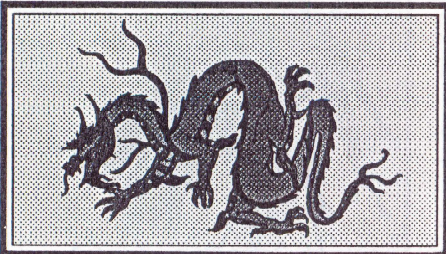


Das Ende von Tragon Drachmargon



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

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

machte ich mich auf die lange Reise zur Hauptstadt Athibulus.

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

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

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

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



Nachruf

Louis de Chambousie
und
Tragon Drachmargon

verstarben im Gründungsjahr der Gilde.

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

Der Gildenrat trauert um diese beiden Gefährten

Das Handelshaus Drachmargon

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

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

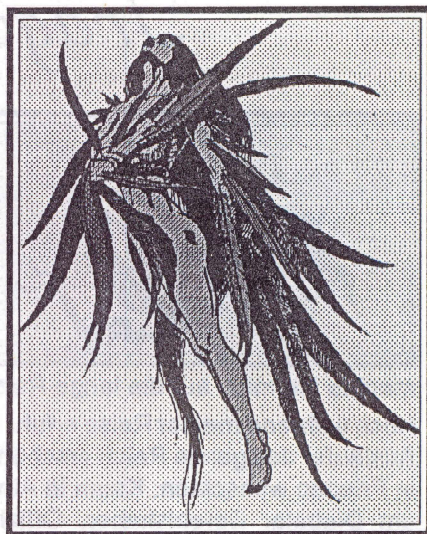
Vielerorts wurde sie aufgrund ihrer Abstammung verfolgt und gejagt. In Beliar, der Stadt der Händler, einem Ort von sagenhaftem Reichtum und Gier, konnte sie das erste Mal, ohne sich verstecken zu müssen, in den Straßen der Metropole offen umherziehen. Für viele Jahre brach sie immer von Beliar in alle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

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

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

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

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



Lebenslauf von de Chambousie

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

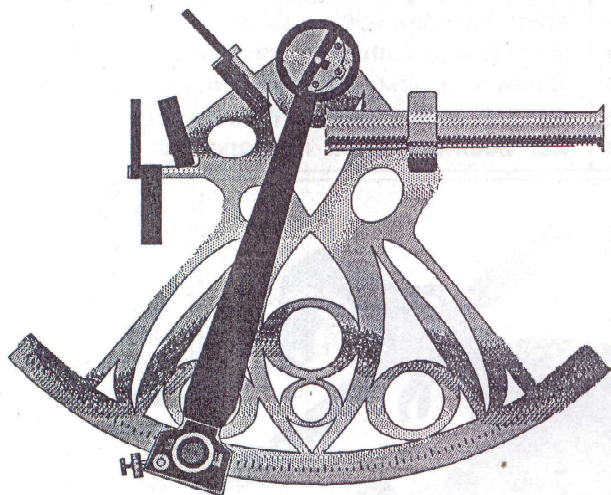
Gezeichnet

Louis de Chambousie



Meine Fahrt nach Erkenfara

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



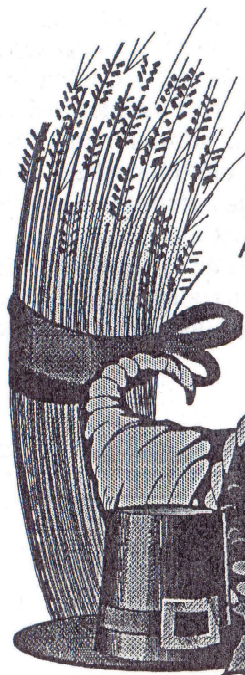
Wir wohnten in einer kleinen Stube, oberhalb der Kneipe. Meine Kindheit verbrachte ich in den Hafenanlagen der Stadt. Dort verdiente ich mir durch kleine Arbeiten meine ersten paar Kupferstücke. Im Alter von 12 Jahren verließ ich meine Mutter und heuerte unter Kapitän Lingbart als Schiffsjunge auf der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

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

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

Eric Elba

Smutjes Kombüse



Durstige Erkenfaras,

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

Wir bieten lukullische Speisen und Getränke aus dem fernen Mystara.

