wege der politischen Entscheidungsfindung bereits jetzt zu kompliziert und langwierig sind um angemessen auf sich verändernde Bedingungen reagieren zu können. Die zunehmende Größe des Reiches macht es notwendig die inneren Strukturen in anderer Form zu organisieren, als dies bisher der Fall gewesen ist.

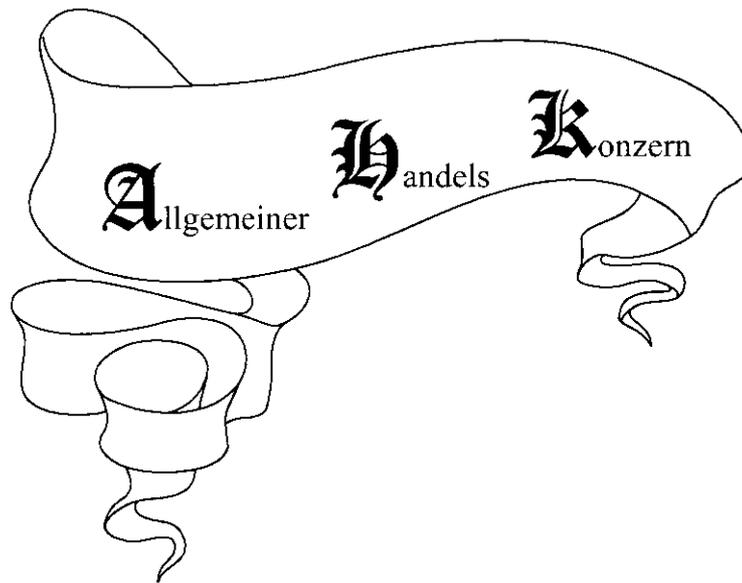
Nach langen intensiven Beratungen ist der nachfolgend dargestellte Aufbau der Regierung beschlossen worden und mit sofortiger Wirkung in Kraft. Die entsprechend notwendigen Wahlen sind bis zum Ende des dritten Mondes des Jahres 115 n.B.v.S. durchzuführen.



1. Das Volk einer jeden Provinz wählt einen Rat bestehend aus 7 Mitgliedern. Hierbei sind Städte (Hauptstädte, Provinzhauptstädte, Städte) den Provinzen ausgegliedert und ihnen gleichgestellt.
2. Jeder Provinzrat wählt einen Vertreter in den Rat der Kommune.
3. Jede Kommune entsendet 5 Vertreter in den Rat von D'Orado.
4. Wahlen finden alle 6 Jahre statt. Bei außerplanmäßigem Ausscheiden (z.B. Todesfall) eines Gesandten erfolgt umgehend die Wahl eines Nachfolgers. Diese Nachwahl hat nur bis zum nächsten planmäßigen Wahltermin Gültigkeit.
5. Wahlberechtigt ist jeder Einwohner in der Provinz, in der er lebt, ab Geburt. Bis zur Vollendung des 14. Jahres nach der Geburt wählen die Eltern für ihre Kinder.
6. Das Amt des Vorsitzenden wird aus Gründen der Kontinuität und Repräsentanz zum Amt auf Lebenszeit mit Erbfolge erklärt.
7. Der Vorsitzende hat einen ständigen Sitz im Rat mit Stimmrecht.
8. Entscheidungen bedürfen der Zustimmung sowohl des Rates als auch des Vorsitzenden.
9. Bei Stimmgleichheit im Rat entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.
10. Zur Entscheidungsfindung ernennt der Rat Berater für Militär, Handel, Außenbeziehungen und Innere Angelegenheiten.

Anzeige im
Götterboten 72

am 15.5.115 nBvS.



AHK-Leitung
Baron Wigglesberg
Tethys-Allee 23

Orga
Orgon

1. Aktuelles:

Momentan gibt es eigentlich nicht viel zu berichten, außer vielen wilden Gerüchten was *Midiantien* betrifft. Soweit Wir wissen, hat sich an der strikten Autonomie der Handelsprovinz nichts geändert und wird sich auch nichts ändern. Unabhängig von der Ausrufung *Saradooms!*

Zumindest was das *AHK*-System betrifft ist sein Betrieb nicht in Gefahr. Wir garantieren, dass Ihre Sendungen auch weiterhin ihren normalen Weg gehen!

Desweiteren bitten Wir *Spocky Mjöldat* auch selbst noch einmal zu bestätigen, dass der Betrieb der *AHK*-Zentrale momentan und auch in nächster Zukunft nicht in Gefahr ist.

2. AHK-Nutzer: (21)

Akkad (Akk), Albert Finances (AFi), Artemis (Art) Asgard (Asg), Aulois (Aul), Bogowie Wojny (Bog), Choson-Bohai (Cho), Cidarenreich (Cid), DahMy (DMy), D'Orado (DOr), Hallima (Hal), Karkildon (Kar), Latronien (Lat), Lasendos (Las), Midiantien (Mid), Myredanien (Myr), Orgon (Org), Samdurack (Sam), Simeabee (Sic), Phönikien (Phö), Psi (Psi)

3. AHK-Stationen: (24)

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

<u>Reich:</u>	<u>Typ:</u>	<u>Crypter:</u>	<u>Nummer:</u>	<u>Name:</u>
Akkad	ES-Modul	1.0 A	Akk-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Artemis	ES-Modul	1.0 E	Art-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Asgard	ES-Modul	???	Asg-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Aulois	ES-Modul	1.0 E	Aul-ES1	Aulois-Tor
Bogowie Wojny	ES-Modul	1.0 E	Bog-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Choson-Bohai	ES-Modul	1.0 E	Cho-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Cidarenreich	ES-Modul	1.0 E	Cid-ES1	(bitte mitteilen!!!)
DahMy	E-Modul	1.0 E	DMy-E1	(bitte mitteilen!!!)
D'Orado	ES-Modul	1.0 E	DOr-ES1	Centralstation
Hallima	ES-Modul	1.0 E	Hal-ES1	Westtor
Hallima	ES-Modul	1.0 E	Hal-ES2	Osttor
Karkildon	ES-Modul	1.0 E	Kar-ES1	Bergtor
Latronien	ES-Modul	1.0 E	Lat-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Lasendos	ES-Modul	1.0 E	Las-ES1	Porta Lasenda
Lasendos	ES-Modul	1.0 E	Las-ES2	Porta Gondoria
Myredanien	ES-Modul	1.0 E	Myr-ES1	(bitte mitteilen!!!)
Orgon	ES-Modul	1.0 O	Org-ES1	Alpha-Tor
Samdurack	ES-Modul	1.0 E	Sam-ES1	Wüstentor
Samdurack	ES-Modul	1.0 E	Sam-ES2	Weltnarbel
Simeabee	E + ES-Modul	1.0 S	Sic-E1, Sic-ES1	Zepterhalle

Sicmeobee	E + ES-Modul	1.0 S	Sic-E2, Sic-ES2	Zweistein
Phönikien	ES-Modul	1.0 E	Phö-ES1	Handelssaal
Psi	ES-Modul	1.0 S	Psi-ES1	Kalmar-Station
Psi	ES-Modul	1.0 S	Psi-ES2	Karatak-Station

