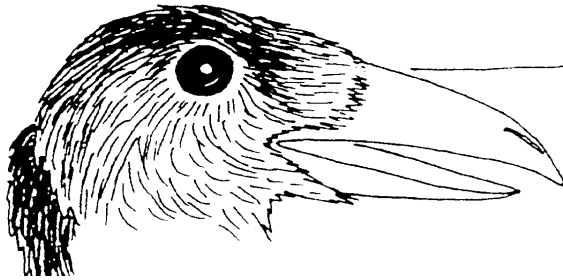


Die Rabenschwinge



Für das Volk der Kemi!

Offizielles Nachrichtenblatt
der Kemi-Krone

Nr. 8 Khefu, 22. FFI. 21 S.G.

Die Grausamkeiten des Geweihten

Kemi hält den Atem an und blickt nach Khefu. Der allseits bekannte und meist belächelte Akîb und Tsageweihte Tsakin Ni Ahami wird dieser Tage in Khefu vor Gericht gestellt und zahlloser Verbrechen angeklagt. Die Anklage lautet jedoch keineswegs auf Beleidigung oder Prasserei mit den Steuergeldern, beides Vergehen, die man dem kleinen Mann mit dem gütigen Blick zugetraut hätte. Nein, die Anklageschrift, ausgestellt und unterzeichnet von dem Akîb Ni Yret Nimaat Jassafer Al'Mansour und – erstaunlicherweise - auch vom Akîb Ni Ahami selbst, spricht von vielfachem Mord, namenlosen Umtrieben, Landfriedensbruch, Söldneranwerbung in großer Zahl, ja sogar Hochverrat.

Hart ist die Anklage, und der Akîb Ni Ahami verteidigt sich nicht, fügte sogar noch Punkte der Anklage hinzu und gestand sie alle. Man muß also, auch wegen mannigfaltiger Zeugenaussagen, als Tatsache sehen, daß all die oben erwähnten Verbrechen tatsächlich vom einst für friedfertig gehaltenen Akîb begangen wurden. Darzulegen, wie es dazu kam, sei hier mein Ansinnen.

Alles begann in einer stürmischen Nacht vor nunmehr nahezu 9 Monden. Unzählige Bauern und Bäuerinnen wurden Zeuge, wie Geistergestalten den Dschungel um Al'Tamina-Ahet bevölkerten und im Sturme tanzten, eine schrecklicher als die andere. In dieser Nacht wurde von einem bis jetzt nicht bekannten Magier der dunklen Künste ein mächtiger Dämon beschworen.

Als der Akîb Ni Ahami am nächsten Tag im Wald lustwandelte, wurde er von eben diesem ergriffen und verschleppt. Nur durch die Hilfe einiger treuer Freunde und Freundinnen konnte er befreit und der Dämon scheinbar erschlagen werden, bevor der Akîb von der Gestalt der Höllen zu Tode gequält wurde. Doch der Dämon überwand die Verteidigung des tsagefälligen Dieners und setzte

sich in seinem Körper fest, übernahm das Sagen und begann ohne Verzögerung sein dunkles Werk. Er plante seine sinistren Werke und hielt dabei die Fassade des liebenden Tsakin aufrecht,

so perfekt sogar, daß keiner seiner Freunde es merkte. In seiner Dreistigkeit gab er sogar die Hochzeit mit Danuvi bekannt, der Verlobten Tsakins. In der Hochzeitsnacht jedoch fiel ein weiterer Dämon, der schon seit einigen Wochen sein Unwesen in Kemi trieb, über das Paar her und tötete Danuvi. Wie sich nun herausgestellt hat, geschah dies aufgrund einer Absprache,

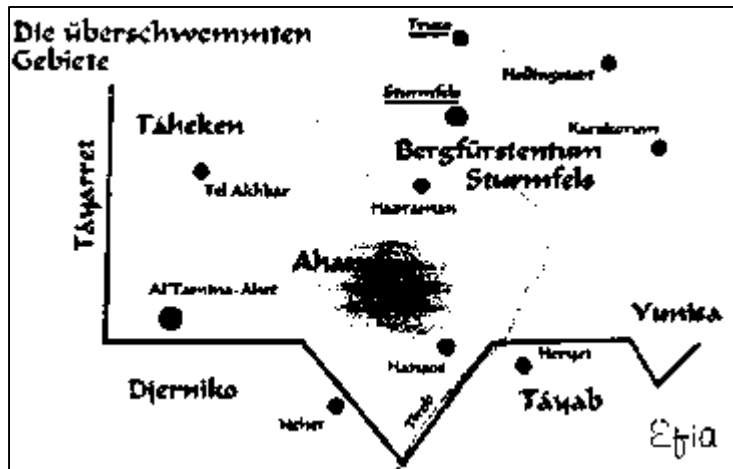


Danuvi Ni Ahami

welche die beiden Wesen des Abgrundes getroffen hatten. Es war ein Opfer an ihren gehörnten Herrn, welches den Parasiten in Tsakins Körper festigte.

Doch damit nicht genug, machte sich der Dämon an ein bösertiges Ritual, mit dem er, durch Menschen- und Tieropfer unterstützt, den kalten See über seine Ufer zwang und weite Landstriche der Baronie Ahami mit eisigem Wasser überflutete. Die Opfer starben, im Schlaf überrascht, einen grausigen Tod zwischen Kälteschock und Atemnot. Viele Dutzend kamen in den Fluten zu Tode und brachten dem Dämonen immer mehr Macht. Doch er war schlau, vorsichtig - erst recht, nachdem sein widerwärtiger Kumpan von den tapferen Streitern und Streiterinnen Kemis in Seku Kesen zurück in die niederen Höllen geschickt wurde.

Der Dämon im Leibe Tsakins wandte sich angeblich Hilfe für die Opfer der Flut suchend an die KHK, befreundete Akîbs und Akîbets und das Haus Stippwitz. Von ersterer erhielt er große Hilfe, teils Nahrung und Rettungsgerät, teils Gold, vom Hause Stippwitz wurde ihm sogar ein großzügiger Kredit zuteil. Doch nicht den hungernden, dem Tode nahen Bürgern und Bürgerinnen Ahamis half er damit, nein, er setzte es für seine eigenen, dreckigen Pläne ein. Boten wurden von Ahami ausgesandt und heuerten im Lieblichen Feld und im Mittelreich große Zahlen Söldner und Söldnerinnen an, bezahlt aus den Hilfgeldern und der Steuerkasse. Diesen stellte der Akîb, der sich ihnen unter dem Namen Mynonys vorstellte, erfahrene Abenteurerinnen und Abenteurer voran, 15 an der Zahl. Er teilte die Truppe in Gruppen auf und sandte sie aus, Unheil zu verbreiten, zu brandschatzen und zu plündern. Ihnen erzählte er, die umliegenden Baronien hätten Übles im Sinn und wollten den friedlichen Tsakin stürzen, um sich sein Land anzueignen. So kam es, daß über Táyârret, Táyâb und Semjet die grausame Horde des Dämons hereinbrach. Unter großen Verlusten konnten die Truppen



aufgehalten und bezwungen werden, und die Spur wurde bis nach Ahami verfolgt. Dutzende tapferer Soldaten und Soldatinnen ließen ihr Leben, um den Horror aus Ahami aufzuhalten, möge Boron ihren Seelen gnädig sein.

Als es feststand, daß die Welle der Gewalt in Ahami zur Entstehung gekommen sein mußte, machten sich Omjakan ibn Dalasch, Thorn M. Margatnep und Leila Al Mansour mit ihren Truppen auf, den Akîb zur Rede zu stellen. Es wurden das Hauptlager der Söldlinge im Wald von Ahami genommen und einige Gefangene gemacht. Als man den Tsakin Ni Ahami zur Rede stellte, leugnete er nichts, verwies sogar noch auf den Nebenraum, wo man die Leiche seines Blutsbruders fand, das Herz herausgerissen und zerquetscht. Sofort erklärte man Tsakin von Ahami für festgesetzt und ließ sein Haus bewachen.

In der Nacht ereignete sich eine weitere Katastrophe, die nur durch die Hilfe der Kräfte der Finsternis erklärt werden kann: Es regnete brennende Steine vom Himmel. Im Tumult der Löscharbeiten floh der Akîb aus seinem Gefängnis, bewaffnet mit einem Schwert, und lästerte die Götter und Ihre Majestät Peri III. Er wurde von den Soldaten und Soldatinnen in Schach gehalten und verletzte den tapferen Orofex Dúne so stark, daß er noch

zu diesem Zeitpunkt dem eisigen Griff der Welt hinter der Schattenwand nicht völlig entkommen ist. Sein mutiger Sturm und das unerwartete Auftauchen der edlen Nesetet Zarachat Saba Ta'at erkaufte den Akîbs Margatnep und ibn Dalasch die Zeit, die sie für die Verschmelzung ihrer Geister brauchten. Gemeinsam gelang es ihnen, unter Aufbietung all ihrer Kunst und Kraft, den Dämon aus dem Körper des Geweihten zu bannen.

Tsakin von Ahami brach stark geschwächt zusammen und ist bis dato nicht wieder zu vollen Kräften gekommen. Im Laufe der Wochen, die nach diesem schrecklichen Vorfall vergingen, wurden die Anklageschriften verfaßt und unterzeichnet. Tsakin erkannte sich selber die Akîbwürde ab, ein symbolischer Schritt ohne rechtliche Folgen, aber wohl ein deutliches Zeichen dafür, daß er selber die Schuld auf sich nehmen möchte.

Ebenfalls in dieser Zeit machte sich der gesundheitlich sehr schwache

Cron-Justiziar Tiftal zu Stippwitz-Pâestumai auf, um seiner Aufgabe nachzukommen und ein Urteil über den Akîb im Geweihtenstand zu fällen. Er hörte die Zeu-

gen unter großer Mühe und beriet sich mit sich selbst. Es muß leider berichtet werden, daß sich der aufopfernde und mehr als ehrenhafte Herr zu Stippwitz-Pâestumai bei dieser schweren Arbeit überanstrengt hat. Er hauchte sein Leben im Lehen Ahami aus, nicht jedoch ohne seine Pflicht zu erfüllen und ein Urteil zu sprechen: Tsakin sei unschuldig an den getanen Greueln, da er nicht mehr Herr seiner selbst gewesen sei. Gleichzeitig sei er aber zu schwach und immer wieder von Angriffen übernatürlicher Wesen gefährdet, so daß er in einen Tempel zu gehen und dort den Rest seines Lebens zu verbringen hätte. Dann ging die Seele des Cron-Justizars in eine bessere Welt. Möge Boron ihm gnädig sein.

Der Akîb Ni Ahami jedoch zweifelte das Urteil öffentlich an. Er behauptete, daß die freundschaftlichen Bunde, die ihn zum Cron-Justiziar verbunden hatten, dessen Urteil beeinflusst hätten. Aus diesem Grunde rief er ihre Majestät an, einen erneuten Prozeß auszurufen. Eben dies ist geschehen, und noch im Verlauf dieses Mondes wird das Urteil gefällt werden. Viele bedeutende Persönlichkeiten Kemis werden anwesend sein, um zu sprechen. Wir sind gespannt.

Permerkim, Schreiber zu Ahami

(AWI)

Wer Interesse an einer ausführlichen Beschreibung der Geschehnisse um Ahami hat, kann sie zum Selbstkostenpreis von 4 DM +3 DM Rückporto (über 40 DinA4 Seiten, zuzüglich des Prozeßberichtes) bei **André Wiesler, Viktorstr.8, 42275 Wuppertal, bestellen!**



Gegeben zu
Al Tamina-Ahet
Von Seiner Hochgeborenen
Akîb Tsakin von Ahami



An Ihre Majestät Peri III. Gegeben zu Ahami von Tsakin.

Ich, früher Tsakin von Ahami genannt, entsage hiermit allen Ansprüchen auf diese Baronie. Ich bin nun wieder im vollen Besitz meiner geistigen Kräfte und bin willens, meine rechtmäßige Strafe zu empfangen. Ich klage mich hiermit der folgenden Verbrechen an:

- *Anbetung des Namenlosen.*
- *Mord an meiner Frau Danuvi mit Hilfe eines Dämonen.*
- *Mord an 150 Bürgerinnen und Bürgern der Baronie Ahami mittels einer beschworenen Überschwemmung.*
- *Entführung von Leila Al'Mansour, der Tochter des Akîb Jassafer Al'Mansour.*
- *Mord an unzähligen Bürgerinnen und Bürgern von Táyâb, Táyârret, Semjet und Yunisa durch von mir angeheuerte Söldlinge.*
- *Mord an oben genannten Söldlingen.*
- *Mord an meinem mohischen Blutsbruder.*
- *Veruntreuung der Gelder der KHK und des Hauses Stippwitz.*
- *Umstürzlerische Umtriebe gegen Kemi und Eure Person.*
- *Gefährdung des Friedens zwischen dem Mittelreich und Kemi.*
- *Angriff auf Zarachat saba Ta'at.*
- *Schändung Eures Namens.*
- *Mißbrauch des Vertrauens der Bürgerinnen und Bürger Ahamis, der Akîbs und Akîbets Kemis und speziell des Euren.*

Ich erbitte keine Gnade von Euch, nur ein gerechtes Urteil. Auch wenn es unverschämt ist, möchte ich Euch bitten, mir die Möglichkeit einzuräumen, zu meinem Prozeß meine Freundinnen und Freunde einzuladen, damit ich sie noch einmal sehe, auch wenn ich ihnen nicht in die Augen schauen können werde.