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

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

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

Mein Weg zur Gilde

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

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

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

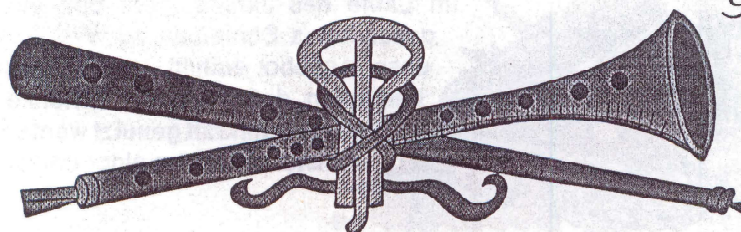
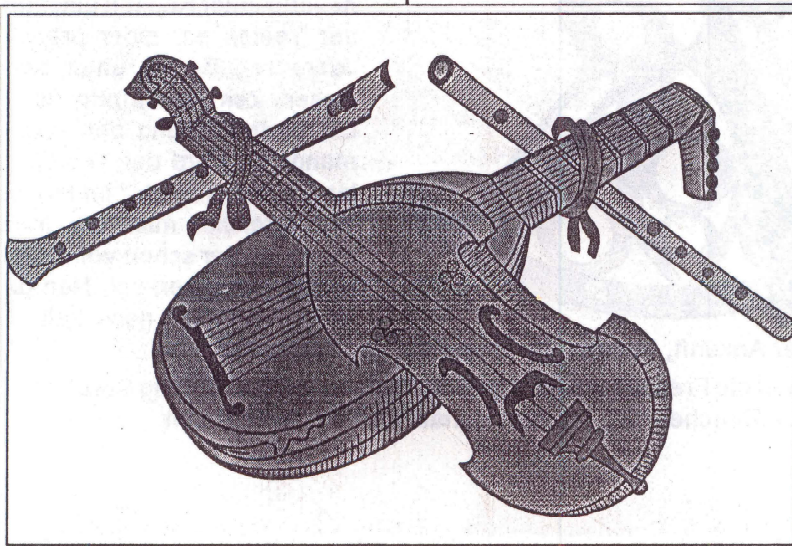
Meine Erziehung war geprägt von Musik und Gesang. Gesungen wurde fast zu jeder Zeit: zur Ernte, auf Reisen, bei Festen und natürlich in Dörfern, um etwas Geld zu verdienen. Doch muß ich eingestehen, daß ich die hohe Kunst meine Stimme perfekt zu beherrschen, nie erreicht haben. Die instrumentale Begleitung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

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

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

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

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



Giacomo Sperone

Die Geschichte der Heralda K. MacRoth

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

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

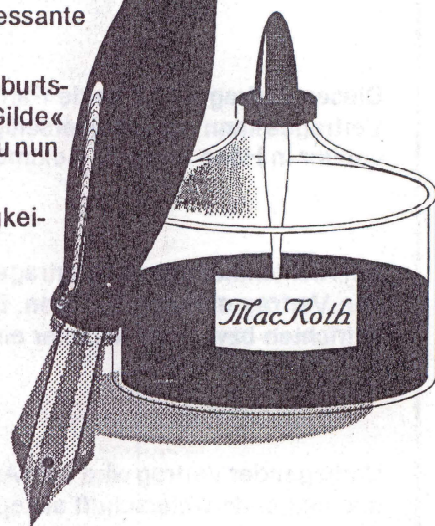
Jetzt ging ich auf Wanderschaft, um bei anderen Herolden der anderen Reiche der Gilde noch mehr zu lernen und deren Kenntnisse mit meinem zu verknüpfen. Schon damals war ich eine selbstbewußte junge Dame, die wußte, was sie wollte.

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

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

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

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



Vertrag

§1

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

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

§2

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

§3

Vom Anbieter wird auf dem Alcha-Eiland geboten:

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

§4

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

§5

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

§6

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

§7

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

§8

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

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

.....
(Anbieter)

.....
(Vertragsnehmer)

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



Gildenreisen

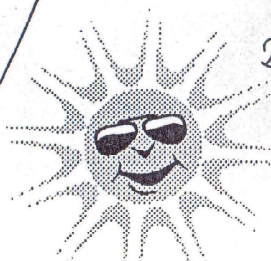


Das haben Sie sich verdient

Reif für die Insel?