4. Handelsgüter: (55)

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

Ware	Anbieter	Grundpreis	Kurzbeschreibung
AHK-Crypter	Mid	50.000 GS	für AHK-Stationen; mit individuellen Einstellungen
AHK-Tor	Mid	30.000 GS	schützt vor ungewollten Lieferungen
Amulett d. Unbezwingb.	Bog	25.000 GS	1 GP in Angriff und Verteidigung
Ballistiker	Cho	15.000 GS	trifft mit Onager bereits bei 9, schießt 2 Felder weiter
Belagerungsturm	Fan	45.000 GS	-
Bergelefanten	Cid	90.000 GS	Elefant, der sich in Bergland aufhalten kann
besserer Mann	Myr	20.000 GS	Mann mit einem Gutpunkt
Brachanflöße	Sic	70.000 GS	von Tieren gezogene Flöße
Brandbogen	AFi	30.000 GS	Bogner können jeden Pfeil zum Brandpfeil erklären
Cidarenhelm	Cid	20.000 GS	verleiht dem Träger 2 Gutpunkte
Doppelbalista	Sic	7.000 GS	???
Drachenflieger	Cho	20.000 GS	Fluggerät mit verbesserten Erkundungschancen
Drachenschild	Bog	20.000 GS	2 passive GP; +1 gegen Bogen; nur für M, R, H
Elbenbogen	Bog	15.000 GS	2 GP für Träger; nur für Elben
Elefant	Cid	70.000 GS	-
Elefant	DOR	65.000 GS	-
Elefantenpanzer	Cid	35.000 GS	1 GP gegen Bogen
Erkundungsschiff	Las	80.000 GS	verdoppelt Erkundungschancen; sonst wie Segelschiff
Fernerkundungseinheit	Kar	100.000 GS	v. einem Wasser-GF wird ein GF erkundet; max. 1 pro Reich
Focus-Masken	Kar	10.000 GS	+1 Gutpunkt für Bogen im Fernkampf
Hansestädte	Org	200.000 GS	Rüstrabatt; Transportweg ohne Massen- und Zeitbeschr.
Himmelsstürmer	Sic	50.000 GS	automatischer On-Treffer auf eindringende Flugschiffe
Kettenhemden	Aul	12.000 GS	2 Gutpunkte für Träger
Krankenhaus	DOR	325.000 GS	+3% bis +5% bei EWB und BKA
Langschiff	Akk	62.500 GS	-
Langschiff	Aul	65.000 Gs	-
Langschiff	TTg	65.000 GS	-
Mammut	Org	65.000 GS	-
Marktansiedlung	Sic	200.000 GS	2 Mann werden nach 6 Monden zum Markt
Mana	Sam	58.000 GS	kann 1:1 in Zaubereinheiten umgewandelt werden
Maulwurfspion	Myr	1/5 des Spions	bekommt Informationen von Spionen im eigenen Reich
Mehrfachsteinschleuder	Myr	26.000 GS	kann mehrmals schießen
Mythrilrüstung (+Anp.)	Phö	25.000 GS	+2 GP für H & R; Maße an Phönikien weitergeben
Onager	Aul	25.000 GS	-
Onager	Cho	21.500 GS	-
Onager	Cid	25.000 GS	-
Onager	Phö	20.000 GS	-
Onager	TTg	21.500 GS	-
Onager, schwer	Cho	65.000 GS	doppelter Schaden bzw. +1 beim Überlebenswurf
Pferd, leicht	Akk	10.400 GS	-
Pferd, leicht	Bog	25.000 GS	-
Pferd, leicht	Cho	10.000 GS	-
Pferd, schnell	Las	30.000 GS	wie schweres Pferd; Geschwindigkeit: 3 GF
Pferd, schwer	Phö	20.000 GS	-
Pferdehelm	Bog	12.500 GS	1 GP für Pferde
Rennelefanten	Cid	130.000 GS	3 GF / 6 KF, sonst wie normaler Elefant
Ring der Stärke	AFi	30.000 GS	+2 GP im Nahkampf; +1 für Bogner; +1 Überlebensbonus
Sampan	Cho	35.000 GS	Schiff mit 8 REH; zum Versenken zusätzlicher Treffer nötig

Scheuklappen	DOr	7.500 GS	Elefanten fallen nicht in Panik; können nicht trampeln
Schildkröte	Fan	45.000 GS	-
Seeburg	Sic	1,5 Mio. GS	schwimmender Markt; beweglich; Bauzeit: 12 Monde
Segelschiff	DOr	65.000 GS	-
Segelschiff	Myr	1,7 Mio. GS	-
Segelschiff	Org	65.000 GS	-
Standarmbrust	Myr	22.000 GS	Armbrust im Überformat, die verschiedene Pfeile einsetzt
S'tarra	Akk	27.000 GS	Geschw. 3GF / 6KF, 2 Gutpunkte im Kampf
Straße, schnell	Las	auf Anfrage	verdreifacht die Bewegungsweite
Talisman	Hal	20.000 GS	+1 Gutpunkt für Träger
ToChangKi	Cho	15.000 GS	Kampfsportart ; 1 Mond Ausbildung; 1 GP für Krieger
Waffen	Kar	10.000 GS	+1 Gutpunkt für Kämpfer
Wasa	AFi	1.100 GS	Geschwindigkeit von Flug- und Seeschiffen +1 GF (+2 KF)
Wasserschläuche	Cid	7.500 GS	Männer mit Wasserschläuchen können nicht verdursten
Widder	Bog	10.250 GS	-
Zauberdecken	Sam	50.000 GS	+2 GP für Tiere; erhöht Zauberresistenz

5. Allgemeine Geschäftsbedingungen

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

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

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

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

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

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

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

In der Hoffnung auf florierenden Handel und belebte Konkurrenz!

gez.: *Darius von Wigglesberg* , den 15. 5. 115 n. S. S.



Zeichnet

Kriegsanleihen!

Das Großherzogliche Marineamt bietet Anleihen
in Stückelungen zu:

100'000 G S

500'000 G S

1'000'000 G S

Bei 15% Verzinsung über eine Laufzeit
von 2 Jahren!

In dunklen Winter

Schneekristalle weht der Wind, treibt sie wie Nadeln in launisch wechselnde Richtungen. Mit Eismessern schneidet jede Schneeflocke im Gesicht herum. Der Wind beißt eisig nach, wenn die Körperwärme sie zu feuchten Punkten auf der Haut geschmolzen hat. Sie Oberschenkel verkrampfen sich vor Kälte beim Marschieren, das mehr ein Stapfen ist durch Pulverschnee. Schmerzen, wie kaltes, eisiges Blei ergießen sich durch alle Fasern. In Augenbrauen, Wimpern und beim Hinschauen in die Augen selbst stechen kleine Eisnadeln bis zur Entzündung. Und alles hell bis zum Erblinden, selbst in der Nacht. Eiswüste. Verdorrte Bäume, nur schwarze Gerippe. Weiße Dünen aus pulvrigen Verwehungen. Alle Gerüche gedämpft und eingefroren in tropfenden Nasen. Und kein Geräusch, nicht mal Knirschen beim Stapfen im Schnee.

Ein Ziel? Es liegt voran. Dort im Dunkeln, wo Schneeflocken herwehen oder genau entgegengesetzt. Doch am Ziel ist es nicht warm. Als einziges dampft dort in der Kälte Blut. Wie eine Quelle Wärme in dieser Wüste aus Eiseskälte, flackernd, bis die Lebensglut erlischt, erfriert und erstarrt zu schwarzen Schemen wird. Wintergeister.

Die Berge? Wir können sie nicht sehen. Diese Welt hat keine Tiefe, nur Fläche, die sich immer wieder wiederholt. Es lässt nicht erkennen, wie viele wir sind, und auch nicht, wie viele uns entgegen stehen. Es lässt uns noch nicht einmal sehen, wie viele Finger übrig sind, wenn wir die Hand vor unsere Augen halten. Doch wir marschieren. Wir stapfen durch den Schnee auf den Ort zu, der vom Schwarz wegführt. Oder vielleicht auf den Ort zu, der dem Schwarz am nächsten liegt. Das Schwarz, das den Schnee gebiert. Wer weiß? Der Wind dreht viel zu oft.

Tzar Calamaris muss genommen werden.

Wer vermag den Schrecken auszudrücken, den die Boten mit sich brachten von der Front? Wo guten Männern die Gesichter zerfetzt wurden, die Beine zertrümmert und Arme und Hände verstümmelt? Des Augenlichts im Augenblick der Apokalypse beraut, sehen diese Krieger ewig das Anlitz des Schreckens, halb erleuchtet und in Flammenlohe.