Demütig,

Tsakin, ehemaliger Akîb Ni Ahami und vormals Geweihter der *Tsa*.

Postscriptum des wertlosen Schreibers Permerkim:

Die oben angeführten Verbrechen beging der Akîb unter dem Einfluß einer böartigen Kreatur, die ihn in ihrer Gewalt hielt. Ich möchte mich hiermit als Entlastungszeuge anbieten.

*In ewiger Ehrerbietung,
Permerkim, der Schreiber*

(AWI)

Ein Wort zuvor oder Ach ja, die Südmeerkiste...

Liebe Freundinnen und Freunde des Rollenspiels in Kem'schen Landen

Erst einmal die - leider beinahe schon obligatorische - Bitte um Entschuldigung, ob des wieder einmal recht späten Erscheinungstermines. Tja, wenn der berufliche und private Zeitteufel zuschlägt, können aus zwei Monaten schon einmal viere werden...

Und ist doch viel geschehen in den vier Monaten! Nicht nur, daß Andre seine Geschichte um Tsakin zum vorläufigen Abschluß gebracht hat, nein, auch die lang erwartete Südmeerbox ist nun endlich in den Geschäften und Kaufhäusern zu haben. Auch in meinem Bücherschrank hat sie einen Platz gefunden. Neugierig und mit bereits schlimmsten Erwartungen habe ich sofort nach den Erwähnungen des kem'schen Reiches gestöbert und bin auch auf mehreren Seiten fündig geworden:

Der Bericht über das Land selbst ist recht kurz und im großen und ganzen auch eher durch Weglassungen denn durch Unzutreffendes gekennzeichnet - letzteres wäre meiner Meinung nach auch sehr viel schlimmer gewesen! Dann gibt es die Personenbeschreibungen Peris und Dios, wobei das Bild der Königin sicher vom K.K.A.B. ausgetauscht wurde, um mögliche Attentäter und Attentäterinnen im Aussehen der Königin zu täuschen! Ulrich Kiesow entschuldigt das Bild mit der Eile, in der die Portraits gefertigt werden mußten, so daß keine Möglichkeit bestand, ein neues zeichnen zu lassen. (Das Bild ist hübsch, wahrlich, aber nicht Peri!) Erwähnung findet Kemi dann bei den einzelnen Beschreibungen der Inseln im Perlenmeer. Da war ich denn völlig überrascht! Von den drei erloschenen Vulkanen meiner Akîbet Battra Ni Pet'hesá ist kein einziger übrig geblieben, statt dessen breiten sich Mangroven und Moskitos an ihrer Stelle aus! Statt der vier - wenn auch winziger! - Ortschaften solle nur noch eine existieren, die Insel gar für andere intelligente Lebewesen mit Ausnahme echsischer unbewohnbar sein!

IMPRESSUM

Redaktion:

S. Balla, G. Tödter, A. Abele

Adressen:

Bestellungen und Textannahme:

Armin Abele, Annablickweg 1, 35041 Marburg, 06421 /63165

Textannahme und Layout:

Gun-Britt Tödter, bei Terkamp, Illiesweg 11, 22309 HH, 040/6323649

Illustrationen:

I. Kramer, G. Tödter (Efia), Stefan Tschierske und ?

Beiträge von:

Armin Abele, Silke Balla, Sven Gamerschlag, Roman Hiß, Anja Jäcke, Andreas Kötting, York Niederkinkhaus, Gun-Britt Tödter, Stefan Tschierske, Thomas van de Sand, Jochen Waurig, Andre Wiesler

Die RS # 9 erscheint - unter Vorbehalt - am 1.8.95 zum Preis von 3,50 DM (incl. P&V). Abonnementszahlungen sind möglich.

!Beiträge sind immer erwünscht!

Alle Rechte verbleiben bei den jeweiligen Autoren und Zeichnern.

Wie ich mit diesen neuen, überraschenden Informationen fertig geworden bin, ist der Baroniebeschreibung dieser „Rabenschwinge“ zu entnehmen. Wenn man die Beschreibung in der Südmeerbox vorher gelesen hat, kann man sich wohl ein Bild davon machen, wie ich persönlich mit diesen "etwas" abweichenden Fakten der DSA-Autoren weiterspielen möchte: nämlich möglichst phantasievoll und mit Spaß, auch wenn ich erst einmal wirklich geschluckt habe

Wirklich ärgerlich ist, daß Höt-Alem plötzlich wieder dem Mittelreich gehört, daß eine der Inseln ebenso den aventurischen Besitzer gewechselt hat. Da kam bei uns kurz die Überlegung auf, dieses einfach zu negieren und mit unseren Gegebenheiten weiter zu spielen. Allerdings Kemi ist ein Teil Aventuriens und als solcher auch gedacht und konzipiert. Wir möchten, daß Kemi zumindest in weiten Teilen mit dem "offiziellen" Aventurien kompatibel bleibt - und wir möchten am Spielen Spaß haben. Daher haben Armin und Perry sich dazu entschlossen, der Geschichte im Nachhinein einige Korrekturen einzufügen, um die Gegebenheiten anzupassen - auch wenn es schade ist um die Arbeit der Spieler, die gerade diesen Gebieten versucht haben, Leben einzuhauchen. Dazu ist dieser „Rabenschwinge“ u. a. ein EXTRABLATT beigegeben. Nach diesen so schrecklich ernstesten Themen (derer es in dieser Ausgabe noch mehrere gibt) bleibt mir nun nur übrig, Euch trotz allem viel Spaß bei der Lektüre unserer Rabenschwinge zu wünschen und hoffe, auch in der nächsten Ausgabe wieder viele Beiträge aus Euren Federn setzen zu können!



Die Befreiung der Akîbet
Marie Huana Ni Châset

Eine kem'sche Erzählung

von

Gun-Britt Tödter

Und der Preis für 20 Seiten abenteuerlichste Romantik:

3,50 DM inclusive Porto und Verpackung

Bei gleichzeitiger Bestellung einer „Rabenschwinge“ beträgt der Gesamtpreis nur 4,50 DM.

Die Südmeer-Sache - wie es (wirklich) war

In diesen Tagen, im Mai 1995, feiert das Kemi-Projekt seinen 10. Geburtstag. Mittlerweile ist es ja üblich, solche Jubeltage mit großem Aufwand zu feiern, Selbstbeweihräucherung zu betreiben und den Götzendienst mit Spielrundenversteigerungen (nur für einen guten Zweck, versteht sich) und Fanclub-Gründungen zu Ehren einiger "herausragender Persönlichkeiten" zu forcieren. Wir hingegen sind weit von solchen Albernheiten entfernt, denn da ist doch etwas ... - ja, ich meine jene ominöse Kiste, von der Gun-Britt oben berichtete. Ich bin der Meinung, daß alle, die unserem Projekt Leben einhauchen, die daraus Spaß und Freude gewinnen, es verdient haben, in Kenntnis von dem, was unser Projekt mit dem "offiziellen DSA" zu tun hat, gesetzt zu werden.

Die Geschichte beginnt im Jahre 1990 und handelt nur von vier Personen, deren ersten beiden Perry und ich - im Folgenden 'wir'- sind, von Ihm und von einem gewissen Schreiberling, den ich in Anlehnung an eine bekannte Seifenoper 'J.R.' nennen will. In besagtem Jahre also - unser Lieblingsspiel genügte damals wohl noch seinem hehren Anspruch, von den Spieler/innen mitgestaltet werden zu können -, reagierte Er auf unser kleines Ländchen und verwickelte uns in ein oft nicht unproblematisches Briefspiel, aus dem dann der kem'sch-al'anfanische Südmeerkrieg wurde. Das Spiel endete mit den allen unseren Mitspielerinnen bekannten - von Ihm schriftlich abgesegneten - Auswirkungen. In der Folgezeit jedoch hüllte Er sich wieder borongefällig in Schweigen, so daß viele - wie wir meinen nicht immer dumme Ideen - keine Reaktion nach sich zogen. Ein wenig hat es uns zwar schon gewurmt, daß wir um zahlreiche Ecken herum wieder und wieder Gemeinheiten über uns erfahren haben, aber zwei Jahre später schien wieder Bewegung in die Sache zu kommen.

Es sei eine große Südmeer-Spielhilfe geplant, hieß es, und hierzu sei "dringend" Material unsererseits nötig. Wir setzten uns zusammen und fertigten Karten, Texte und Bilder, die wir dann auch eiligst abschickten... Schweigen...

Was denn so zur Verzögerung der Spielhilfe beigetragen hat, entzieht sich unserer Kenntnis, es mag aber auch nicht von so überragender Wichtigkeit sein. Im Sommer letzten Jahres hörten wir dann, daß die Boxschreiberlinge sich wunderten, warum die 'Trahelien' keine Texte für die Box schickten, später dann, daß unsere Disketten wohl nicht lesbar seien. An sich nicht dramatisch - bedenkt man, daß unsere Texte in den zwei Jahren wohl auf staubigen Dachböden vor sich hinmoderten -, hingegen ist es schon verwunderlich, warum keiner der fleißigen Redakteure sich direkt an uns wandte, sondern wir all das nur aus dritter, bzw. vierter Hand erfuhren. Im April '95 schien sich das jedoch zu ändern, den besagter J.R. schickte uns einen Brief, in dem er wiederum - "dringend" um Informationen zu den KemiWaldinseln bat, da er diese für besagte 'Kiste' brauchte. Nun, seinem Wunsch wurde eiligst entsprochen, in der Hoffnung, es würde dann schon alles glattgehen.

Im Winter desselben Jahres, hatten wir dann ein ausführliches Telefongespräch mit Ihm, Höt-Alem betreffend, das sich recht erfreulich anhörte und uns in dem Glauben ließ, diese Stadt 'mitgestalten' zu dürfen. In der Folgezeit jedoch häuften sich die furchterregendsten Gerüchte, die Kemi stellten teilweise deshalb gar ihren Schriftverkehr ein. Ein weiteres Telefongespräch mit Ihm brachte das beruhigende Versprechen, daß unser Reich keineswegs vollkommen umgestaltet werden und daß alles beim alten bleiben würde.

Nun denn, beruhigt verstreuten wir diese Erkenntnisse in unserem Kreis und warteten ohne Arg die Spielhilfe ab. Das Ergebnis kennt jeder, und ich will nicht auf die plumpen Anspielungen und rigorosen Kürzungen eingehen, Gun-Britt hat das schon getan. Diese Darstellungen beeinträchtigen unser Spiel kaum, anders sieht es dagegen mit den Inseln aus. Kein Wort, das ich J.R. im April '94 geschickt habe, kam in den Beschreibungen vor, geschweige denn unsere Karten. Mithin ist es aber so - und alle, die die "Chronik" kennen, werden das bestätigen -, daß es für uns ein Ding der Unmöglichkeit ist, Aeltikan den Al'Anfanern zuzuschreiben. Kein noch so dämlicher Rekrut hätte darauf verzichtet, nach der Einnahme der Insel den Sitz der kem'schen Exilregierung, der nur wenige Meilen vor der Südküste der Insel lag, zu erobern. Die Folge wäre gewesen, daß die Kemi keine Basis zur Rückeroberung ihres Landes gehabt hätten und somit wohl heute noch unter der Besatzung zu leiden hätten.

Wir haben jenen J.R. zu unserem August-Con eingeladen, doch bislang hat er sich noch nicht bereit erklärt, sich mit den Betroffenen persönlich auseinanderzusetzen, und ich möchte wetten, daß sich das auch nicht ändert. Statt dessen weint dieser Herr sich in höchsten Kreisen über den Brief aus, den ich ihm mit der Einladung geschickt habe, da er meine offenkundige Enttäuschung scheinbar nicht verstehen kann.

Nun denn, es bleibt für uns eine vertrackte Situation, und es scheint so, als könnten wir die 'offizielle Wahrheit' nicht akzeptieren, ohne ein Paradoxon zu produzieren. Die persönliche Fluktuation in den Reihen unserer Mitspielerinnen, (s. Seite 4!), ist sicherlich zumindest teilweise auf jene Kiste zurückzuführen, und ich bezweifle, daß sich in Zukunft derartige Böswilligkeiten verhindern lassen, wenn die Redaktion den Anspruch, die Spieler/innen mitgestalten zu lassen, ohne ersichtliche Gründe von einigen Leuten einfach plattschreiben läßt. Es ist schließlich nicht so - man sieht es, wenn man sich mal die Adelscalendarien des Mittelreichs und des Neuen Bosparan ansieht -, daß wir alle hier phantasielose Idioten sind, die nur Mist produzieren.

Dies ist nun kein freundlicher oder gar spaßiger Brief geworden, doch das war auch nicht meine Absicht. Er ist dazu gedacht, alle Beteiligten unseres Projektes zu informieren, damit sie sich ein eigenes Bild von den Ereignissen machen können.

Allen Kemi weiterhin viel Spaß!

P.S.: Inzwischen munkelt man, daß derzeit ein offizielles Abenteuer in Vorbereitung ist, dessen Handlung auf der (offiziellen) kem'schen Inselbesitzung Mikkan angesiedelt ist. Ratet mal, was wir davon wissen...