*Sind Sie von den Regierungsgeschäften und
den Kriegen ermüdet?*

Dann liegen Sie bei uns genau richtig!



Fultern wie bei Mutter

Alcha-Eiland
Das Erholungsparadies schlechthin



Happy Days

Bequeme Lage

Der Sonnenscheindrink

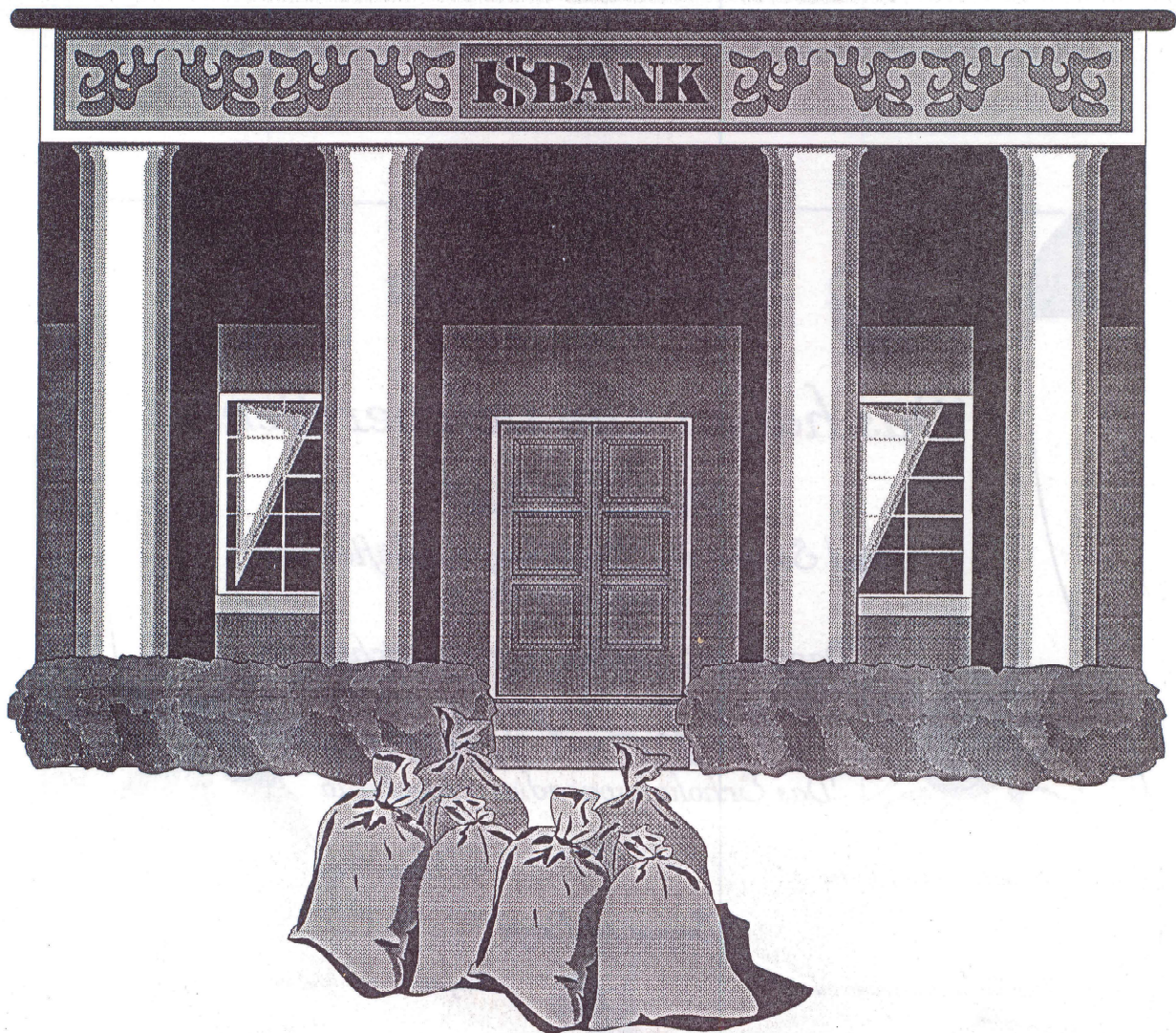


Angemessenes Wetter



Das besondere Geschenk für jeden Anlaß

Gildenreisen-Gutscheine



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

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

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

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

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

Die Geschichte von Xavier Pentragan



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

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

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

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

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

Die Geschichte der Familie der Fugger

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

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

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

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

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

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

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

Die Stimme des Sehers...