Ein Wüten und Schlachten erhob sich auf den unsicheren Planken, mehr schon ein mechanisches Metzgern, mit wirrem Blick der Kämpfer fernab jeder Menschlichkeit, ja beinah schon des Lebendigen, dass selbst die Bestien zauderten, eingeschüchtert in Angst und Grausen. Welcher Krieger konnte in diesem Schrecken an Weib und Kinder denken? Kam der Tod, so wurde er sehnsuchtsvoll umarmt und herzlich willkommen geheißen, denn er zeigte einen Weg hinaus aus dem Gemetzel. Nun lagen sie in ihren Lazaretten und fragten sich, ob sie tatsächlich zu den Glücklicheren gehörten, weil sie wenigstens überlebt hatten.



DER

GÖTTERBOTE 1



Dies ist die Liste der Werke der Götter, geschrieben am Anfang der Zeit von Hreson, um der Schöpfung zu hinterlassen, wie sie das Erbe der Götter antreten soll, wenn diese nicht mehr sind.

Doch verborgen soll sie bleiben, selbst für die Boten, denn Dinge großer Macht sind hier beschrieben, zu großer Macht, denn sie könnte die Schöpfung zerstören.

Die Brosche der Sonne

Als Hreson den Sonnenwagen schuf, fiel ein kleiner Spritzer des Metalls auf Tagatha in den See Isurir und erstarrte dort zu einem unförmigen Klumpen. Doch die Solonen fanden ihn, geführt von dem Leuchten, das ihn umgab und formten daraus die Brosche der Sonne. Ähnlich ihres Vorbildes strahlte sie auch in Nacht ein so helles Licht aus, daß alle geblendet wurden, die sie ansahen. Auch die Krieger des Chaos, zumindest die zuerst erschaffenen, wurden durch die Brosche derart geblendet, daß sie sogleich vergingen. Und so trug der Herrscher von Tuhlamor die Brosche, damit die Krieger des Chaos sein Heer nicht angreifen konnten, doch Slonga schuf eine neue Art von Chaoskriegern und der Angriff begann erneut.

Von der Nutzlosigkeit der Brosche überzeugt legte sie der Herrscher zu den anderen Reliquien des Hreson und dachte über neue Möglichkeiten zur Verteidigung nach. Doch er kannte die wahre Macht der Brosche nicht, denn wer den Spruch kannte, konnte die Macht freisetzen und Slonga bannen, denn wenn er das Metall der Brosche wieder mit dem des Sonnenwagens vereint und daraus einen neuen schmiedet, bannt das Böse, denn damit wird die Allmacht des Guten wieder hergestellt.

Der Mantel der Nacht

Dies ist der Mantel der Slonga, doch geschaffen wurde er von Tagatha, ein Geschenk aus der Zeit, wo die Götter noch eins waren. Gewebt aus den Fasern der Nachtrebe, gefärbt mit dem Saft ihrer Beeren und getrocknet über einem Feuer ihrer Blätter. So schwarz wie die Nacht und so kalt wie das Eis bewahrte Slonga lange ihn auf, denn er war das Artefakt, das als Gottheit auswies. Doch als die Götter verzichteten, ihre Macht an den Artefakten zu messen, die sie schufen, wurde er für die nutzlos, denn seine Kraft konnte die ihre kaum erreichen. Seine Eisschwaden, die ihn umgaben waren recht kraftlos, wenn man sie an ihrem Eisblick maß und seine Zauberkraft war gering, wenn auch im Vergleich zu denen der Artefakte der anderen Götter gewaltig. Jeder, der ihn trägt, kann sein Heer von den Schwingen der Nacht überall hin tragen lassen und niemand wird es je sehen.

Doch der Zauber bezieht seine Kraft nicht aus der schwarzen Quelle der Magie, sondern ist genau so rein wie jedes andere Artefakt.

Doch trotz der für Sterbliche großen Macht warf sie ihn achtlos weg, denn er erinnerte sie an die Zeit, als sie noch auf der Seite der anderen Götter gestanden war und die Schöpfung in dieser Weise förderte.

Das Drachenaugen

Unter den Tieren waren die Drachen die Erstgeborenen und waren den Solonen ähnlich, denn die Unsterblichkeit war auch ihnen gegeben und die Gabe der Weisheit war in ihnen groß. Sie sollten die Bibliothek der Götter auf der Insel des Heils ersetzen, wenn Slonga es gelingen sollte, all die Bücher mit ihren schwarzen Künsten unrauchbar zu machen. Auch sollten sie den Sterblichen das Wissen der Götter zu Teil machen, doch sie wurden abgelehnt und viele von ihnen getötet.

Auch die Götter fürchteten sie, denn ihre Macht war groß und ihre Lust, Dinge, die ihnen im Weg standen, mit ihrem undenkbar heißen Feuer zu verbrennen, war bei manchen größer, als ihre Vernunft.

Die Götter hatten dies verrausgesehen und das Juwel des Feuers geschaffen. Der Funke des ältesten Drachen war darin und die Glut der Erde umspülte es, als es von Trelorn geschaffen worden war. Das Drachenaugen war in den Händen der Götterboten, bis Slonga es stahl und damit alles Leben auf Tagatha-Trebo auslöschte, denn wer das Juwel besitzt, gebietet dem Blut der Erde und den Drachen. Doch ein mutiger, junger Drache konnte es ihr entreißen, bevor sie das Blut der Erde freizetzte. Er bezahlte es mit dem Tod, doch er hat damit alle gerettet. Tödlich verwundet fiel er in das Meer der

Die Goldene Säule

Als die Welt noch unwirklich war, fehlte ihr der Himmel und das Sternenzelt. Kein Wesen konnte hier leben und die Götter sahen nur die graue Welt vor sich, ohne Schönheit und Anmut. So legten sie zwei Mäntel um die Welt, den Himmel und das Sternenzelt. Eingewoben in den Himmel waren die Wolken, Eis und Schnee, Wind bläht ihn und in der Nacht war er durchsichtig. In der Dunkelheit des Sternenzeltes kann man die Sterne und Monde der Welt erkennen, als ob er durchlöchert wäre, der Mantel der Dunkelheit.

Die Mäntel schützten die Welt vor der Ebene des Chaos und gaben ihr die Schönheit der Götter. Doch immer wieder legte sich der Wind und die Mäntel fielen nieder und begruben die Schöpfung der Götter unter sich. So stellten die Götter an dem höchsten Punkt der Welt die Goldene Säule auf, an der die Mäntel verankert waren und so nie wieder zu Welt hinab fielen und Zerstörung brachten wie einstmals, als die Winde verstummten.

Das Kristallauge

Als Slonga die ersten Chaoskrieger aus der Ebene des Chaos beschwor, hatte sie noch keine Erfahrung damit und so waren ihre Zauber noch schwach und leicht zu brechen. Überall auf Tagatha-Trebos versammelten sich die Magier und Priester, woben Zauber um Zauber, Bann um Bann, bis Slonga schließlich keine neuen Tore zur Ebene des Chaos öffnen konnte und die Krieger der Finsternis Tagatha-Trebos überfallen konnten. Doch Slonga verschaffte sich Zugang zur Insel des Heils und stahl eines der alten Bücher der Götter, in denen die Zauber der Ahnen standen. Mit seiner Hilfe konnte sie neue Zauber weben, die die Bannsprüche unwirksam machten und ihre Tore zur Finsternis übersähten das Land. Einer der Magier, Diener der Götter und Weiser der Weisen, kannte einen Spruch, der selbst die Zauber des Ahnenbuches brechen konnte, wenn die Sterne günstig standen. Doch die Zeit war gegen ihn und der Zauber mißglückte.

Geschwächt von diesem Unglück, konnte er keinen neuen Zauber sprechen und die Sterne waren in ihren Bahnen gezogen. Niemand konnte jetzt hier helfen. So wandte er einen der kleinen Sprüche an, um sich zu schützen vor den Kriegern, denn Slonga hatte seinen angriff auf ihre Zaubermacht wohl bemerkt und Krieger entsandt, die ihnen töten sollten. Eine Flucht über die Länder gab ihm Zeit, den Zauber zu weben und er verwandelte sich in das Auge des Lichtes. Ständig umgeben mit der Aura der Sonne konnten die Kreaturen der Slong ihn nicht greifen und den Bedrängten gab er Hoffnung, daß die ewige Nacht, die sich um Tagatha-Trebos gelegt hatte, wieder enden werde.