(Zufällige Übereinstimmungen mit lebenden Personen sind beabsichtigt und keinesfalls zufällig. Der Autor hat sich erlaubt, die beteiligten Personen durch Pseudonyme unkenntlich zu machen, oder glaubt ihr wirklich, daß jemand 'Er' heißen könnte?)

(ARA)

Auf den Schwingen Golgaris - Das Reich der Kemi trauert

Die Zeiten der dämonischen, verräterischen und garethher Pestillenz fordern nicht nur unter den einfachen Bürgerinnen und Bürgern des Reiches ihren Tribut. Auch viele Adelsleut Ihrer Majestät, der Nisut, sind eingegangen in Borons Reich.

In ernstem Gedenken seien hiermit erwähnt:

Hátyát Junivera von Perricum-Mer'imen (in H'Rabaal an der Dämonenpest verstorben)
Akīb Tiftal H. W. zu Stippwitz Ni Frencaal (in Ahami an der Dämonenpest verstorben)
Akīb Cirdan Sonnenwind Ni Laratusaī (in Djett an der Dämonenpest verstorben)
Akīb Hogger von Brekon Ni Yunisa (in Qinsay an der Dämonenpest verstorben)
Akīb Rodja Yasmine Ni Trâl (in Khefu an der Dämonenpest verstorben)
Akīb Artenion Salbera Ni Sechem Dewa (in Sechen an der Dämonenpest verstorben)
Akīb Betatron Bidah Centaureas Ni Rekáčhet (in Mohema an der Dämonenpest verstorben)
Akīb Feyama Bruenor Ni Rekmehi (in Merkem an der Dämonenpest verstorben)
Sah Retorius von Gislängen Ni Chetpet'anch (in Mergyan an der Dämonenpest verstorben)
Sah Angodam Ogerfresser Ni Nelgab (bei seiner Flucht vor Not und Schrecken an der Dämonenpest verstorben)
Akīb Releghin von Fasar Ni Sákem (seit der garethher Invasion verschollen)
Akīb Omjakan ibn Dalasch Ni Táyáb (zu Táyáb gräulich gemordet)
Akīb Dabbert Klauenstaufer Ni Tásebá (bei Sefechnu Sebá von wüsten Piraten erschlagen)
Akīb Kari Eirikson Ni König-Kacha-Archipel (seit dem letzten Sturm verschollen)

DER HERR BORON SEI IHNEN GNÄDIG!

Von Amt und Würden zurückgetreten:

Akīb Abdallah Al'Zahyd Ni Mekábtá (zurückgetreten)
Akīb Farar Szeradjin Ni Káni Rechtu (zurückgetreten)
Akīb Tsakin Ni Ahami (des Amtes enthoben)
Akīb Timeon M. D'Serpent Ni Zenach (vor Not und Schrecken geflohen)
Akīb Kodeg Nob Ni Sarslund (wegen Hochverrats lebenslang zu Khefu inhaftiert)

Durch die Fügung Tsas ernannt:

Mer'imen: Hátyá Jassafer Al Mansour (Thomas van de Sand/Libellenweg 18/44797 Bochum)
Frencaal: Akīb Boronīan Varzim Páestumai (Stefan Tschierske/ Graf-Stauffenberg-Str.3/68623 Bruchköbel)
Laratusaī: Akīb Benjamin F. Berlind (Stefanie Erbil/Schwabacher Str. 151/ 90763 Fürth)
Sarslund: Akībēt Imae Derinsuni ai Nagillah (Peggy Tigges/Äußere Badstraße 16/95448 Bayreuth)
Trâl: Akībēt Semiramis Said Suni al Sithki (Claudia Weissmann-Stahl/Kutzerstr. 9/90765 Fürth)
Ahami: Akīb Permerkim (Andre Wiesler/Viktorstraße 8/42275 Wuppertal)
Ynbeth/Wehr: Sah Luciano Cortani (Michael Rapold/Schwanenweg 25/90490 Nürnberg)
Stut-Ymi'keku: Sahet Aislinn h'Èireánn (Claudia Weissmann-Stahl/Kutzerstr. 9/90765 Fürth)
Mebách: Sah Ricardo von Grauenberg (Reinhard Schwarm/Stallbaumer Str. 5/90482 Nürnberg)
Khefu/Maihehm: Sah Kormires del Dyabolos (Stefan Weiß/Wüstensteiner Str. 8/81243 München)
Al'Tamina-Ahet: Sah Koblotsch, der Troll (Andre Wiesler/Viktorstraße 8/42275 Wuppertal)
Uneb: Sah Gerric von Fasar (Anja Jäcke/Barfüßer Str.2/35037 Marburg)
Zását: Sah Farar Szeradjin ("Der Hampi" Middendorf/Siebhäuser 35/28857 Syke)

Cronbaumeister: Meister Luciano Cortani (Michael Rapold/Schwanenweg 25/90490 Nürnberg)
Cron-Bibliothekarin: Ihre Gnaden Khirva Tanoram (Anja Jäcke/Barfüßer Str.2/35037 Marburg)
Cron-Justitiar: Tepsáb Garion Eisenfaust (Roman Hiß/ Kirchstraße 14/ 79843 Löffingen)
Hofastrologin: Meisterin Niamh Isabo Breathnach (Claudia Weissmann-Stahl/Kutzerstr. 9/90765 Fürth)
Marschall des Heeres: Marschall Garion Eisenfaust (Roman Hiß/ Kirchstraße 14/ 79843 Löffingen)

Optionen bestehen auf die Provinzen Rekmehi, Rekáčhet, Yunisa, Mekábtá, Tásebá, Sechem Dewa!

In irdischen Gefilden umgezogen:

Armin Abele (ZENTRALE, Dio de Cavazo): Annablickweg 1 in 35041 Marburg-Marbach, Tel.: 06421/63165
Roman Hiß (Garion Eisenfaust): Kirchstraße 14 in 79843 Löffingen
Michael Krüger (Orik Torkilson): Enscheder Str. 11 in 44145 Dortmund
Olaf Schroth (Kerkyon): Wölper Str. 17c in 31582 Nienburg

Zur Diskussion

Liebe Mitspielerinnen...

Wer kennt das nicht? Man schreibt Briefe und bekommt keine Antwort. So'was ärgert einen ja dann auch. Doch während der Kontakt zu anderen Baronen nicht unbedingt von spielentscheidender Bedeutung ist, so ist jedoch ein bestehendes Verhältnis zwischen Provinzherr/in und Baron/in eigentlich eine Selbstverständlichkeit. Schließlich muß der Graf oder die Markgräfin ja wissen, was in dem Land passiert, für das er/sie die Verantwortung trägt. Und so ist dann von der Zentrale festgelegt worden, daß sich der Baron/die Baronin in bestimmten Abständen in Form von Berichten bei seinem/ihrer Provinzherrin melden muß. Dies geschieht anfangs auch recht regelmäßig, doch kommt mit der Zeit da sicherlich auch eine gewisse Nachlässigkeit zustande. Wie in meinem Fall. Zuerst fragt man sich, was man denn überhaupt schreiben soll. Man gibt sich Mühe, überlegt und schreibt dann etwas. Doch was folgt auf solche Berichte? Nichts.

Keine Reaktion des Provinzherrn, man könnte fast meinen, die Berichte kommen überhaupt nicht an. Viele Spieler und Spielerinnen, mit denen ich gesprochen habe, ärgert dieser Zustand genauso wie mich. Im Gegensatz zu anderen habe ich für einige Zeit keinen Bericht an meine Markgräfin mehr geschrieben, um zu sehen, was dann geschieht. Und was geschah? Wieder nichts.

Man könnte in der Tat meinen, es gibt überhaupt keine Markgräfin von Perricum-Mer'imen. Ich habe in den zwei Jahren (vier aventurische Jahre), in denen ich jetzt dabei bin, nicht mehr als vier Briefe von meiner Markgräfin erhalten. Sollte es denn so sein, daß nur der Baron dafür sorgen muß, daß die Provinzherrn etwas weitermelden können? Oder ist es nicht vielmehr so, daß sich ein Provinzherr bei einem Ausbleiben von Nachrichten aus einer zu seinem Gebiet gehörenden Baronie nach dem Grund eben dieses Ausbleibens erkundigen müßte?

Meiner Meinung nach müßte dies so sein. Der Provinzherr müßte sich erkundigen und müßte dann einen Bericht fordern, und sei es unter der Androhung von Bestrafung. Das würde zumindest zeigen, daß Interesse an einem Verhältnis zum Untergebenen besteht. Doch wenn der Provinzherr nur faul auf Berichte von seinen Baronen wartet und diese dann für ihre Mühe noch durch Nichtbeachtung straft, dann muß man sich doch fragen, warum schreibt man noch einen Bericht? Warum gibt man sich Mühe, wenn doch noch nicht einmal eine Reaktion zu erwarten ist?

Wie ich gehört habe, ist dies nicht nur mir ein Dorn im Auge, sondern auch Spielerinnen und Spieler aus anderen Provinzen denken ähnlich. Ich werde jetzt wieder einen Bericht schreiben, weil ich einfach denke, daß zu einem realitätsnahen Spiel einfach ein Kontakt zwischen Provinzherr und Baron gehört. Und mir ist ein schlechter (weil unfreundlicher) Kontakt allemal lieber als überhaupt kein Kontakt.

Wer weiß, vielleicht ändert sich ja noch einmal etwas im Lehnsverhältnis zwischen Markgräfin Junivera von Perricum-Mer'imen und Baron Jassafer Al'Mansour. Vielleicht liegt die Schuld ganz bei mir, doch das kann ich nicht ganz glauben, da ich viele intensive Kontakte zu anderen Spielern pflege. Doch da läuft die Sache eben anders, man schreibt und erhält Antwort ...

Lieber Thomas,

sicher bin ich nicht dafür bekannt, prompte Antwortschreiben zu verschicken (gell, Wolf?), trotzdem möchte ich zu Deiner mit Sicherheit berechtigten Kritik sagen - ich sage dies erst einmal nur für mich -, daß es den "Provinzherrn" in anderer Post-Richtung teils völlig ähnlich ergeht. Aus wohl sehr unterschiedlichen Gründen gibt es in der Grafschaft Ordoreum z. B. nur zwei von fünf Spielern, die mich regelmäßig mit Post beehren und auf Antworten bestehen, was ihr gutes Recht ist. Nun, DSA ist nicht der Nabel der Welt, und gerade bei berufstätigen Mitspielern bin ich gewillt, beide Augen sehr lange zuzudrücken auch wenn dadurch Ordoreum seit fast einem Jahr faktisch nur noch aus zwei bespielten Baronien besteht. Ich habe die Hoffnung noch nicht aufgegeben! Allerdings sollte man sich bewußt sein, daß es zwei Ebenen bei dieser Art von "Brief-Spiel" gibt: Die irdische - wobei jeder Brief eine Antwort bekommen sollte (ehm, wem stehen eigentlich noch Antworten von mir aus?!) - und die aventurische - wobei sich Provinzherrn und -herrinnen manchmal durchaus keinen Deut um ihre Untertanen scheren. Übrigens gab's neulich ein interessantes Phänomen zu beobachten, was den Informationsfluß zwischen Spielern einerseits und Figuren andererseits angeht: Ich habe für Andre die "Versandabteilung" für eine seiner Aktionen in Ordoreum übernommen und so tatsächlich jeden der Mitspieler zumindest einmal auch selbst angeschrieben. Daraufhin bekam ich von fast jedem der Mitspieler auch einen Brief zurück - allerdings ist es auf der zweiten Ebene, der der Spielfiguren, völlig unterblieben, die Gräfin von den Vorgängen in ihrer Grafschaft zu unterrichten. Soviel zum Informationsfluß und zu Realitäten...

Nun, da muß sich wohl ein jeder selbst fragen, ob er noch einige unbeantwortete Briefe herumliegen hat und welche Inhalte er verschicken möchte.

Ich hoffe, daß es uns trotzdem noch eine ganze Weile Spaß machen wird, in unserem Kemi unsere Figuren zu spielen!

Nachtrag:

Wie nebenstehend zu lesen, hat Steffen Dietz inzwischen offiziell wegen Zeit- und Motivationsmangel seine Figuren bis auf weiteres aus Kemi zurückgezogen.