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

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

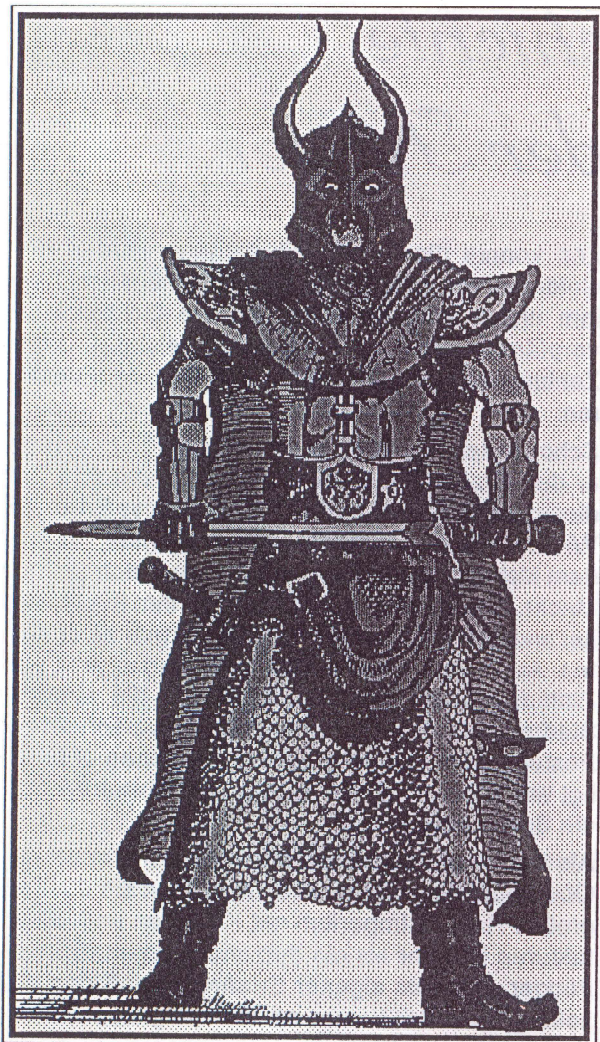
deinen Mut und deine Tapferkeit, jedoch hüte dich vor dem Hochmut.