Slonga aber kannte einen Spruch, der den seinen zwar nicht brechen konnte, doch schwächen allemal. In Blitz und Donner gehüllt, kam wieder eine Verwandlung über ihn und sein Körper wurde zu Kristall, so unsagbar schön und schrof zugleich, daß niemand ihn sehen konnte, ohne dem Wahnsinn zu verfallen. So geliebt und gehaßt wartet der Weise auf den Tag, da die Sterne mit ihm sind, um Slonga zu bannen, zu vertreiben und seine Rache zu nehmen.

Das Schwert des Chaos und das Schwert des Lichts

In den Tagen, als die Götter geboren wurden, war der Kampf zwischen Gut und Böse schon vorrauszuehen und selbst bei den Ahnen gab es schon Zwistigkeiten. Dieser Kampf sollte alles neu ordnen, die selbst die Götter waren nicht vollkommen, nichts war perfekt und ein Neubeginn nötig. Es war nur eine Frage der Zeit, bis alles zu Grunde ging und einen neuen Anfang nahm, am Tag der Wiedergeburt aller Dinge.

Doch vorher mußte ein Kampf geführt werden, ohne Gleichen in Zukunft, Gegenwart oder Vergangenheit, ein Kampf ohne Gewinner oder Verlierer, denn danach würde es keinen mehr geben, nicht einmald die Erinnerung würde bleiben und alles würde so neu sein, daß die Vergangenheit aufhören würde, zu existieren.

Der Kampf wird geführt werden von den Herrschern der beiden Seiten und wird gehen auf Leben oder Tod, doch beide werden vergehen und der Ausgang unwichtig. Der Kampf wird die vollkommene Vernichtung der Schöpfung sein, der erste Anfang der Vollkommenheit. Die beiden Schwerter werden in der Arena der Götter aufeinander prallen und den Kampf der Vernichtung einläuten, den letzten des Seins. Die neue Schöpfung wird keinen Kampf kennen, doch er ist nötig, um die alte zu beenden.

Beide Schwerter liegen in der Gruft des Wartens, dort wo die Seelen der Helden sind, in Erwartung auf das Turnier, in dem der Herr des Lichtes bestimmt werden wird, der das Schwert des Lichts dereinst führen wird. Einmal alle tausend Jahre kommen die Götter hier zusammen, um vor den Schwertern zu knien und zu fragen, ob die Zeit des

Kommandosache

Sie standen vor der Wasseruhr im Palastgarten. Vier Männer in schwarzen Kapuzenanzügen vor neugierigen Blicken getarnt, die Gesichter und Hände mit Ruß geschwärzt. Schwer bewaffnet und gerüstet für ein geheimes Kommandounternehmen. Die vier Männer waren Profis, Spezialisten der Elitegarde. Eine heisere Stimme krächzte leise:

„Noch zwei Stunden bis zur Abendglocke. Also wir warten bis kurz vor Schluss. Dann gehen wir rein, schlagen zu und sind sofort wieder draußen. Fragen?“

„Wie verlässlich sind die Späherberichte? Können wir uns auf die Pläne verlassen, Sir?“

„Ich habe die Pläne von der Frau des *Wang* persönlich. Sie sind absolut verlässlich. Also gehen wir noch einmal die Liste durch...“

Deng wischte sich seine schweißige Stirn mit einem schmutzigen Lappen. Ein gutes Geschäft heute. Selbst der Lauch, von dem meist einige Stangen übrig blieben war früh aufgekauft, noch vor der Abendglocke konnte Deng Feierabend machen. Nur noch ein, zwei Rettich und Chilischoten lümmelten sich noch in den Regalen. Aber das Wurzelgemüse hielt ohnehin länger. Da machte sich Deng keine Sorgen. Seine Kasse war gut mit Münzen gefüllt. Dieser Laden in Nähe des Adelsviertels war ein echter Glücksgriff für Deng gewesen. Viele der Palastwachen kauften zum Abend hin bei ihm ein.

Müde ließ er die schweren Holzklappen vor den Fensterläden herab, im Inneren hatte er schon die leeren Gemüseboxen aufgestapelt. Gerade wollte er den Riegel vor die Tür legen, als ein Kunde noch einmal drängend von außen mit heftigen Schlägen klopfte.

„Ich habe schon geschlossen für heute.“

„Öffnet die Tür bei RaeSung. Die Abendglocke hat doch noch gar nicht geschlagen.“

Deng schob den Riegel zurück. Oft kamen viele Hofdiener noch zu ihm, die nicht mehr auf den nächsten Markttag warten konnten. Wenn der Herr befahl, wurde jeder Preis bezahlt; ein echter Glücksgriff dieser Laden eben. „Wartet, mein Herr, ich habe nichts in...“

Ein schwarz gekleideter Mann schob Deng rückwärts in seinen Laden. Gleichzeitig hörte Deng Krachen von der Hintertür, und einen Moment später standen vier verummte schwarze Gestalten in der Mitte seines Verkaufsraums und umringten ihn bedrohlich. Der Größte von ihnen verriegelte die Tür, warf Deng einen schwarzen Beutel zu und knurrte mit bedrohlicher Stimme: „Vollmachen, Mann!“

Ein anderer blickte sich suchend im Laden um, überprüfte dabei ständig eine Liste und krächzte dann mit heiserer Stimme: „Hier entlang.“



Deng schüttelte den Kopf. Schnell wie sie gekommen waren, waren die vermummten Männer auch wieder verschwunden. Sie hinterließen keinerlei Spuren. Aber er würde die Stimme des Anführers wieder erkennen. Sein krächzender, hässlich heiserer Tonfall hatte sich Deng tief eingepägt. Vorrst war er nur froh, dass er unversehrt und am Leben geblieben war. Er stellte einige der umgestürzten Kisten wieder aufeinander. Eine war in Splittern über den Boden verteilt. Nicht unzufrieden, aber kopfschüttelnd legte Deng die 10 Yuan in seine Kasse, in der sich sonst nur die eckigen Fen-Münzen aus Kupfer tummelten. Golden die Yuen schimmerten sie im Licht der Öllampen. Was er heute abend wohl essen sollte, fragte sich Deng und zog seine Stirn nachdenklich in Falten.

Die Abendglocke schlug. Staatskanzler Huang zuckte unwillkürlich in sich zusammen. Auf dem Bogen vor ihm sammelten sich nur Tuscheflecken und Kritzeleien. Mit der linken Hand kratzte er ständig auf dem Papier herum. Als er Schritte hörte, sprang er auf und war mit einem Satz an seiner Tür. Ein schwarz vermummter Mann kam in den Raum und nickte Huang zu. „Wir haben alles bekommen, mein Fürst. Keinerlei Probleme.“, krächzte er mit heiserer Stimme. Zufrieden nickte Huang, als er den schwarzen Beutel entgegennahm und den Mann entließ.

Mit weit ausholenden Schritten eilte der Staatskanzler gleich darauf in die Wohnpaläste der Wang-Familie. Mit strahlendem Gesicht verkündete er den staunenden Anwesenden: „Ich habe alles bekommen. Auf meine Männer kann ich mich verlassen.“

„Spezialkommando?“

„Selbstverständlich. So kurz vor der Abendglocke.“

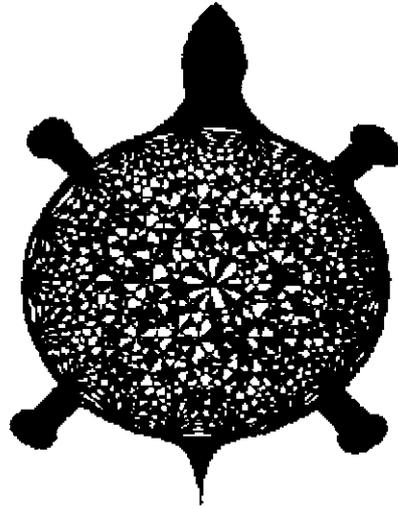
„Der Rettich hier ist aber angebissen...“ Huangs Frau zog einen Rettich mit spitzen Fingern aus dem schwarzen Beutel heraus. Huang selbst zuckte mit den Schultern, sein Gesicht ein entschuldigender Ausdruck schlechten Gewissens.