In Sachen Baroniebenotung:

Ich habe nun die Bewertung übernommen und weiß noch aus meinen eigenen Erfahrungen, was das für eine umständliche und mühevolle Arbeit ist. Daher wird es in Kürze eine Überarbeitung der Notenregelung geben. Dieses Werk wird auf den alten Regeln basieren, jedoch einfacher und durchschaubarer strukturiert sein. Ich bitte Euch nun, mir Eure Unterlagen zu schicken, damit ich die Neubewertung in Angriff nehmen kann. Eure Unterlagen sollten folgendes enthalten:

- Liste der Einnahmen und Ausgaben
- Auflistung aller Projekte, an denen der/die Baronin beteiligt ist
- Zeichnung aller neuen Gebäude, die zu einer Erhöhung der Städtischen Entwicklung führen könnten
Besagte Zeichnungen werden vom Baumeister Luciano Cortani auf ihre Tauglichkeit überprüft (*hinter diesem Namen steht ein Spieler, der mit mittelalterlicher und ähnlicher Architektur vertraut ist und sich freuen würde, bei allen neuen und auch alten Bauprojekten im Kemi-Lande mit diesem irdischen Wissen uns und unseren Figuren zur Seite stehen zu können - die Red.*)
- Angabe von Handelsverträgen mit anderen Baronien oder Handelskompanien

Wer keine Lust oder Zeit hat, sich mit dem Handel und Wandel seiner Baronie zu beschäftigen, der sollte mich davon unterrichten (ein Anruf oder eine Postkarte genügt und ist sicherlich nicht zuviel verlangt). In solchen Fällen wird die Finanzverwaltung der betreffenden Baronie von mir übernommen und die Baron/innen bekommen festgelegte Bezüge pro Mond, die sich aus der wirtschaftlichen Stärke ihrer Baronie ergeben. Wer seine Baronie allerdings selbst verwalten möchte, wird von mir die bearbeiteten Regeln zugeschickt bekommen, um sich selbst federführend mit Suvaren und Investitionen beschäftigen zu können. Bitte sendet Eure Unterlagen bis spätestens Ende Juni an folgende Adresse

Thomas van de Sand
Libellenweg 18
44797 Bochum
Tel.:0234/793670



Dio bei der Verwaltungsarbeit

Höret den Ruf zum

3. Hammad Al'Hairan Al'Drachentöter-Turnier!!!

Am FRA des Jahres 21 S.G. werden wieder die Fanfaren ertönen, die zum Turnier aufrufen. So sei einem jeden verkündet, daß die Akîb von Yret Nimaat und Seku Kesen einen jeden tapferen Streiter, eine jede tapfere Streiterin, Freunde und Freundinnen des ehrenvollen Wettkampfes zu drei ereignisreichen Tagen nach Yret Nimaat in die Hauptstadt Nechet laden. Die Teilnahme sei einem jeden gestattet, der sich allzeit für Recht und Ehre aufgeopfert und die Ordnung Rondras, die Regeln des Wettstreites geachtet hat.

Möge dieses Turnier unter dem Schutz des Raben stattfinden.

gez. Thorn M. Margatnep und Jassafer Al'Mansour



Von Spieler zu Spieler: Es ist also mal wieder so weit! Wetzt die Schwerter, spitzt die Lanzen und sattelt die Pferde... und schickt Eure Anmeldung bis spätestens 1. Juli '95 an folgende Adresse

**Thomas von de Sand
Libellenweg 18
44797 Bochum**

Der Wassermann

eine kem'sche Sage (aufgezeichnet von Círdan Sonnenwind)

In Khefu befindet sich ein Brunnen, an welchem vorzeiten niemand vorübergehen konnte, ohne mit Wasser und Schlamm bespritzt zu werden. Der Brunnen kam in Verruf, und wer es irgend einrichten konnte, der mied diesen Ort.

Eines Tages kam ein Fremder, der lachte über die Angst der Menschen vor diesem Platz und ging am Brunnen vorüber und wurde, wie man es ihm erzählt hatte, mit Wasser bespritzt. Er lief aber nicht davon, sondern blieb stehen und fragte beherzt: "Was soll dieser Unfug? Wer ist da und treibt so dumme Scherze?"

"Ich!" antwortete eine tiefe Stimme aus dem Brunnen. "Der Wassermann."

"Nun gut. Wassermann, wozu treibst du aber solche Scherze, schreckst die Leute und verdirbst ihnen die Kleider?"

"Weil die Menschen nichts von mir wissen wollen", antwortete die Stimme. "Ladet ihr Menschenkinder mich nur ein, wenn im Wirtshause oder sonst in einem Hause ein Vergnügen ist, dann bin auch ich euer Freund und werde Frieden halten."

"Gut, das soll geschehen, Wassermann; aber du mußt dann auch die Menschen, die hier vorübergehen, ungeschoren lassen."

"Ich halte immer mein Wort, haltet ihr nur das eure!" Der Fremde machte sein Abenteuer allerwärts bekannt, und alle Leute waren nun äußerst neugierig, was daraus werden würde. Jedenfalls aber gaben sich alle das Wort, den Wunsch des Wassermannes zu erfüllen und ihn bei solchen Gelegenheiten einzuladen. So ward er oft in Gestalt eines bärtigen Seemannes auf manchem Feste gesehen, und er brachte immer die schönsten Fische als Geschenk mit. Es wurde am Brunnen auch nie wieder ein Mensch mit Wasser bespritzt.

Das ist nun schon lange her, und jetzt kann man am Brunnen rufen, so viel man will, es antwortet keiner mehr. Entweder ist der Wassermann gestorben oder, da ein Geist wohl nicht sterben kann, auf einig Jahrhunderte verreist. Sicher ist auf jeden Fall: Die Netze der Fischer und Fischerinnen in Khefu waren niemals leer. Doch im Brunnen, der immer klares Wasser hat, kann man bei Mondenschein seltsame Lichter erblicken, doch jeder und jede ließ die Behausung des Wassermannes bis jetzt in Ruhe.

(JOW)

Aus den Provinzen

Morek/Yret Nimaat: Heilige Noiona!

Öffentliche Bitte um Entschuldigung

Eingegangen am 12. FRO 21, Burg Drachenstein zu Nechet/Yret Nimaat:

Der Herr Nayrakis Ma'zakortha entschuldigt sich hiermit öffentlich bei den Herren Dio de Cavazo, Thorn Murgor Margatnep und Adriaan dai Gybt für getätigte Äußerungen der jüngeren Vergangenheit.



Gefährlicher Verwirrter gefaßt!

Eingegangen am z. FHE 21, Noionitenkloster zu Morek:

Wie eben erst gemeldet wird, ist der gefürchtete Nayrakis Ma'zakortha, langjähriger Insasse der Hochsicherheitszelle des Noionitenklosters zu Morek, endlich gefaßt worden. Der Erkrankte war vor einigen Wochen aus dem Kloster geflohen und hatte sich dann glücklicherweise nur mit amüsanten Briefen an höhergestellte Persönlichkeiten hervorgetan. In Morek war man unterdessen von begreiflicher Sorge, denn der Flüchtling ist zwar nur mit bescheidenen arcanen Fähigkeiten ausgestattet, doch war allen Pflegern und Geweihten noch gut in Erinnerung, wie der sinnlos daherbrabbelnde Nayrakis, der sich selbst 'Bruder des Xeraan, Meister der Nekromantie, Herr über Targunito's Diener, Vereiniger des Wissens von Rohal und Borbarad, Erzwissensbewahrer der Sphairologia und Daimonologia, Beherrscher von Asfaloth's Chimären, Hybriden und Golems' nennt, dereinst

einen leibhaftigen Erzdämonen beim Nachtmale herbeirief. Wie der Verwirrte dieses Kunststück fertigbrachte, ist bis heute ungeklärt. Inzwischen vermutet man bei Herrn Ma'zakortha eine Art instinktive Naturmagie oder erklärt das Ereignis mit einem zufällig erratenen Wahren Namen und einer günstigen Sternkonstellation. Der Erzdämon richtete damals keinen Schaden an, sondern verzehrte lediglich ein Brathähnchen, strich dem Herrn Naymakis über das Haar und warnte davor, diesem, "seinem Sohn", irgendein Leid zu zufügen, bevor er wieder verschwand. "Wer weiß, was der Kerl noch so beschworen hätte!" zeigte sich seine Betreuerin, Schwester Saide, erleichtert, als die beiden Magi dai Gypt und Margatnep, denen der Dank für die Abwendung dieser Gefahr gilt, den Flüchtling den Noioniten Geweihten übergaben.

(ARA)

Váhyt/Seku Kesen:

Hohe Belohnung! Verbrecher Hachimee gesucht!

Dem im Kerker von Váhyt wegen eines Mordversuchs an der Königin höchstselbst einsitzenden Horus Hachimee gelang unter mysteriösen Umständen die Flucht. Der Posten und der diensthabende Wachoffizier Chamallah ibn Harun wurden am Morgen nach der Flucht hinterrücks niedergeschlagen aufgefunden. Von dem Verbrecher fehlt trotz einer sofort eingeleiteten Suche jede Spur.

Für die Ergreifung des versuchten Attentäters wurde eine Belohnung von 500 Suvar ausgesetzt.

Váhyt/Seku Kesen:

Gesucht!

Wegen eines Überfalls auf einen Schwefeltransport des Akib Thorn M. Margatnep Ni Seku Kesen werden mehrere Verbrecher gesucht, wovon einige auf die Namen Glodine, Tarig, Sarim, Caya und Gerdorn Wolf hören.

Achtung! Die Banditen sind bewaffnet und kampferfahren und gehören zu einer ein dutzend Köpfe zählenden Bande.

Auf jeden der Verbrecher ist eine Belohnung von 10 Suvar ausgesetzt, auf denjenigen, der sich des guten Namens des Sah Gerdorn Wolf Ni Nechet bedient, 20 Suvar!

gez. Ráneb Akarion de Váhyt der Káhetschen Kavallerie zu Seku Kesen

Zenach: Schlinger gestellt!

Im Firun durchstreifte ein gar gräßliches Monstrum den Landstrich Zenach. Es war ein Tier der Gattung Würigus Gigantus, gemein auch Schlinger genannt. Er verwüstete ein kleines Waldmenschendorf im Süden Zenachs, wobei er zwei Menschen tötete. Sofort machte sich eine Gruppe Zenai-Waldmensen auf, um das Tier zur Strecke zu bringen. Wenige Tage später war der Schlinger bereits getötet, und die Waldmensen hatten einige Monde volle Bäume.

(SGA)

Re'cha: Werwölfische Umtriebe!

in Re'cha treibt ein Werwolf sein Unwesen! Dem Untier, das wahrscheinlich unbemerkt auf einem Schiff die Hauptstadt der Inselprovinz erreichte, sind bislang zwei Menschen sowie ein Hund zum Opfer gefallen, wobei der Hund während eines sofort anberaumten Exorzismus seinen Wunden erlag. In Vertretung des Hátyá Ni Chrysemis, der zur Zeit in Khefu weilt, ordnete Theldor Wurzelfreund, Sah Ni Demy, eine sofortige Einstellung des Schiffsverkehrs an, um dem Lykantropen ein Entkommen zu verwehren. Eine ebenfalls sofort eingeleitete Suche blieb bislang jedoch ohne Erfolg.

(ROH)

Dracûlon: Sah Gendorn Wolf gerettet!

Gorfold, Sohn des Reghin, der Baumeister, berichtete uns Folgendes vom seltsamen Verschwindendes Nedjes Ni Dracûlon bei Bauarbeiten auf der Insel Kem: "Als der Meister da die Südwälle begutachten wollt, da isser ganz allein in den West-Bergfried jegangen. Mir ham uns nix gedacht, aber als es plötzlich so anfangen hat zu qualmen, und dat roch auch noch so bestialisch, da ham uns doch Jedanken jemacht. Als denn och der Turm einjestürzt ist, da war der Meister wech, einfach so. Keine Leiche hats jegeben, einfach wech."

Aus den Kommandokreisen des Ordens wurde verlautbart, daß man dieser Sache nachginge, der Kanzler übernahm Kraft seiner Macht das Ordenskommando.

Drei Tage nach dem Verschwinden des Hochmeisters Adrej von Lorain fand eine Patrouille des Ordens am Strand der Insel Nenrez diesen und einen anderen Mann, die im Koma auf dem Boden lagen. Rüstung und Kleidung beider waren bis auf die Unterkleider zerfetzt und zerfressen. Erst später stellte sich heraus, daß der andere Aufgefundene Sah Gerdorn Wolf war!

Kanzler de Cavazo hat zur Untersuchung in Zusammenarbeit mit dem Hochkanzler von Zertel und dem Hochprior von Weisung einen Gesandten nach Lorainenburg geschickt.

(AKÖ)

Khefu/Démyúnem:

Zum 20.FB0. 21 in Amt und Würden:

Charyh'vharr'cch, Akîb Ni Démyúnem

(Gerrit Schmidt,
Ahlhorner Straße 17, 49429 Visbek)

Die Götter seien mit ihm !

**Gegeben am 22. FPR. 20 S.G.
zu Nechet, Yret Nimaat, Táhátyá Mer'imen
von Tulachim Hadjin, Sekretär im Auftrage
des Akîb Ni Yret Nimaat**

**Verehrte Nisut!
Geschätzter Kanzler!
Liebe Kollegen in Amt und Würden!
Bürgerinnen und Bürger Kemis!**

Am heutigen Tage hat sich der Akîb Jassafer Al'Mansour Ni Yret Nimaat auf Bitten seiner Untertanen entschlossen, den Dörfern Dylur und Rajnar Namen zu geben, die an die große Tradition der hier lebenden Menschen und Echsen erinnern.

Und so spreche man von nun an nicht mehr von den Dörfern Dylur und Rajnar. Man nenne diese gottgefälligen Ortschaften H'Szint (vormals Dylur) und Etilia (vormals Rajnar).

Bei der Namensgebung legte Akîb Al'Mansour großen Wert darauf, die Religionen der in diesen Ortschaften führenden Gottheiten zu ehren.

Die Ortschaft Dylur erhielt mit dem Namen H'Szint den Namen der Echsenkönigin der Weisheit, Magie und Kunst, da sie unter der beherrschenden Einwohnerschaft der Echsen großes Respekt genießt.

Die Ortschaft Rajnar hingegen - hier stellt der Boronglauben die größte Anhängerschaft - erhielt den Namen Etilia, um die Mutter der sanften Marbo zu ehren, die in der Blüte ihres Lebens vor den Meister der Vergänglichkeit treten mußte und das kalte, strenge Herz des Gottes zu rühren vermochte.