„Deng war eben schon beinahe leergekauft. Da kann man nicht mehr so wählerisch sein. Aber es wird sich doch noch etwas damit anfangen lassen, oder?“

„Keine Sorge, es reicht, um einen Eintopf für heute abend zu machen. Aber morgen gehe ich wohl lieber selbst wieder einkaufen.“

Deng schlürfte seine fade Nudelsuppe auf eine seiner Gemüseboxen. Nachdem die Unbekannten seine Küche leergeräumt hatten, war noch nicht einmal mehr eine Chilischote übrig geblieben. Mit dem Gold, das sie aber als Entschädigung zurückgelassen hatten, würde einen eigenen Laden nur für Chilischoten aufmachen können und sich obendrein die nächsten Monate das Essen aus dem Gasthaus bringen lassen können. Dieser Laden in Nähe des Adelsviertels war wirklich ein Glückgriff gewesen...

W i s s e n
i s t G o l d ..



600.000 GS für Berichte aus Euren Reichen!

Der Post-Arralaan, die traditionsreichste Zeitung auf Tagatha, und die Erzählerwerkstatt Bohais veranstalten einen Wettbewerb der Länderkundler!

Schickt Eure Länderkundler mit ihren Folianten nach DahMy in Bohai oder sendet der PA-Redaktion Berichte zu. Der beste Beitrag wird in einer Sonderausgabe des PA abgedruckt und mit 600.000 Goldstücken prämiert. Den weiteren Teilnehmern winken Belohnungen der Staatskanzlei und Abonnements des Post Arralaan.

Die einzelnen Beiträge sollten im Umfang von maximal einer Seite Euer Reich möglichst treffend und anschaulich beschreiben. Hinweise hierzu hat die Erzählerwerkstatt im Äthernetz bereitgestellt und im letzten Tagathaboten abgedruckt.

*Wissen lohnt sich.
Bestellen Sie noch heute die aktuelle Ausgabe des Post Arralaan!*

Nimroder Geschichten

Intermezzo

Über die nördlichen Ebenen Akkads fegten Frühlingsstürme, die Soldaten die sich an der Grenze zu Motuun verschanzt hatten waren bis auf Knochen durchnäßt, das riesige Feldlager des Reiches ein trister Anblick, die Männer stapften durch Schlamm und Ihre Laune war dementsprechend. Glücklicherweise wer als Besatzung zu den Festungen abkommandiert wurde, er konnte sich im trockenen um die Sicherheit des Reiches kümmern und mußte nicht die Unannehmlichkeiten des Lagerlebens in Kauf nehmen.

Die Truppen verharren schon seit Anfang des Jahres an der Grenze, jederzeit mit einem weiteren Angriff rechnend. Bislang blieb die zweite Attacke aus, man hatte das Chaos im letzten Waffengang wohl so sehr geschwächt das die Reihen erst wieder aufgefüllt werden mußten. Und das war wohl nur eine Frage der Zeit.

General Shargon sah dies mit zunehmender Besorgnis. Es war wohl langsam Zeit das die versprochene Verstärkung aus Nimrod ankam, einigen der Offiziere war Heimaturlaub versprochen worden, und ihre Ablösung sollte schon seit vier Tagen angekommen sein. Aber das war ja zu erwarten das mal wieder nichts so funktioniert wie es sollte. Wenigstens gelang es der Armee des Condominiums den samdurackischen Herrscher Peklefra zu töten, aber was brachte das schon, nun da Ahab ter Goom sich an die Spitze dieses Reiches geputscht hatte und nun seinerseits Saradom ausgerufen hatte. Könnte sich ja ebensogut gleich noch mit Motuun vereinigen dachte Shargon grimmig.

Gilgamash, der Padischah-Theokrat von Akkad saß in seinem Zelt auf einem Diwan und versuchte verzweifelt den gußeisernen Ploppverschluss einer Bieramphore zu öffnen. Ein kühles Nimroder Urquell, das wäre ihm jetzt gerade recht. Schließlich resignierte der Theokrat angesichts der recht unausgereiften Verschlusstechnik und Köpft das Tongefäß an der Tischkante, wie so oft. Das es die Teile jetzt im handlichen Sixpack gab war ja gut und schön aber die Prozedur des öffnens war gelinde gesagt mühsam. Gilgamash wollte sich gerade einen Schluck genehmigen als sein Ratgeber und erster Haushofmeister Dios eintrat.

„Seid begrüßt, Herr“, begann der alte Mann und ertete lediglich ein verdrießliches „Prost!“ von Seiten seines Herrschers.

„Was macht die Verwaltung des Reiches in der Hauptstadt, alter Freund? Ist es Euch immer noch eine Freude Euch durch Akten zu wühlen?“

Dios sah seinen Herrscher mit zusammengekniffenen Augen an.

„Und erfreut es Euch, Hohepriester des Marduk, Euch auf dem Schlachtfeld zu vergnügen?“

Gilgamash hob beschwichtigend die Hände, er war nicht gerade in Stimmung für eine Diskussion.

„Ich weiß ja, ich habe meine Pflichten als Hohepriester vernachlässigt, aber um jetzt das Frühlingsopfer in Nimrod abzuhalten, dafür habe ich andere Priester, es ist dem Volk wohl auch recht egal, wer letztendlich das Frühlingsrind schlachtet, solange die Feiern stattfinden und sich im Schein der Freudenfeuer genügend Pärchen finden.“

Dios blickte den Theokraten säuerlich an. „Das ist beinahe schon Ketzerei, laßt das bloß keinen Euerer Diener hören...“

Gilgamash lachte. „Ich bin der einzige im Reich der solche Reden führen darf also laß mir den Spaß. Außerdem ist das hier praktizierter Gottesdienst. Wir rösten keine Frühlingsstiere, aber wir verbrennen hier die Leichen der Motuun, das ist ein Geruch der Marduk noch mehr schmeckt, glaubt mir, ich kenne meinen Vater da ganz gut.“

Während er dies sagte trank nahm er mit einer Hand einen der schwarzen Steine auf, die einige der Toten Motuun auf dem Schlachtfeld hinterlassen haben.

„Und ich habe jetzt so langsam auch eine Ahnung was das für Dinger sind. Das ist bestimmt der schwarze Hagel der auf Phebos herniederging vor ein paar Jahren, nach dem Tod von Slonga. Geben bestimmt gute Briefbeschwerer ab, ich sehe da schon Möglichkeiten für die Andenkenindustrie.“

„Habt Ihr das mit Peklefra vernommen, Herr?“

„Sicher Dios“, sagte Gilgamash mit unverhohlener Freude. „Die Dinge fügen sich ja bis jetzt recht gut. Aber ich fürchte man hat das falsche Schwein geschlachtet, dafür haben wir ja jetzt Ahab der Gnom als Gegner, wer weiß ob der nicht schwieriger zu besiegen ist. Wahrscheinlich schon.“

Dios strich sich über seinen kahl rasierten Schädel und nickte bedächtig. Nach einigen Sekunden sagte er: „Herr, bedenkt das Saradoom in seiner jungen Existenz schon sehr mächtige Gegner hat....und viele Fronten.“

„Ja sicher, Annuwyn ist ein recht großes Reich aber ob das Condominium alleine...“

Dios schüttelte den Kopf. „Nicht das Condominium meine ich...aber hat nicht Ahab das Dimensionstor der Peklefra in seiner Hand? Theoretisch könnte darüber nun das Chaos über den Sirwenna-Graben auf Phyronia gelangen.“

Der Theokrat nickte zustimmend, noch immer den schwarzen Stein anschauend. „Ja“, murmelte er, „ich denke ich sollte mal wieder einen Brief an meinen Freund den Altmagier Xius schreiben. Die Welten sind nicht so weit weg voneinander wie es zu scheinen mag...“

Igor verfluchte seinen Herrscher dafür das er seine Soldaten gegen Annuwyn geschickt hatte. Ja er haßte ihn geradezu dafür, denn sein Herrscher war niemand anderes als Kerensky von Lasendos. Bislang war das Ansehen von Lasendos in Akkad ja recht gut, man hatte nichts gegen ihn und seine Landsleute. Aber nachdem klar war das sein Heimatland den zwielichtigen Chaosvasallen Peklefra beim Angriff auf Annuwyn und Kendar unterstützt hatte waren die Akkader alarmiert.

Das bekam er auch beim Verrichten seines Handwerks zu spüren. Es wurde immer schwieriger Diebesgut außer Landes zu schaffen, von den Problemen beim schmuggeln ganz zu schweigen. Die Leute paßten plötzlich auf. Und zwar sehr genau. So genau das Igor sich bald in einer sehr dunklen und sehr feuchten Zelle in Nimrod vorfinden sollte. Normalerweise konnte man in einem solchen Fall in Akkad mit einer empfindlichen Geld- oder gar Freiheitsstrafe rechnen, mehr nicht, unangenehm gewiß, aber ein ehrlicher Betrüger starb daran nicht.

Jetzt sah die Sache freilich etwas anders aus. Da er Angehöriger eines Volkes war das mit dem Chaos paktiert hatte um eine Privatfehde mit Annuwyn zu führen, sah sich Igor schon auf das Rad geflochten, oder zur allgemeinen Belustigung des Volkes gepfählt. Man sagte ja das die Akkader sich darauf verstehen, den Eichenpfahl mit der im Feuer gehärteten Spitze so

in den Körper zu rammen das er am Brustkorb wieder herauskam ohne den bedauernswerten Verurteilten sogleich zu töten. Aber das mußte nichts heißen, man erzählte sich ja allerhand über diese Marduk-Anbeter, alles Gerüchte. Bestimmt. So wie die speziellen Techniken der Häutung. Alles Unsinn. Sicher.

„Habt Ihr dem Lasender in der Zelle einige amüsante Details über unsere Justizpraktiken erzählt, Wächter?“

Der Hauptmann der Nimroder Wache grinste zufrieden als der Wachmann eifrig nickte. Sicherlich, der schäbige Kleinkriminelle, den sie da geschnappt hatten, würde nach ein paar Jahren als Ruderer auf den Schlachtbarken des Reiches wieder frei sein, aber sollte man ihn nicht ein bißchen verängstigen? Immerhin ist er Untertan eines feindlichen Reiches, zumindest sah dies der Hauptmann so. Nicht das er sich besonders für Politik interessierte, aber das die Lasender mit Samdurack gegen Annuwyn zogen und im Reich einen Propagandafeldzug gegen die alte Herrscherin führten der fast schon Aufstände nach sich zog, das alles war den Bewohnern Akkads klar. Schlechte Zeiten für manche Leute waren angebrochen...

Schnell warf er noch einen Blick auf den Mann in der Zelle, der sich wie ein winselndes Häufchen Elend in der Ecke zusammengekauert hatte, dann machte er sich auf den Weg zur nächsten öffentlichen Pfählung.

Alja saß auf ihrem S'tarra und kämpfte sich an der Spitze ihres kleinen Erkundungstrupp durch die endlosen Geröllwüste des östlichen Rakeen. Ihr rotgoldenes Haar hing schlaff und vom Schweiß strähnig geworden ihren Rücken herunter. Der Panzer mit dem akkadischen Wappen war schmutzig und verkratzt, der Offiziershelm mit dem Pferdehaar hing an ihrem Sattel. Nein, für eine Parade am Hof war sie nicht gerade bereit. Aber von der Hauptstadt war sie und ihre Männer auch so weit entfernt wie nur möglich.

Verdammtes Land, dachte Alja, bis jetzt seit zwei Jahren nur Wüste, Geröll und Gebirge gefunden, nicht ein einziger grüner Landstrich in diesem Reich der Toten. *Marduk schuf Rakeen um die Gläubigen zu prüfen*, heißt es. Hoffentlich hielt er es bald für richtig die Prüfung zu beenden, sonst würde sich noch als vertrocknete Mumie auf dem Rücken dieser verdammten störrischen Echse durch die Ödnis reiten.

Letzte Woche stieß man auf einen Erkundungstrupp aus Khasi Lum, mal eine nette Abwechslung, aber eine Oase oder ein Strand oder sonst irgendwas schönes wäre auch mal nicht schlecht gewesen.

Ansonsten gab es nicht mal irgendwelche nennenswerten Beduinen oder dergleichen. Wie oft hatte Alja in ihrer Kindheit die Märchen aus dem untergegangenen Azhur gelesen, in denen edle Wüstensöhne auf feurigen Hengsten die Frauen verzauberten. Rakeen hatte zwar eine stattliche Wüste zu bieten, eigentlich war es ja *ausschließlich* eine Wüste, indes die Wüstensöhne ließen auf sich warten. Die Eingeborenen waren verdreckte und verlauste Primitive, nicht stolz und edel, eher feige und verschlagen. Aber einen schwer bewaffneten Trupp von hundert Mann auf Reitechsen waren sie wohl nicht gewohnt, jedenfalls hatten sie Respekt. Und um genügend Eingeborene für einen Angriff zusammenzubekommen mußte man wohl die gesamte Wüste umgraben.

Wütend dachte Alja an ihren früheren Gefährten Laomer, der auch wie sie beschlossen hat in diesen interessanten Zeiten in die Armee einzutreten. Er genoß wohl gerade den Frühling im nördlichen Akkad an der Grenze zu Motuun und ritt auf Grenzpatrouille durch frisch aufblühende Obstwäldchen.

Und kämpfte sich nicht wie sie durch Steine und Sand.

Laomer kämpfte sich durch Regen und knöcheltiefen Schlamm.

Er verfluchte die Welt, das Wetter, alles. Die Bauern mögen vielleicht sagen das die Erde im Norden Akkads fruchtbarer Boden sei, vom Regen durchnäßt könnte man ihn aber ebensogut als Dreck bezeichnen. Das paßte wohl eher. Aber wenigstens verheilten Laomers Verwundungen gut, nun da an der Grenze vorerst mal Ruhe eingekehrt war.

Über ihm verdunkelte sich der Himmel für einen Moment, und als der dunkelhaarige Elf aufblickte sah er über sich eine der gewaltigen schwarzen Pyramiden vorbeiziehen, ein waffenstarreres Ungetüm, auf dem Weg nach Norden zur Patrouille.

Da er diesen Tag Dienstfrei hatte beschloß er, sich zu waschen, den Bart neu zu flechten und dann so schnell wie möglich in eine der Schenken zu gehen, die angesichts des Heerlagers, was gute Kundschaft versprach, eiligst von eifrigen Wirten am Rande Burg hochgezogen wurden, zumeist große Zelte oder Bretterbuden, aber sie erfüllten ihren Zweck. Vielleicht gibt's ja auch irgendwo mal wieder Sänger und Geschichtenerzähler, hoffte Laomer. Die Langweile im Lager war so nervtötend das er sich sogar über einen Jongleur gefreut hätte als Abwechslung. Aber so wie seine Laune war hätte er wohl versucht diesen Gaukler mit ein paar gezielten Messerwürfen abzulenken...

Auf dem Weg zu den Schenken kam Laomer am kleinen Feldlager der Annuwynner Hilfstruppen vorbei. Kopfschütteln beobachtete er, wie sich einige Ballistiker aus diesem Reich über einen ganzen Stapel von Umrechnungstabellen beugten. Ja, dachte er, der akkadische Meter unterscheidet sich doch geringfügig von der annuwynschen Elle oder dem manetherischen Fuß. Was einige Soldaten schmerzhaft erfahren mußten, als ein Schrapnellgeschütz auf Ihr Zelt feuerte anstatt über die Burgmauern. Laomer dachte amüsiert daran das eine angkorianische Freihandelszone keine Zoll-union sein muß...

Endlich! Alja konnte es kaum glauben als sie am Horizont die Silhouette einer Stadt ausmachte. In dieser menschenleeren Einöde eine Ortschaft, Oase an einem See in der Wüste. Sie führte ihre hundert Mann im schnellen Trab zu der Ansiedlung und hoffte inständig es würde sich nicht um eine Fata Morgana handeln.