Möge stets Frieden und Eintracht in den Dörfern H'Szint und Etilia herrschen, auf daß die neuen Namen die Tradition der Einwohner und Einwohnerinnen Kemis würdig fortführen.

**Gegeben von Jassafer Al'Mansour,
Akîb Ni Yret Nimaat, Fédâykîm-Garde-
leutnant. Vizepräsident der K.H.K.**

(TVS)

Die Ta'akibet Pet'hesá

Nun, laut eines mir unlängst zu Gesicht gekommenen Traktats aus dem fernen Gareth gehört dieses Eiland, kaum fünfzig Meilen lang und an weitester Stelle wohl kaum ein Drittel so breit, zu den drei Moskitoinseln der Waldinseln. Wahr ist, daß auf Pet'hesá, auch Javalasi genannt, zu mittäglicher Stunde unerträgliche Scharen dieser namenlosen Plagegeister von den vielen Wasserflächen aufsteigen, die hungrig und gottlos über alles herfallen, was nicht den Schutz von kühlenden Schatten oder windigen Ecken sucht. Besonders zur Plage werden diese Biester nach den beiden Regenzeiten, wenn sich die Tümpel erwärmen und kaum mehr Wind über diese grüne, so gleichsam Peraine geweihte Insel streicht. Allerdings scheint man in der Stadt im Norden bar der Vorstellungskraft zu sein, daß sich neben den Echsenmenschen in diesem Klima auch nur ein anderes denkendes Wesen auf Pet'hesá zu Hause fühlen könnte. Man irrt darin, was ob der großen Entfernung sicher zu entschuldigen ist.

Neben dem echsischen Dorf Chesáyt im sumpfigen, von Salzwasserarmen durchzogenen Osten der Insel gibt es noch drei weitere erwähnenswerte Orte der Tá'akibet: Einmal Syker im Nordwesten, ein auf Pfählen errichtetes Dorf der Anhör-Waldmenschen, dann Ychet, am großen Binnensee gelegen, eine Siedlung von Auswanderern und Auswanderinnen aus Sylla und Charypso, und nicht zuletzt Tares, die größte Ortschaft der Insel, die Haupt"stadt" der Tá'akibet, in denen sich ein buntes Gemenge aus Menschen fast aller Gegenden Aventuriens niedergelassen hat.

Tares ist einer der wenigen Stellen zugewandt, an dem es einem größeren Schiff auch ohne ortskundigen Lotsen gelingen mag, durch den recht gefährlichen Korallengürtel der Insel zu gelangen. Der Name Javalasi soll im Mohischen auch die Bedeutung haben: "Erhebung, die Schutz sagt und lügt", auch wenn es sehr fraglich ist, ob je ein Angehöriger oder eine Angehörige der Moha-Sippe die Insel je betreten hat. Heutzutage nutzt die Flotte der Kemi diesen natürlichen Schutz zur Stationierung der Kriegskogge "Keku", die neben der Abwehr der Menschenfänger und blutgierigen Piratinnen aus dem ekelhaften Al'Anfa und den nördlichen Küstenstädten den bornischen Kaufleuten aus Port Stoerrebrandt auf der Nachbarin-

*Ehrenwerte Redaktion,
zwar hatte ich gehofft, den Bericht über die Tá'akibet Pet'hesá persönlich nach Khefu bringen zu können, um sicherzugehen, daß die Aufzeichnungen und Skizzen auch wohlbehalten in unsere im Frühjahr sicher strahlend schöne Hauptstadt gelangen; aber da meine Anwesenheit auf den Inseln gar so unabkömmlich für die Berichterstattung der „Rabenschwinge“ ist, füge ich mich und sende nun durch Kapitän Arrin die Schriftstücke und meine Grüße. So es Boron geben mag, werde ich im nächsten Götterlauf mich einmal gen Khefu einschiffen, um den gebührenden Besuch abstaten zu können.*

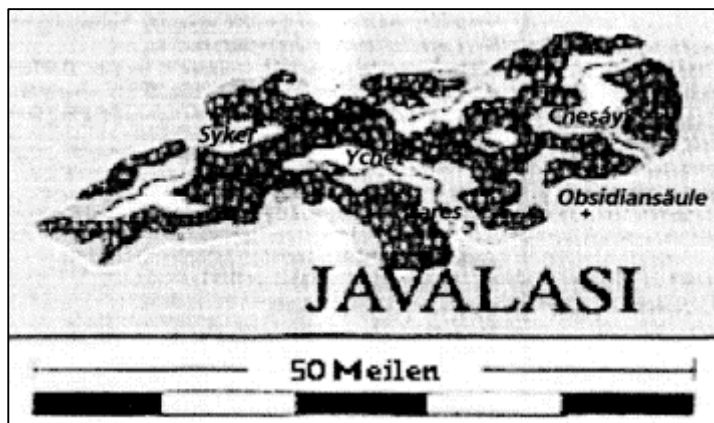
Die Götter seien mit Euch!

Pergon,

Fragender und Aufzeichnender im Auftrag der „Rabenschwinge“.

sel Iltoken auf die Finger, besser: Segel, sieht. Unbestritten ist der Streit der Festumer mit Khefu um Pet'hesá, auch wenn niemand genau zu ergründen vermochte, was diese "Moskitoinsel" den Bornländern bieten mag, da für wirklich gewinnbringenden Gewürzhandel mit den eingeborenen Waldmenschen von diesen - im Gegensatz zu den Miniwatu auf Iltoken - einfach an Zahl zu wenige leben. Und die stolzen und in rechter Abgeschiedenheit wohnenden Echsenmenschen Pet'hesás waren bisher nicht einmal für den Handel mit den eigenen Nachbarn zu gewinnen, obwohl sie "ihren" Sah Bert Greuelfingen bei jedem seiner seltenen Besuche bald mit mehr Hingabe ehren als ihre Akibet Battra Ni Pet'hesá.

Die junge Akibet mag auch die bekannteste Person der Inseln überhaupt sein. Die Frau aus dem Stamme der Napewahna hat schon bei ihrem Amtsantritt für nicht gelinde Aufregung gesorgt, als die damals dreiundzwanzig Praiosläufe zählende Tochter Satuaris in Begleitung ihres Rabens Tapam auf dem Dorfplatz Tares' "einflog". Nur das beherzte Eingreifen des Käpt'n Koron Arrins konnte damals verhindern, daß die abergläubischen Untertanen des Kemi-Reiches ihre Akibet "zum Namenlosen jagten". Man mag über dieses Auftreten den Kopf schütteln, zumindest hat es dazu geführt, daß innerhalb zweier Tage selbst der kleinste Papagei der Insel ihren Namen kannte. Auch heute bedient sich die Akibet vorzugsweise ihres fliegenden Stabes, um den Menschen der Insel ihren Besuch abzustatten, was aufgrund der dichten, wilden, wasserdurchzogenen Vegetation wohl auch der schnellste und sicherste Weg sein dürfte. Überhaupt gibt es auf Pet'hesá neben den beinahe unsichtbaren Pfaden der Eingeborenen nur



eine einzige nennenswerte "Straße": Die Verbindung zwischen Ychet und Tares. Aber auch für diese Strecke wird zumindest seewärts lieber der zwar reissende, aber mit einiger Erfahrung durchaus schiffbare Fluß Hesá bevorzugt, der sich vom Ostzipfel des Binnensees in Richtung Tares durch eine teils felsige, teils sumpfige Landschaft zieht. So lebt man trotz der relativen Enge einer Insel doch in fast völliger Abgeschiedenheit voneinander, so hat jede der vier größten Ansiedlungen Pet'hesás ihre Eigentümlichkeiten und Besonderheiten.

Tares

Dieser kleine Ort ist das unbestrittene Zentrum der Insel. Von See her ist kaum etwas von der aus weniger als einem halben Hundert Gebäuden bestehenden Ansiedlung zu sehen, obwohl Tares auf einem Hügel nahe der Hesá-Mündung entstanden ist. Die Häuser und Hütten verteilen sich über eine weite Fläche, grenzen sich gegeneinander durch schattenspendene Bäume, betäubend blühende Büsche und immer wieder aus dem Boden aufragende Felssäulen ab. Die Säulen sind wohl vulkanischen Ursprunges (wie der Hügel selbst auch das Überbleibsel eines kleinen, feuer-speienden Berges sein soll) und haben für die wenigen Häuser tulamidischen oder gar liebe reichlichen Stiles das Basaltgestein gegeben. An dieser Stelle sei erwähnt, daß der Obsidian der im Südosten der Insel aus dem Meer ragenden Säule mit der gewaltigen und geheimnisvollen Dreizackzeichnung nicht die Regel des auf der Insel vorkommenden Gesteins ist. Bis auf einzelne Ausnahmen wie die der Säulen von Tares ist der Fels heller und weicher, so daß die wenigen felsigen Gebiete der Insel von Höhlen und Spalten, gewaschen durch Regen, Wind und das Meer, gekennzeichnet sind. Der Mittelpunkt der "Hauptstadt" Tares ist der Marktplatz, auf dem einmal im Mond sich all' diejenigen der Insel treffen, die etwas zu verkaufen oder zu kaufen haben. In den meisten Fällen wird dieser erste Tag eines jeden Mondes zum Anlaß genommen, Verwandte und Freunde zu besuchen, miteinander zu feiern und Neuigkeiten auszutauschen. Wenn eine Abmachung getroffen, ein Traviabund geschlossen wird, so geschieht dies meist an diesem Tag und in Tares. Das prachtvollste Gebäude Tares ist das der Al'Plâneschen Südmeerhandelskompanie direkt am Marktplatz. Die Kompanie hat diesen Standort mehr als symbolische Erinnerung errichtet, daß Pet'hesá immer noch mitnichten zum Stoerbrandtschen Hoheitsgebiet zählt. Die Waren, die die Handelskompanie hier umschlägt, sind zwar von der Qualität her gut, aber in der Menge wohl kaum bedeutend.

Der Baumeister Greuelstein hat während seiner Anwesenheit auf Pet'hesá zur Errichtung des Kontorbaues noch ein zweites Werk vollendet, das nicht minder erwähnenswert ist: Am Rande der Siedlung erhebt sich unvermittelt aus üppigem Pflanzenwuchs ein hoher, solider Schornstein, der keinem Gebäude zugehörig scheint, gleichsam gewachsen wirkt. Erst bei genauerer und längerer Betrachtung fällt der seltsam gleichmäßige Wuchs der Pflanzen ins Auge, wird man gewahr, daß

man vor einem aus zwei hohen, breitkronigen Bäumen und unzähligen Büschen, Ranken und Blumen gebildeten Haus steht! Es ist der "Palast" der Akîbet, die ihn in Monden gepflanzt und mit Magie geformt hat und auch jetzt immer



wieder dabei zu beobachten ist, wie sie ihren bewohnbaren Garten mit Hingabe und elfischer Zauberei, wie sie mir freimütig erklärte, pflegt und hegt. Zwar ist das in einem wilden Blumengarten gelegene "Gebäude" von der Größe her kaum mit einer der Residenzen der Hohen Herrschaften auf dem Festland zu vergleichen, doch ist das Oval aus grünen Büschen und Ranken, die gleichsam die Wände bis hinauf zu den starken Ästen der beiden "Säulen"bäume bilden, immerhin von einem ungefähren Durchmesser von zehn mal zwanzig Schritt. Auch die Wände innerhalb des Hauses sind gewachsen, zu einem Teil zu Regalen und Bänken geformt, während der Boden mit starken Planken augelegt wurde. Die "Zimmerdecken" bestehen aus dem Astgewirr der beiden großen Bäume. Diese sind derart dicht begrünt, daß selbst der südliche Regen nicht das Innere des Hauses erreicht, wenngleich immer einige Vögel dort nisten und dem Hexenraben Gesellschaft leisten. Auch erschien mir das Innere dort angenehm frisch und durch die in die Außenwände eingewobenen Kräuter und Blumen herrlich duftend. Kaum ein lästiges Insekt treibt dort sein Unwesen, obwohl durch breite Fensteröffnungen rundum helles Sonnenlicht ungehindert eingelassen wird. Ihre Türen und Fenster verschließt die Akîbet, so sie will, mit schweren Ledervorhängen. Auch gibt es in ihrem Heim die Bequemlichkeit auf Teppichen und Fellen nach tulamidischer Art verstreuter Kissen in den Wohnräumen und die mittelreichisch anmutender Stühle und Tische in der großen Küche. Dort öffnet sich auch der Herd des Baumeisters Greuelstein, den die Akîbet zum Brauen ihrer heilkräftigen Tränke und Tinkturen und ihres gar vortrefflichen Tees nutzt.

Ychet

Dieser Ort nun ist kaum halb so groß wie Tares. Er liegt, ganz im südlichen Stil der weißen Flachbauten mit schattenspendenden Innenhöfen errichtet, auf der "Hochebene" des Binnensees. Es mögen kaum 500 Schritt Höhenunterschied zum zehn Meilen entfernten Strand hin sein, und doch bewirkt dies die sehr viel angenehmere, kühlere und windigere Lage des Ortes. Hier wachsen andere Pflanzen, leben die einzigen nennenswerten Herden an zahmen Haustieren. Die Menschen Ychets gehen dem Fischfang im Hesá-See nach, ernten wilden Reis an seinen Ufern, sammeln in den höher gelegenen Wäldern Kräuter und

Früchte. Sogar ein wenig Ackerbau gibt es, wenn auch nur für die eigenen Kochtöpfe. Die süßen Früchte ihrer Obstaine wachsen dagegen in solchem Überfluß, daß man auf dem Markt in Tares immer derartiges Obst für wenige Münzen erstehen kann.