Doch als sie sich näherten wurde immer deutlicher das es sich bei der Stadt nicht um eine Sinnestäuschung handelte, aber beinahe genauso enttäuschend, es war eine riesige Ansammlung von Ruinen. Welches Volk auch immer hier gelebt hatte, jetzt war alles verlassen und verfallen. Aber trotzdem noch imposant und beeindruckend. Alja fragte sich was sie hier erwarten würde. Sie befahl den Männer vor der Stadt ein Lager zu befestigen und nahm zwanzig Krieger mit um sich in der Ruinenstadt umzusehen. Vielleicht gab es hier ja doch noch etwas interessantes.

Endlich begann dieser verfluchte Erkundungsritt in dieser Wüste *Spaß* zu machen.

Aus fernen Landen...

Hierbei handelt es sich um eine freie Nacherzählung über ein untergegangenes Reich in einer längst vergessenen Zeit.

Vielleicht interessiert es doch den einen oder anderen Herrscher aufgrund seines geschichtlichen und kulturellen Wertes, obwohl jeglicher aktueller Bezug vollkommen fehlt...

Auf Phebos gabs einst ein riesiges Reich,
mit größter Macht, sieht man's im Vergleich.
„Mit dem Chaos im Bunde!“
Es erschreckt diese Kunde
Herrscher und Völker zugleich.

Die Furcht ist groß vor des Statthalters Heer,
keiner setzt sich ihm gern zur Wehr.
Auch Spione erwecken
viel Angst und viel Schrecken,
denn die Bedrohung ist nicht sehr weit her!

Auf der Landkarte sichtbar, groß und breit
erstreckt sich das Land über Phebos sehr weit.
In gehobener Zahl,
doch eher als Qual
sind Nachbarn an den Grenzen verstreut.

Durch eigene Macht lässt es sich verleiten
unter anderen Schrecken zu verbreiten.
Neues Land im Visier,
stehn die andren Spalier,
aus Angst gegen ihn einzuschreiten!

So macht er weiter – Schritt für Schritt,
was immer er will nimmt er sich mit.
Andre schweigen bedächtig,
Mann, der ist mächtig!
Er alles, du nix – schon seid ihr quitt.

Kurzum, es geht um einen großen Mann,
der sich seine Meinung leisten kann.
Sein Wort geschieht,
das Einschüchtern zieht,
selbst erbitterte Feinde greifen nicht an!

Nun fragt Ihr sicher, warum ich dies schreibe,
rückt er mir vielleicht auch selbst noch zuleibe?
Doch mir ist nicht bange
vor den Zähnen der Schlange
auch wenn vor ihm ich nicht unentdeckt bleibe!

Denn eins hat der Erobrer übersehen,
und das kommt ihn teuer zu stehen.
Denn nie wird es sein,
dass nur Macht allein
ihn befähigt problemlos von dannen zu gehen!

Will man die eigene Macht gern erweitern,
und dabei nicht elendig scheitern,
reicht nicht das Erwecken
von Angst und Schrecken.
Es braucht Diplomatie neben Sturmleitern!

Doch dies ist nicht grade sein Stück,
und da fehlte nicht nur etwas Glück.
Denn in jedem Konflikt,
nicht sehr geschickt,
ließ er Unmut und Feindschaft zurück!

Drum steht er dort nun allein,
soll er doch ruhig der Stärkste sein!
Fühlt sich als wär'
viel Feind auch viel Ehr,
und läuft damit selbst ins Verderben hinein.

Also sollte er es tatsächlich wagen,
und seine Truppen gegen ein Reich losschlagen;
werden alle herum,
sind sie nicht dumm,
mit vereinter Kraft zurückschlagen!

Nicht, dass mich jemand falsch versteht,
da es hier nicht um Kriegshetze geht!
Doch greift er Euch an,
seid bloß nicht bang,
weil von Euch keiner alleine dasteht!

Drum fürchtet Euch nicht vor jenem Krieg,
denn sicher ist uns heut schon der Sieg!
Was mag auch sein,
wir stampfen ihn ein,
doch nur zusammen gelingt uns der Hieb!

Ist natürlich völliger Unsinn, allerdings könnte man es schön vertonen, find ich.
Wiedermal grüßt Euch,

SvS.



SHANDALAR,
Krone des Nordens

Tigra Rubinauge,
Beauftragte der Triade für
Öffentlichkeitsarbeit

Niedergeschrieben in Shangrilar am
23. Tage Natrus im Jahre 114 nS



An
Alle Herrscher und Herrscherinnen
dieser Welt

und an
die Chaosfürsten !

Hochwohlverehrte Herrscher und Herrscherinnen aller Reiche
Tagathas,
verabscheuungswürdige Chaosfürsten und Slonga-Anbeter !

Hochwohlverehrte Herrscher und Herrscherinnen aller Reiche
Tagathas,
verabscheuungswürdige Chaosfürsten und Slonga-Anbeter !

Es sei im Namen der Triade und im Einklang mit dem Willen
der guten Götter Euch zu Ohren getragen, daß Shandalar nicht
vernichtet ist, wie viele Chroniken dies verzeichnen mögen !

Es sei Euch bekannt, daß der Baum des Lebens noch wie ehemals in den Mauern des Monuments steht und von den erwählten Wächtern beschützt wird, so daß der Untergang der Welt nicht zu befürchten ist.

Es sei zu Eurer Kenntnis, daß die Triade Kontakt zu den Reichen der Welt wünscht, die sich dem Kampfe gegen das Chaos verschrieben haben und dabei beachtenswerte Erfolge erzielen. Doch nur die Würdigen unter Euch Edlen – Ihr anderen möget uns verzeihen – sollen Shandalar kontaktieren dürfen, die anderen mögen sich in der Bekämpfung der Schergen Slongas um ein Vielfaches hervortun, um sodann gleichermaßen geehrt zu werden.

Es sei die Ehre zu vergeben an die Reiche Psi und Masendos sowie Adalien, Kontakt mit der Triade aufzunehmen, um in naher oder ferner Zukunft fruchtbare Handelswege zu öffnen, auf denen der Kampf gegen das Chaos vorangetrieben werden könne.

Es sei jedoch zur großen Betrübnis der Triade verkündet, daß Shandalar nicht reich gesegnet ist mit einer Vielzahl an Sonderwaffen, an denen Ihr Interesse haben möget, jedoch großen Bedarf hat an Sonderwaffen, die zum Kampfe gegen die Anbeter der Unwürdigen Slonga verwendet werden.

Es sei Euch, verabscheuungswürdigen Anbetern Slongas bekannt, daß Ihr nie das glorreiche Shandalar erobern und den Baum des Lebens fällen werdet, um das Ende der Welt einzuläuten, sondern daß Ihr wieder und wieder von den Armeen Shandalars in die Flucht geschlagen werdet, wie es seit ehemals der Fall ist, denn Shandalar ist ewig !

Für die Triade

Tigra Rubinauge

BLICK IN DIE GESCHICHTE

Hier* sehen wir also das Deckblatt des ersten Götterboten und die erste Seite desgleichen! Die Appelle dort sind aktuell wie immer, obwohl sie aus dem Jahre 1987 stammen, 1987, da gab es noch die Mauer und ich hatte noch nicht mal Vordiplom!

Leider war ich damals zum 13. Wechsel zu dumm, mir die alten Götterboten 1–12 nicht komplett zu kopieren, sondern nur daß was Zhangouce I interessant erschien. Daher habe ich jetzt keine Kulturbeschreibung Adaliens, aber eventuell hat Adalien sie ja noch? Egal, inzwischen habe ich alten Ausgaben bei einem Besuch bei Irunatha zur Kopie erhalten....

Die Peitsche von Slonga ist übrigens nach 10 Jahren immer noch nicht gefunden worden. Wer weiß etwas vom Land der dicken Glocken und Nutzel?