Syker

Es mögen drei Sippen der Anhôr-Waldmenschen sein, die sich an dem salzwassergefüllten Syk'or-See im Nordwesten der Insel auf Pfählen ihr Dorf errichtet haben. Die Anhôr leben dort von den Früchten des Urwaldes und des Meeres, scheren sich kaum um die weißen Einwohner und Einwohnerinnen Tares' und Ychets. Nur der Älteste des Stammes, Tapo, und der Schamane, Tonkowan, werden in den Rollen Pet'hesás als Bürger geführt, auch wenn die Akíebt von den beiden alten Männern sicher noch nie einen Suvar Steuern bezogen hat.

Chesáyt

Die nur schwer zu findende und noch schwerer zu erreichende Siedlung der Echsenmenschen Pet'hesás liegt im Osten der langgestreckten In-

sel, inmitten salziger Mangrovensümpfen. Da bisher nur wenige Menschen Chesáyt besucht haben, gibt es mehr Gerüchte über das Dorf als verlässliche Informationen. Sicher ist nur, daß die Echsen Frieden mit all' ihren Nachbarn halten.

Es gibt viele Dinge, die ich von dieser grünen, blühenden Insel noch berichten könnte, ungezählte Geschichten, die von der Obsidiansäule, den Echsenmenschen, der Akíebt selbst handeln, schöne und schreckliche Plätze auf dieser "Moskitoinsel" wären noch zu beschreiben, Menschen, weiß, bronzen oder echsisch, vorzustellen, aber dazu bedarf es den Seiten eines Buches und nicht denen einer umfangbegrenzten Zeitung. Der Leser, die Leserin mag diesen kurzen und unvollständigen Bericht verzeihen -vielleicht führt ihn oder sie sein oder ihr Weg ja dereinst selbst auf diese Insel Das Schicksal mag es wissen.

Pergon, Fragender und Aufzeichnender im Auftrage der Rabenschwinge

(GBT)

YAH - Khefu

das etwas andere Haus im Herzen der Hauptstadt!
Vergnügungen **aller** Art! Empfohlen von führenden Persönlichkeiten:

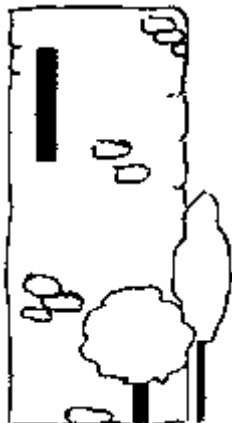
„...diese Tänzerinnen dort...(schluck)...“

(Gerric von Fasar, Sah Ni Uneb)

*Nichts ist unmöglich!
Yah-Khefu*

Filialen in Djett, Setepen, Stut-Ymi'keku, Chentked'nebaka, Peri, Váhyt, Hôt-Alem, H'Rabaal, Re'cha, Yáchi, Sefechnu Sebá, Plâne, Yleha, San Torin, Sylla, Brabak.

!DURCHGEHEND GEÖFFNET!



Der neue
Wachturm ist da!

Die mondliche Zeitschriften der Noioniten.

An jeder guten Ecke oder in Eurem Noionitenkloster erhältlich.

Aus Kemi-Kesseln

heute:

Gulasch Andergaster Art



Mein schneide eineinhalb Stein Nacken vom Schwein in Würfel, hacke ein halbes Dutzend Zwiebeln, teile einen halben Stein Möhren in Stifte, schneide eineinviertel Stein Perainäpfel in Scheiben und würfle ein halbes Dutzend Äpfel.

Man erhitze vier Unzen Öl und gebe nacheinander die Zutaten hinein, würze mit Salz und weißem Pfeffer. Sodann gieße man drei Maß Fleischbrühe zu und koche 22 Praioslobe bei kleinem Feuer.

So mag es reichen zur Speisung von gut einem halben Dutzend Personen.

Karilja und Bert wünschen guten Appetit!

(SIB)

Meisterinformation:

Peraineäpfel sind Kartoffeln. Ein Praioslob zu rezitieren braucht's im Praiostempel zu Gareth etwa eine Viertelstunde, bei Karilja und Bert sind's dagegen exakt 2 Minuten!

Droht Kemi eine neue/alte Gefahr?

(Thorn M. Margatnep, Akîb Ni Seku Kesen)

Werte Redaktion der „Rabenschwinge“,

wie leider noch immer nicht bekannt wurde, scheinen sich neue - respektive - alte Schatten erneut über unserem Reiche zu manifestieren. Doch erklärenderweise muß ich zunächst etwas weiter ausholen:

Im freien Mond des Efferd im Jahre 20 S.G. (22 Hal) rief einer unserer Brüder, Akîb Thalarion Mondglanz Ni Táyârret, zu einer Expedition in das gewaltige Unay-Gebirgsmassiv auf, infolge derer ein an dieser Stätte vermuteter Drache aufgespürt werden sollte. Folgende Personen nahmen an dieser Expedition teil: Thalarion Mondglanz, Jassafer Al'Mansour, Ancoron Nachtschatten, Kerkyon von Dju'imen, Gerdorn Wolf, Eldariel Drachensucher, Ferdiron de Gerissant, Tanwehapa, Alberin du Merinac sowie meine Persona. Keineswegs möchte ich den geneigten Zuhörer mit einer endlosen Liste an Namen langweilen, doch werden wir noch sehen, daß diese Personen in direktem Bezug zu dem Folgenden stehen werden.

Der Expedition gelang es tatsächlich einem gewaltigen "Draco capitibus triis", im allgemeinen Riesensindwurm geheißen, zu begegnen. Der Lindwurm verhielt sich bemerkenswert friedlich, machte weder Anstalten eines Angriffes noch einer andersgearteten Attacke - es schien fast so, als hätte er uns erwartet - sondern gewährte den Anwesenden einen Einblick in zukünftige Ereignisse, in Form eines geheimnisvollen Orakelspruches.

Die Fähigkeit in der Zukunft zu "lesen" mag wissenschaftlich orientierten Gelehrten hier als Absurdum erscheinen, doch dies ist nicht Sinn und Zweck meines Vortrages, so daß ich hier lediglich den Wortlaut aufzeigen will:

"Fünf Augen, denen kein Gesicht ist, sehen Euren Tod! Einer von Euch wird der Retter sein, dem Rettung zuteil wird. Zugleich aber wird er der Leidvolle sein, der Leid sät. Wer die verderbte Saat erntet, wird das Schwarze Herz erblicken, dessen Schlag durch die Sphären hallt. Wenn dich aber Kaltblütigkeit ereilt, vermag nur Kaltblütigkeit dich zu behüten! Der zerbrochenen Freundschaft und der immerwährenden Einigkeit wird die Entscheidung obliegen!"

Nun, jene Aussage des Unay-Drachen hat mich inzwischen zu dem Schluß kommen lassen, daß die verderbten Ereignisse der Vergangenheit, ich erinnere an die Daimonenhatz zu Seku Kesen und die kürzlichen Geschehnisse in Ahami, welche auch die Baronien Táyârret, Semjet und Táyâb betrafen, noch lange nicht ausgestanden sind.

Um diese Hypothese zu beweisen, müssen wir zunächst den Wahrheitsgehalt des Orakelspruches prüfen und sie, werte Zuhörer, werden überraschende Einblicke in die Fähigkeiten jener Kreaturen, der Draken, erhalten.

Wie die Rabenschwinge bereits in der siebenten Ausgabe berichtete, versammelten sich am 21. FFI 20 S.G. (22 Hal), vier Monde nach den Ereignissen in den Unay-Bergen, tapfere Streiter und Beherrscher der hohen arkanen Künste, um den Daimonen zu bannen, der Kemi in Angst und Schrecken versetzte. Wie der aufmerksame Leser und alle damals Beteiligten erfahren konnten, drohte diese Aufgabe schon zu scheitern, bis sich einer der Kemi, Gerdorn Wolf, Sah Ni Nechet, auf den Daimonen stürzte und diesen mit in den Mahlstrom des Limbus riß. Die Parallelen zum Orakelspruch des Draken sind offensichtlich. "Einer von Euch wird der Retter sein, dem Rettung zuteil wird!" Gerdorn Wolf hat Kemi, zwar nicht allein, aber letztendlich doch durch die Opferung seiner Person gerettet, wobei hier die Auswirkungen eines gescheiterten Bannversuches nicht diskutiert werden sollen. "...dem Rettung zuteil wird," muß aber zunächst heißen, daß sich besagte Person in Gefahr befunden haben muß. Nun, Gerdorn Wolf wurde mit in den Limbus gerissen, die Weissagung des Drachen bezog sich also offensichtlich auf den Sah Ni Nechet, der auch während der Expedition in den Unaybergen anwesend war. Letzliche Klarheit der Übereinstimmung von Drachenweissagung und Gerdorn Wolf brachten kürzliche Ereignisse. Der Sah Ni Nechet wurde von Adrej von Loranien, Hochmeister des Draconizienersordens, aus dem Limbus befreit, "...dem Rettung zuteil wird," hat sich also ebenfalls erfüllt. Auch die "Fünf Augen" sind inzwischen geklärt, handelt es sich dabei doch augenscheinlich um jene verderbten Geweihten des Namenlosen, die an der Spitze des Namenlosenkultes in Kemi stehen/standen: Waleran Bigod, Raistlin M. Deron (der ja nur ein Auge sein eigen nennt) sowie eine uns erst kürzlich namentlich bekannte Person, Chamallah ibn Harun.

Jene Geweihte strebten bewiesener Maßen nach Kemis Tod, also auch nach dem Tod der Expeditionsteilnehmer "...sehen Euren Tod!"

"Zugleich aber wird er der Leidvolle sein, der Leid sät..." bezieht sich natürlich ebenfalls auf den Sah Ni Nechet, Gerdorn Wolf. Wie wir alle wissen, war er es, der unter Einfluß des Namenlosen höchstselbst den Angriff auf die Schwarze Armee bei Mehenev leitete.

Die aufgezählten Übereinstimmungen beweisen, daß wir die Aussagen des Orakelspruches mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit als richtig und wahr anzusehen haben. Daraus folgt, daß die Gefahren der Vergangenheit noch keineswegs ausgestanden sind, denn "Wer die verderbte Saat erntet, wird das schwarze Herz erblicken, welches durch die Sphären hallt..." weist deutlich darauf hin, daß der

Kult des Namenlosen mit der Vernichtung ihres beschworenen Daimons keineswegs ausgebrannt wurde. Die Verwicklungen mit dem Namenlosenkult in Kemi sind deshalb höchstwahrscheinlich noch nicht gebannt, im Gegenteil, ich wage zu behaupten, daß eingehende Untersuchungen Hinweise auf die fortgesetzte Arbeit des Kultes erbringen könnten und es auch, gesetzt dem Fall, dieser Vortrag wird nicht ungehört aus den Köpfen der Menschen verschwinden, tun wird. Wie kürzliche Erkenntnisse des KKAB erbrachten, scheinen sich die Kultisten wahrhaftig in der Baronie Táyârret erneut festgesetzt zu haben. Der Orakelspruch des Drachen ist meiner persönlichen Meinung als Warnung aufzufassen, als Warnung vor den fortgesetzten Umtrieben des Gottes ohne Namen.

"..das schwarze Herz, das durch die Sphären hallt.." ist dabei deutlicher Bezug zum 13.ten der Zwölfe. Laßt uns die Warnung des Drachen nicht ungehört lassen. "..Einigkeit.." vermag uns die Kraft zu geben, den Gefahren, welche da kommen mögen zu trotzen. Außerdem sei ein jeder aufgerufen die Ereignisse der Zeit zu beobachten und in Bezug auf die Aussagen des Drachen zu prüfen.

Ich danke für die geschätzte Aufmerksamkeit.

Gez. Thorn Murgor „Zardek“ Margatnep, Akib Ni Seku Kesen, Spektabilität zu Váhyt

(YNI)

Historisches: Die Kemi

Als anno 1867 v. S.G. die kleine Flottille der bosparanischen Conquistadores das Astarôth-Delta erkundete und all dorten am Ufer von den unbedarften Einheimischen freundlich empfangen wurde, da nahmen die selbstgefälligen Entdeckerinnen und Entdecker die ihnen in großer Zahl dargebotenen Schmuckstücke, die schön gefärbten Tuche, die vortrefflich gearbeiteten Bronzewaffen und dergleichen mehr zwar gerne als Präsent, nicht aber als Anzeichen einer uralten Hochkultur, die der eigenen in vielen Bereichen ebenbürtig, wenn nicht überlegen war.

Für lange Zeit sollte die beiderseitige Verehrung eines rabengestaltigen Totengottes die einzige Gemeinsamkeit zwischen den beiden Völkern bleiben, da die Bosparani mit dem Hochmut des Eroberers kaum die Grundverschiedenheit der stolzen Eingeborenen, die sich daselbst "Kemi" nannten, von den anderen unterworfenen Waldmenschenvölkern anerkannten. Die Kemi hingegen sahen in den sonderbaren, leichenblassen Ankömmlingen unzweifelhaft himmlische Gesandte ihres Herrn Beren, da ihre Haut noch viel heller und somit heiliger war, als die eigene, wo man bis dato doch schon von sich selbst gedacht hatte, das "Erwählte Volk" des Einen, des Allerbarmers, zu sein.

Es sollte lange dauern, bis die Kemi erkannten, daß die Fremden Sterbliche von Fleisch und Blut waren - da aber waren Glanz und Glorie des einstigen kem'schen Großreiches längst vergangen und dahin, in den Staub getreten von einer Handvoll bosparanischer Gouverneure und einigen wenigen Besatzungssöldlingen...

Umgekehrt berichtete der berühmt-berüchtigte Conquistador Quirin Zaccaria seiner Kaiserin Asmodena Horas erst anno 1818 v. S.G. 'von eynem gar wunderlychen fremdten Volck allhier im Suedtlande, welchselbyges itzund eyne Haut wie von reynem Benbukkel habet'. Auch zeigte sich der verderbte Herr Zaccaria, der kem'sche Tempel und Paläste plündern ließ und unvorstellbare Kostbarkeiten und Reichtümer anhäufte, fürbaß erstaunt von der Disziplin und Unterwürfigkeit des kem'schen Volkes, das die Stände der Geweihten und der Berufskrieger und -kriegerinnen zu kennen schien, selbst harte Fehde gegen sämtliche umliegenden Waldmenschenvölker



**Kem'scher Krieger der
1. Zwischenzeit
(Tempelzeichnung Khefu)**

- oftmals verbündet mit den ebenfalls im Süden heimischen Echsenvölkern - führte und manches von ihnen erbarmungslos unterwarf und versklavte. Von den verbündeten Kaltblütern schienen die Kemi auch ihre obskure, frühzeitliche Glyphenschrift übernommen zu haben, deren viele Schriftzeichen sie in Stein schlugen, in Lehm ritzen oder mit verschiedenfarbiger Tusche auf Papier oder Papyrus übertrugen, gewonnen aus den Fasern der Agave oder dem Schilf der sumpfigen Flußläufe. Die Bücher der Kemi waren

zwei bis drei Schritt lange Papierstreifen, die durch mehrmaliges Knicken und Falten zu einem handlichen Format zusammengelegt wurden. Auch Schriftrollen, oft mehrere Schritt lang, waren rege in Gebrauch, da die Kemi seit jeher ein besonderes Faible für die Bürokratie hatten. Von besonderer Angesehenheit war deshalb auch der Stand der Schreiberlinge, die in auch heute noch gut besuchten Schreibschulen ausgebildet wurden.

Die Kenntnis aller Schriftzeichen und der wunderbaren Vielfalt der kem'schen Lautsprache oblag zudem den hochverehrten Rabengeweihten, die als Vollzieher und Vollzieherinnen der grausamen und blutigen Opferritualien Herren über Leben und Tod waren und die sich vom gemeinen Volk durch das Privilegium abhoben, als Alleinige Gewandung in Schwarz, der Heiligen Farbe des Herrn, tragen zu dürfen. Die

Kleidung des Landvolks war ganz dem schwülwarmen Klima der mittäglichen Dschungellande angepaßt. Die Männer trugen und tragen im allgemeinen nur den üblichen kem'schen Dreiecksschurz, bisweilen auch das entsprechende Kopftuch, dazu bei feierlichen Anlässen einen leichten Umhang, derweil die kem'schen Frauen in langen, hemdartigen Gewändern mit bunt besticktem Saum einhergehen. Jedwede Berufsgruppe, seien es nun die Pflanzler oder die Fischerinnen, die Steinschneider oder die Kriegerinnen, gaben sich nach außen hin durch die Farbe ihrer Gewandung und ihrer Gesichtsmalerei zu erkennen, wobei sich die Männer wie die Frauen die Gesichter oftmals auch mit fein tätowierten Glyphenzeichnungen verzierten.

Den kem'schen Kriegern und Kriegerinnen war die traditionelle Kampfmalung in rot und schwarz, den Farben des Krieges und des Todes, vorbehalten, sie waren mit den gefährlichen bronzenen Sichel-schwertern, Speereisen, Lanzen und Keulen bewaffnet, und suchten jeglichen Feind im voraus durch das furchterregende Getöse ihrer Pfeifen, Rasseln, Muscheln und Schildkrötenschalen zu erschrecken. Im Krieg trugen die Kemi im Allgemeinen keinen Schmuck und schützten sich höchstens mit einem ledernen Schild. Erst später, während des Neuen Reiches, kamen Rüstungen aus Bambus oder Hart-holz in Gebrauch.

Auch das seltsame körperliche Aussehen der Kemi deuchte den Weißen wie den Waldmenschen fremd-artig und erschreckend: Sie alle waren groß gewach-sen, von muskulöser Statur und von feinen, nahezu nordländischen Gesichtszügen. Die Kemi kennen keine Scheu, ihre gutgewachsenen Körper zu zeigen, die Haartracht ist bei den meisten Männern und Frauen kurz gehalten, und so dem Klima zuträglich, während man bei zeremoniellen Anlässen gerne ausladende Perücken aus schwarzen Tierhaaren trug. Zur Zeit des neuen Reiches änderten sich die



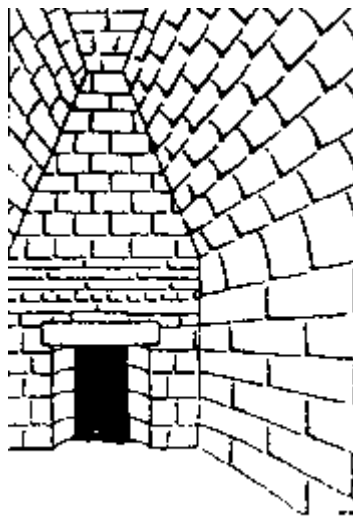
vornehmes kem'schs Paar samt Diener
(Neues Reich)

Moden zu-gunsten von mehr Ab-wechslung, damals wurde das Haupthaar sowohl lang wie kurz, häufig auch in Zöpfen oder mit bunten Federn und Perlen-schmuck verziert, getragen.

Die wunder-samen

Städte der Kemi deuchten den weißen Eroberern und Eroberinnen über alle Maßen fremd und märchen-haft: Paläste gab es all dorten, die wie auf den Kopf gestellt schienen - sie waren oben breiter als unten. Andere wieder glichen Pyramiden, die sich stufen-förmig nach oben verjüngten. Bizarre Tempeldächer waren von kunstvollen, einem riesigen Hahnenkamm ähnelnden First gekrönt. Jeder Tempel und Palast stand auf einem angeschütteten Hügel, so daß man zu ihnen auf steilen Treppen emporsteigen mußte, deren Stufen zumeist so schmal waren, daß man sie nur auf Fußspitzen oder mit seitlicher Fußhaltung ersteigen konnte. Die Häuser der einfachen Leute

hatten fast nie Fenster. Licht und Luft erhielten sie alleine durch die Türöffnung, die niemals rahjwärts ging, denn der Westen galt als Himmelsrichtung der Nacht und der verderbten Daimonenbrut! Der gewöhnliche kem'sche Haushalt des einfachen Volkes wirkte äußerst bescheiden, es gab weder Tische noch Stühle - wichtigstes Einrichtungsstück war die



Kem'sches Steinhaus

Bastmatte, die zugleich als Ruhe-statt, Sitzunterlage und als Tisch diente. Ganz im Gegen-satz dazu schienen die Paläste der Reichen. Luftige Räumlich-keiten, verschö-nert durch zahl-reiche Säulen und kostbare, kunst-voll geschnit-zte Möbel zogen sich meist im Karree um einen Innen-hof, in dem künst-liche Teiche, Brunnen und

Gärten angelegt waren. Wohlhabende Kemi ließen sich gern von ihren Sklaven in Sänften übers Land tragen oder von diesen in einer Art Kutsche ziehen, derweil der Stand der Träger und Trägerinnen einen Tagesmarsch von dreißig Meilen mit bis zu vierzig Stein Rückenlast bewältigen konnte, die man an Stirnbändern trug, so daß sich das Gewicht geschickt auf Schulter, Kopf und Rücken verteilte - zu diesem Zwecke waren Wagen aufgrund des mora-stigen und schwierigen Umlandes nicht in Gebrauch. Rund um die Vielfalt der Städte und Dörfer der Kemi, zumeist an großen Flußläufen im Landesinneren gelegen, lagen die Maisacker und Hängegärten der Pflanzler, wo man Hirse, Reis, Zuckerrohr, Bohnen, Maniok und Kürbisse zog.

Einer der vielfältigen Gründe für den langanhaltenden, ungebrochenen Siegeszug der Horas-Conquistadores mit ihrer verschwindend kleinen Söldlingsschar in den Ländereien der Kemi, war die Furcht derselben vor den Streitrössern der Bosparani in ihren blinkenden Rüstungen und Schabracken. Die Kemi selbst nämlich kannten diese Art von Tieren nicht, und so vermuteten sie in einem aufgesessenen Reiter in metallener Rüstung zu Anfang ein unverwundbares, dämonisches Monstrum.

Heute sind unter den Untertanen Ihrer Majestät Peri III. nunmehr nur noch der zehnte Teil reinblütige Kemi die meisten siedeln noch immer in ihrer ursprünglichen Heimat, der Halbinsel von Hôt-Alem (heute: Tárethon) und in den angrenzenden Gebieten Ost-Terkum und Süd-Ordoreum. Kannten sie früher kein schlimmeres Sakrileg und keinen größeren Frevel am Herrn, als die eigene, erwählte Blutlinie durch Vollziehung des Rahjaaktes mit einem oder einer Wilden aus den umliegenden Barbarenwäldern zu besudeln, so änderten die Kemi ihre Haltung in Bezug auf die weißen, "borongesandten" Einwanderer und Einwanderinnen, mit dem Ergebnis, daß diese heuer die Mehrheit der Bevölkerung stellen und alsbald wohlweislich ein weiteres Volk der aventurischen Ureinwohner und Ureinwohnerinnen durch Vermischung mit den weitaus zahlreicheren Mittel-ländern in Vergessenheit geraten wird...

Der/die Kemi im Spiel

Voraussetzungen:

MU: 11 +
GE: 12+
AG: 6+
TA: maximal 4

Haarfarbe:

1 - 5 schwarz
6 - 17 blauschwarz
18 - 19 braun
20 dunkelblond

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 unfrei (im Krieg versklavt)
2-10 arm (Fischer/in, Pflanzer/in, Jäger/in)
11-18 mittelständ. (Händler/in), Handwerker/in,
Soldat/in)
11-19 reich (Baumeister/in, Priester/in)
20 adlig (Sahet, Akib/et)

Talent-Modifikation bei kem'scher Abstammung:

Box. -1, Hruruzat +5, Infanteriew. -2, Lanzenr. -2,
Klettern +1, Körperbeh. +1, Reiten -2, Schleichen +1,
Selbstbeh. +2, Zech. -1, Etikette -1, Sich verkl. +2,
Fährtns. +1, Pflanzenk. +2, Orientierung +1, Wild-
nisl. +2, Alte Sprachen (Kemi) +1, Geographie -2,
Götter und Kulte +1, Magiek. -1, Mechanik -1,
Sternk. +2, Abrichten -1, Boote Fahren +1, Fahrzeug
lenken -3, Heilk. Gift +2, Lederarb. +1, Schlösser -2,
Taschendieb. -1, Töpfern +2, Gefahrenin. +3,
Glückssp. -1, Sinnessch. +2

Körpergröße:

1,46 + 4W6 (1,50 - 1,70 Schritt)

Gewicht:

Größe - 110 Stein

(STS)

EXOTISCHE WAFFEN (von Michael Gschwind)

'Nicht schon wieder', ist man versucht aufzustöhnen, wenn einem ein weiteres Werk über Waffen im Fantasy-Rollenspiel unter die Nase gehalten wird. Hübsche Bilder, nette Texte und natürlich Regeln, Regeln, Regeln... - aber nur zu selten werden die Piken, Schwerter, Harnische etc. mit ihrem wirklichen historischen Hintergrund vorgestellt.

Ein Bonuspunkt für Michael Gschwind. Nie läßt der Autor in seinem Kompendium die Geschichten über und um seine Waffen und deren Träger außer Acht, so ließt man hier über die unterschiedlichen Methoden, ein Schwert zu schmieden, dort Anekdoten über eine besonders ausgefallene Waffe.

Die Spielhilfe beschreibt außergewöhnliche Waffen, wie z.B. Feuerwaffen oder asiatische Waffen, jedoch nie, ohne der Meisterin oder dem Meister nicht Anhaltspunkte und Hinweise zu geben, wie diese Waffen in eine Fantasywelt einzubringen sind, ohne deren Gefüge zu zersprengen.

Ohne Regeln kommt auch obiges Kompendium nicht aus, das für sich in Anspruch nimmt, eine universelle Spielhilfe für alle Spielsysteme zu sein. Aus diesem Grund sollte man die 'Regelerweiterungen' nur als Denkanstöße auffassen, um vielleicht dadurch ein wenig mehr Realismus im Rollenspiel zu erreichen.

Das sehr übersichtliche Kompendium wird durch (meist) recht ansprechende Illustrationen und - den geplagten DSALern zur Freude - mit einem genauen Index abgerundet.