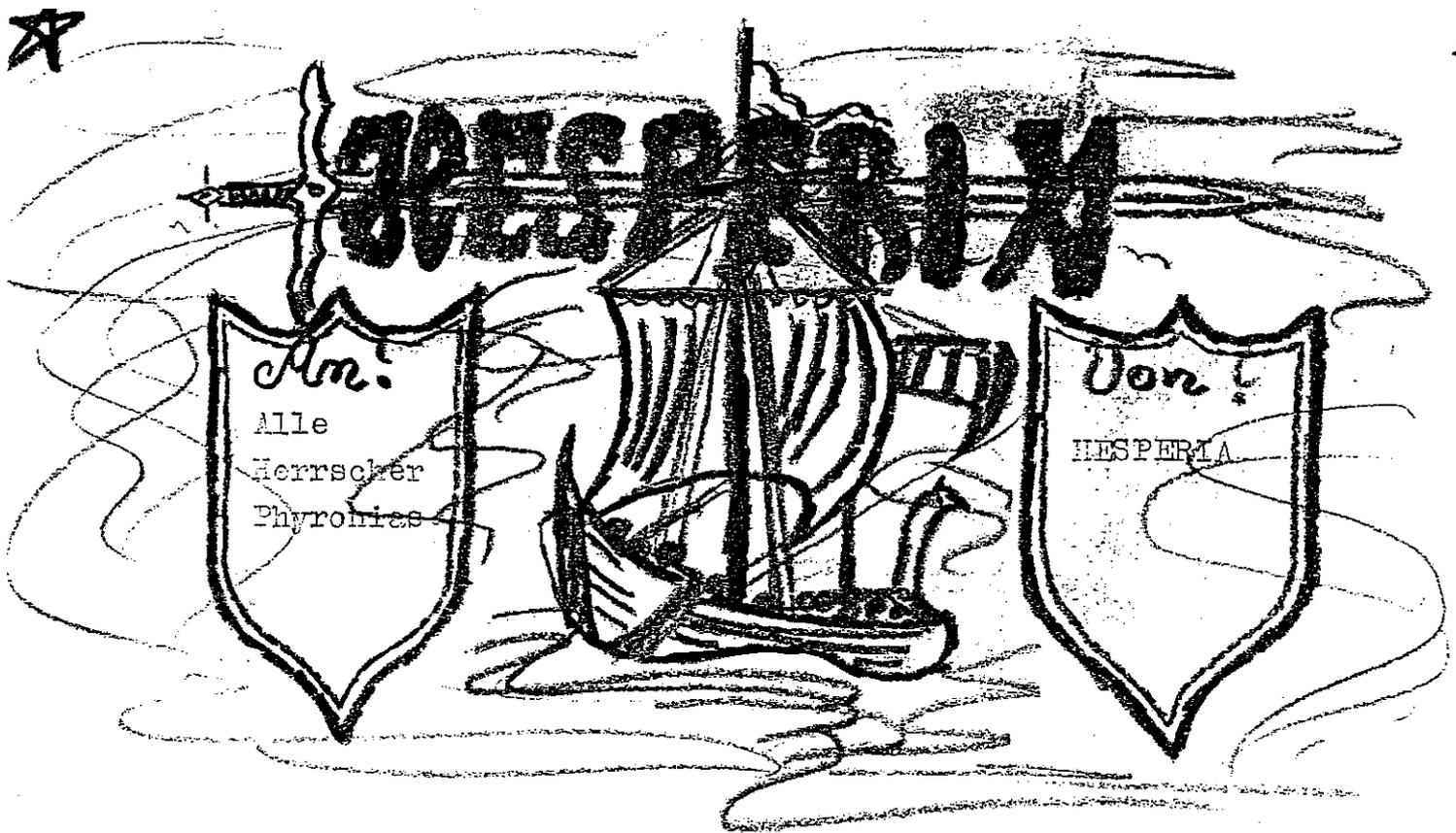
Belegost, die Reich der Zwerge, scheint es wirklich gegeben zu haben! Der Kult der zwei Wasserschlängen vertritt immer noch die Meinung, das Beleriland sich jetzt in dem ehemaligen Gebiet von Belegost befindet... Doch genaueres ist selbst den Göttern, die auch an Vergesslichkeit leiden, nicht mehr bekannt.

Wer Hyoo etwas über Belegost, Nutzel, die Peitsche oder Tarsius erzählen kann und dies im Götterboten veröffentlicht, dem soll die Gnade der Götter wohlthätig treffen!

*: Seite 31

Die Wächter der Ebenen

Die Götter sahen auf ihre Welt hinab und sie bemerkten, wie einige Geschöpfe aus den anderen Ebenen von Tagatha angezogen wurden. Die Tore der Ebenen standen damals noch allen offen und keiner sorgte sich um sie. Tagatha wurde von einer Flut der Geschöpfe überschwemmt und die Wesen nahmen alles, was sie brauchen konnten und verschwanden dann wieder so schnell wie sie gekommen waren. In der Halle der Tore sah man einen stetigen Strom aus allen Ebenen auf Tagatha zukommen und so wurden die Tore geschlossen, um Tagatha zu schützen. Einige verpaßten den Zeitpunkt der Schliessung und so waren sie auf der Ebene Tagthas gefangen. Ein furchterregender Zorn erfaßte sie und sie begannen ein unheiliges Unterfangen, sie zerstörten alles von Göttern geschaffene und all die Wesen, die nun Tagatha bevölkerten, mußten sich vor ihnen verstecken, denn die Horden der Gefangenen brandschatzten alles. Doch auch der Zorn der Götter schwoll an und sie schickten viele ihrer Boten und Krieger auf Tagatha. Diese schafften es zu größten Teil, die Geister und Dämonen in ihre Altäre zu bannen. Aber viele der Gefangenen versteckten sich in den Moore, Wäldern und Wüsten Tagathas. Währenddessen fertigten die Götter mit eigenen Händen große Statuen und stellten sie vor jedes Tor zu Tagatha. Sie gaben ihnen den Befehl niemanden hinein- oder herauszulassen, nur die Boten und Krieger wurden noch zurückgeholt, dann schlossen sich die Tore für ewig, denn nur die Götter und ihre höchsten Boten konnten noch durch ein Geheimgtor in einem der vielen Tempel nach Tagatha gelangen.



Gruß Euch edlen Herrschern Phyronias!

Das Inselreich Hesperia gibt hiernit bekannt die Gründung der Elitetruppe "Magan"!

Die Aufgabe der Magan sollte für viele Herrscher von höchster Wichtigkeit sein!

In einer Zeit in der immer wieder friedliche Händler, ja ganze Reiche von Piraten terrorisiert werden, scheint es angebracht zu handeln! Das höchste Ziel der Magan ist es, die halsabschneiderischen Lumpen und Diebe von den Meeren zu vertreiben!

Hesperia stellt die für die Aktion benötigten Schiffe und Mannschaften zur Verfügung! Die Magan wird aus der früheren Elitetruppe Gorgos gebildet und erklärt sich als absolut unabhängig! Die Magan läßt sich nicht in Streitigkeiten zwischen zwei Reichen reinziehen, sondern widmet sich ausschließlich den Kampf gegen die Piraterie!

Unsere Bitte: Falls Ihr Informationen über Zwischenfälle mit Piraten, Piratennester, Hintermänner, etc. habt so schickt uns diese zu, damit die Magan beginnen kann, den Seeräubern empfindliche Schläge zu versetzen!

Hoherfreut wären wir natürlich über nutige Reiche, die sich bereiterklären würden, Stützpunkte der Magan in ihrem Reich zu dulden! Die Größe der in solchen Stützpunkten stationierten Flotten bestimmt natürlich der Herrscher!

Für Unterstützungen gleich welcher Art wären wir dankbar, denn Hesperia allein dürfte nicht ausreichen, um die Freibeuter zu vernichten!

Kritik und Anregungen sind jederzeit willkommen!

Schreibt jetzt, denn fürderhin könnte es zu spät sein!

Magan-Vereinigung
Hesperia/
Phyronia

ure
i. A. Hares, freier Kapitän

FÜR EINE FREIE WELT

13.6.103

77