Alles in allem sind die "Exotischen Waffen" ein gelungenes Werk, und auch wenn man die aufgeführten Waffen und Regelerweiterungen für seine Spielwelt als nicht angemessen erachtet, so bleibt immerhin noch ein interessanter historischer Abriss über die wichtigsten Nebensachen im Fantasy-Rollenspiel.

Michael Gschwind
"Exotische Waffen"
c/o IMP's Shop
Zinglerstraße 51
89077 Ulm

(ARA)

Schreiber der Welt ...

Es gibt eine lebendige, atmende Stadt namens Elek-Mantow. Sie zu schaffen, zu erweitern und zu gestalten, haben wir uns zur Aufgabe gemacht, und ihr könnt daran mitarbeiten!

Elek-Mantow ist ein Projekt, bei dem Hobbyautoren ihre Helden und Heldinnen in besagter Stadt agieren lassen. In den Geschichten begegnen sich diese Charaktere, sind Protagonisten oder Nebenfigur.

Wenn ihr mehr über Elek-Mantow wissen wollt, sendet einen frankierten Rückumschlag an

Andre Wiesler
Viktorstraße 8
42275 Wuppertal

Von der Religion der Echsichen

Quelle: von Sah Srrszirtzrszch übersetzte Abschrift des Zssrah'kz etwa 230 vor S. G., Urtext soll ein altechsicher Papyrus, etwa 3500 v. S. G., sein

Zuvörderst, wo behandelt ist das Pantheon der Echslinge:

Am Anfang, als die Welt noch nicht erschaffen war, gab es nur das Chaos, einen göttlichen Sumpf, in dem alles, was werden sollte, im Keime durcheinander lag. Also kam die Allesgebärende Mutter, Sisszh Hissizh¹, von der alles kommt und zu welcher alles wieder geht, daher, und ordnete das Chaos. Die Allesgebärende Mutter gebar Zzzsah², das Leben. Und jene ist die Herrin der Erneuerung, der Wiedergeburt und der Fruchtbarkeit.

Zunächst schuf Zzzsah Sss'irh³ und Zriss'h⁴, das Licht und das Dunkel. Sie schuf Csr'isk⁵, den leuchtenden Sternenhimmel, K'rnk⁶ und Zzsann⁷, die Berge und das unendliche Meer. Sie formte die Shrssz⁸, die herrlichen Sümpfe, und die Nrr'ksht⁹, die weiten Wälder.

Zriss'h aber verband sich mit Sss'irh und gebar als ersten Sohn Hr'ssir¹⁰, die Gottechse des Todes, als erste Tochter Khah¹¹, die Göttin der Ewigkeit, und als zweiten Sohn Ssad'nrrv¹², den göttlichen Bewahrer der Zeit. Die zweite Tochter war Rr'shah¹³, die Göttin der Freude und der Lust. Ssad'nrrv und Khah waren sich in Wohlgefallen zugehen, und so entsprang ihrer Verbindung die Tochter H'szint¹⁴, die Gottechse der Weisheit und Synthese. Ihr erster Sohn war Kr'shon¹⁵, der göttliche Kriegsherr, der Zermalmer, der von mächtigem Zorn und großer Gewalt ist. Alsdann gebar Khah Ch'Rykyzz¹⁶, ihre zweite Tochter, die seit jener Zeit über das Meer herrscht. Das vierte Kind

der Khah war schließlich Rra's¹⁷, ein stattlicher Sohn, der Gott der Gesetze und Gerechtigkeit. Aber auch Rr'shah und Hr'ssir fanden Gefallen aneinander. Ihrem Akt entstammen eine Tochter und ein Sohn, Sad'hvarr¹⁸, Göttin des Unbekannten und Geheimnisvollen, und Ppyrr¹⁹, der Herr der Elemente.

Nun aber schuf die Allesgebärende Mutter die Großen Drachen als Hüter der Lehren und Wächter des echsischen Volkes. Und die Allesgebärende Mutter gab den Drachen vielgestaltige Fähigkeiten, so daß die Göttliche Ordnung bestehen bleibe bis in alle Ewigkeit. Und während die Allesgebärende Mutter dies tat, da schuf Zzzsah, geleitet durch den Geist ihrer Mutter, die Echsen als Krone der Schöpfung. Zuerst erschuf die Göttin die Leviatanim, die Kriegerechsen. Dann folgten die Zilithen, die Schlangen und Eidechsen, dann die Ssrkhrsechim, welche halb Echsling, halb Schlange sind und über geheimnisvolle Kräfte verfügen. Dann aber formte Zzzsah die Srr²⁰, die fortan große Reiche errichten und die Kultur zur Blüte bringen sollten. Ihr erster König aber war Ppyrr, so bestimmte es die Allesgebärende Mutter.

Die Allesgebärende Mutter und ihre Tochter Zzzsah blickten nun wohlgefällig auf ihr Werk und bereicherten es mit all den Echsichen, die von H'Szint wenig gesegnet sind, so auch die Horn- und Raubechsen.

Das große Volk der Echslinge war geschaffen. Nun aber fielen die Göttinnen in einen kurzen Schlaf, den ihr bössartiger Widersacher, Shh'sst²¹, der Abscheuliche, dazu nutzte, seine Kreaturen in die Schöpfung zu setzen. So versteckte er einige seiner Geschöpfe, Menschlein und Angroschim, in den Bergen der wundervollen Welt, auf daß sie sich vermehren und den Echsichen schaden können.

Zuletzt, wo besprochen wird der Echslinge Jenseitsvorstellung:

Ist ein Echsdahingegangen, so soll man ihn im Sumpfe bestatten, denn dies ist die liebste Heimat des Echsenvolkes. So gebe man ihm auch mit ins Grab all das, was seine Seele benötigt, um ohne Mangel in die Gefilden der Allesgebärenden Mutter zu gelangen. Es sei also Speis und Trank, wertvoller Schmuck, als auch Kleider und Hausrat, Rüstzeug und Waffen. Eines aber ist gewiß: Das Grab eines Echsichen wird oft von seiner Seele besucht, denn es ist eine heilige Stätte, und seine Nachkommen tun gut, daran, es aufzusuchen,

¹ Darstellung einer großen, humanoiden Echse, umgeben von einer hellen Aura

² Darstellung als sich häutende humanoide Echse

³ Echsischer Naturgott. Darstellung als güldener Kreis mit angedeuteten humanoid-echsischen Gesichtszügen

⁴ Echsischer Naturgott. Darstellung als schwarzer Kreis mit angedeuteten humanoid-echsischen Gesichtszügen

⁵ Echsischer Naturgott. Darstellung als schwarzer Kreis mit güldenen Sprenkeln, angedeutete humanoid-echsische Gesichtszüge

⁶ Echsischer Naturgott. Darstellung als graues Dreieck, angedeutete humanoid-echsische Gesichtszüge

⁷ Echsischer Naturgott. Darstellung als Welle, angedeutete humanoid-echsische Gesichtszüge

⁸ Echsischer Naturgott. Darstellung als Sumpflume mit humanoid-echsischen Gesichtszügen

⁹ Echsischer Naturgott. Darstellung als Tropenbaum mit humanoid-echsischen Gesichtszügen

¹⁰ Darstellung als Skelett einer humanoiden Echse, oftmals auch als der "Erlöser" oder "Begleiter" bezeichnet

¹¹ Darstellung als hochhöckrige Landschildkröte, Panzer gülden

¹² Darstellung als reich verzierte Schmuckschildkröte, Kopf mit zwei Hörnern über den Augen

¹³ Darstellung als fragile, gazellenartige Reitechse

¹⁴ Darstellung als buntschillernde Natter

¹⁵ Darstellung als riesiger Schlinger mit gewaltigen Klauen und Zähnen, oft auch mit einer großen Axt bewaffnet

¹⁶ Darstellung als große Meeresschildkröte

¹⁷ Darstellung als sehr muskulöse, humanoide Echse, trägt immer Zepter, bewaffnet mit Kriegshammer

¹⁸ Darstellung als Kröte, oft auf einem Ei sitzend dargestellt

¹⁹ Darstellung als gewaltiger, rotgeschuppter Drache

²⁰ sog. humanoide Echsen, z.B. die Völker um H'Rabaa und Selem, auch die Waldinsechsen

²¹ Darstellung als buckliger Mensch mit Vollbart und roten Augen. In seiner Person vereinigte die Allesgebärende Mutter alle schlechten Keime des Chaos

denn es erfreut die Götter und Göttinnen, und es ist wahrlich segensreich, die Ahnen zu ehren.

Und so muß die Gruft ausgestattet werden mit allerlei heiligen Sprüchen und Symbolen, und wehe dem, der ein Grab beraubt! Endlos verdammt ist er, der ewigen Verfolgung des unglücklichen, beraubten Geistes ausgesetzt. So aber die Seele des Verstorbenen alle Gefahren gemeistert hat und nunmehr des Wegs durch die Unterwelt kundig ist, dann mag sie eintreten in ein Reich, in dem die Götter und Göttinnen daselbst einher wandeln und jeder Wunsch, so er denn göttergefällig, zur Realität wird. Es ist ein Land von großer Pracht und Fruchtbarkeit, der endlose Sumpf Sizsh'csz, und ein jeder, eine jede, der oder die dort Einzug erhält, wird gemäß seiner oder ihrer Taten und seines oder ihres Ruhmes behandelt werden. Doch schwierig ist der Weg dahin, fürwahr!

So trennt sich nach dem Tode die Seele sogleich vom Körper und wandelt - oft mit dem Gefolge - gen West, begleitet von Hrssir und dennoch fortwährenden Angriffen und Verlockungen finsterner Daimonen ausgesetzt, bis sie den Fluß der Rein-

heit, den Crssz'krz, erreicht. Und, so merke auf, nur wer ein Leben nach den Worten der Götter und Göttinnen geführt hat, mag passieren, und das östliche Ufer des Flusses ist Heimstatt für diejenigen Seelen, welche darauf warten, daß sich die Götter und Göttinnen ihrer erbarmen mögen. Drüben nun tritt die Seele vor die Allesgebärende Mutter, die sie richtet Befindet die Göttin die Seele noch nicht für würdig, so wird ihr Zzssah einen neuen Körper formen und sie ins Reich der Lebenden zurückschicken. Aber ist die Seele würdig, so ist ihr die ewige Glückseligkeit im Ewigen Sumpf zuteil!

Einzig die Zilithen vermögen vom Reich der Lebenden ins Reich der Toten reisen und daraus auch wieder zurückkehren.

Tief unter dem Ewigen Sumpf liegt der See des Chaos, Zshryk genannt. Hierher kommt Zzssah, um Material für einen neuen Körper zu holen oder um neue Wesen zu erschaffen.

(ARA,JOW)

Heute statt des "Gespräches mit einer Persönlichkeit unserer Zeit": Der Bewerbungsbrief Efias

*Efia Bandurn Tannenlicht, Beilunk, im Travia 20 n.Hal
An die Redaktion der „Rabenschwinge“
Khefu
Königreich Kemi*

Werte Redaktion,

mit Interesse und großem Vergnügen habe ich die erste Ausgabe der „Rabenschwinge“ gelesen, die den weiten Weg nach Beilunk fand. Mein Name wird Euch gewiß kaum etwas sagen, daher muß ich wohl erklären, daß ich bei einer kleinen Zeitung in Beilunk, dem „Beilunker Boten“, fünf Jahre als Zeichnerin in der Redaktion mitgearbeitet habe.

Als ich Euer Blatt las und das Fehlen jeglicher Illustrationen bemerkte, reizte mich die Aufgabe, einer so jungen Zeitung mit meinem Talent zur Seite zu stehen und damit auch einem Land, dessen Freiheitswille und Tatendrang ungebrochen sind.

Um Euch einen Eindruck meiner Fähigkeiten zu geben, habe ich mir erlaubt, einen Entwurf zur Titelseite der „Rabenschwinge“ beizulegen, in der Hoffnung, daß er Euer Gefallen findet.

Zu meiner Person ist zu sagen, daß ich als Halbelfe 16 v. Hal in Beilunk geboren wurde, wobei mein Vater Tern Bandurn Schreiber aus Beilunk war, während meine Mutter Lilja Tannenlicht aus Gerasim stammte, Boron sei ihrer Seelen gnädig. Aufgewachsen bin ich nach dem baldigen Tod meiner Mutter in Beilunk, wo mein Vater mich in der Kunst des Lesens und Schreibens, der Sprachen (Garethi, Isdira, Tulamidisch, Rogolan und ein wenig Thorwalsch) und der Politik einweihte. Was er mir freilich nicht vermitteln konnte, war die Kunst der elfischen Magie, so daß meine Fähigkeiten auf diesem Gebiet trotz des Blutes meiner Mutter sehr bescheiden sind. Erste Kenntnisse in Zeichnen und Malen eignete ich mir am Theater in Beilunk an, wo ich einer Verwandten bei den Entwürfen von Kostümen und Bühnenbildern half. Als der „Beilunker Bote“ 13 n.Hal eine Zeichnerin suchte, bewarb ich mich als Volontärin, zwei Jahre später wurde ich in die Redaktion aufgenommen. Aus dieser Zeit sind einige Beispiele diesem Schreiben beigegeben.

Ich scheute auch die Mühen einer Reise nach Khefu nicht, wenn die Möglichkeit einer Mitarbeit meiner Person als Zeichnerin bei der „Rabenschwinge“ von Eurer Seite aus in Betracht gezogen würde!

Hesinde möge Eure Federn führen!

Efia Bandurn Tannenlicht

(GBT)