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

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

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

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



Der Aufstieg der Sorada Numir

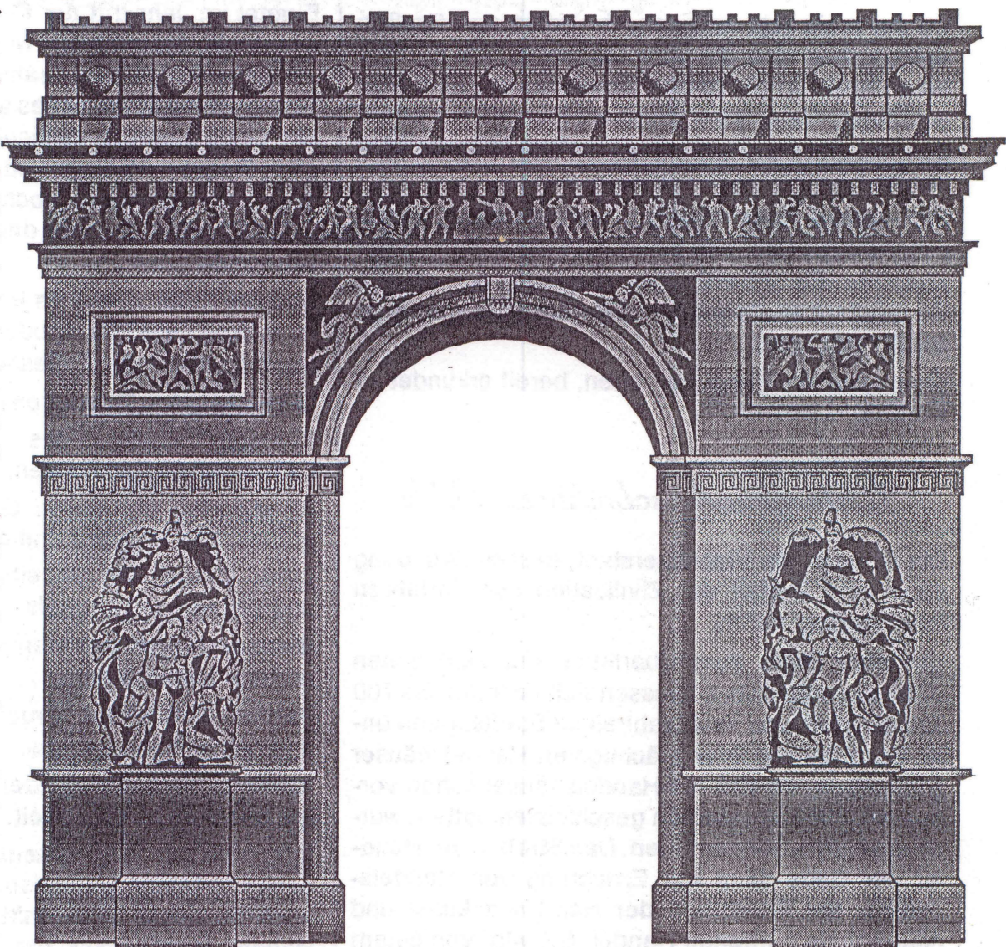
Sorada Numir entstammt einer Familie berühmter Architekten. Darius Numir, ihr Großvater, entwarf die berühmte Ratshalle von Tanis. Seit dieser Zeit bürgt der Name Numir für die Erbauung phantastischer Qualitätsbauten.

Auch Sorada Numir hoffte eine angesehene Baumeisterin zu werden, doch nach Abschluß ihrer Ausbildung, erwachte in ihr die Abenteuerlust. Da dies und die Baukunst nicht gut zusammen passen, entschied sie sich für eine andere Laufbahn. Mit einigen Handelszügen ging sie auf Seereisen und bewährte sich. Ihr Sinn für gute Geschäfte war bald bei allen Händlern von Tanis bekannt. Die Anerkennung ihrer Leistungen ließ nicht lange auf sich warten, Sorada wurde als jüngstes Mitglied in den Gildenrat von Tanis aufgenommen.

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

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

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



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

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

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

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

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

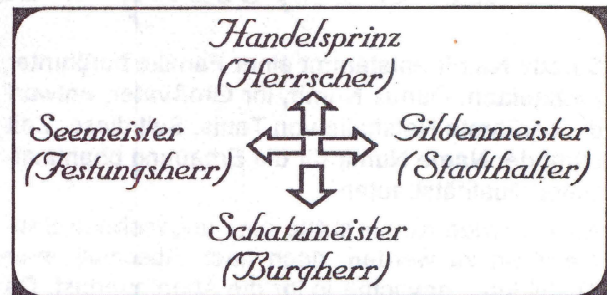
Eine neue Welt liegt vor ihnen, bereit erkundet zu werden.

Hintergrundgeschichte zur Gilde

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

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

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



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

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

Die wichtigsten Gottheiten innerhalb der Gilde sind:

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

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

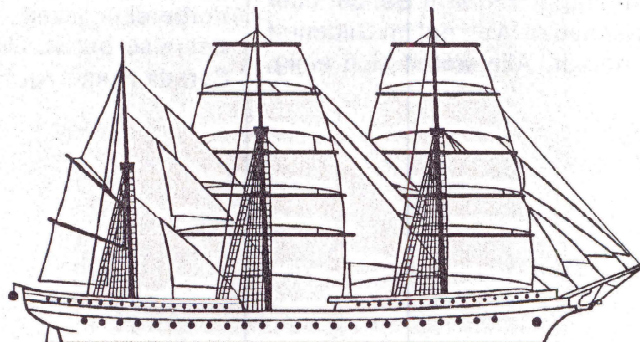
Lyra: Göttin der Gezeiten, der ewigen Winde und des fernen Himmels.

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

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

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

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





Die Gilde

Die Geschichte der Gilde

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

und einen folgenschweren Beschluß gefaßt.

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

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

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

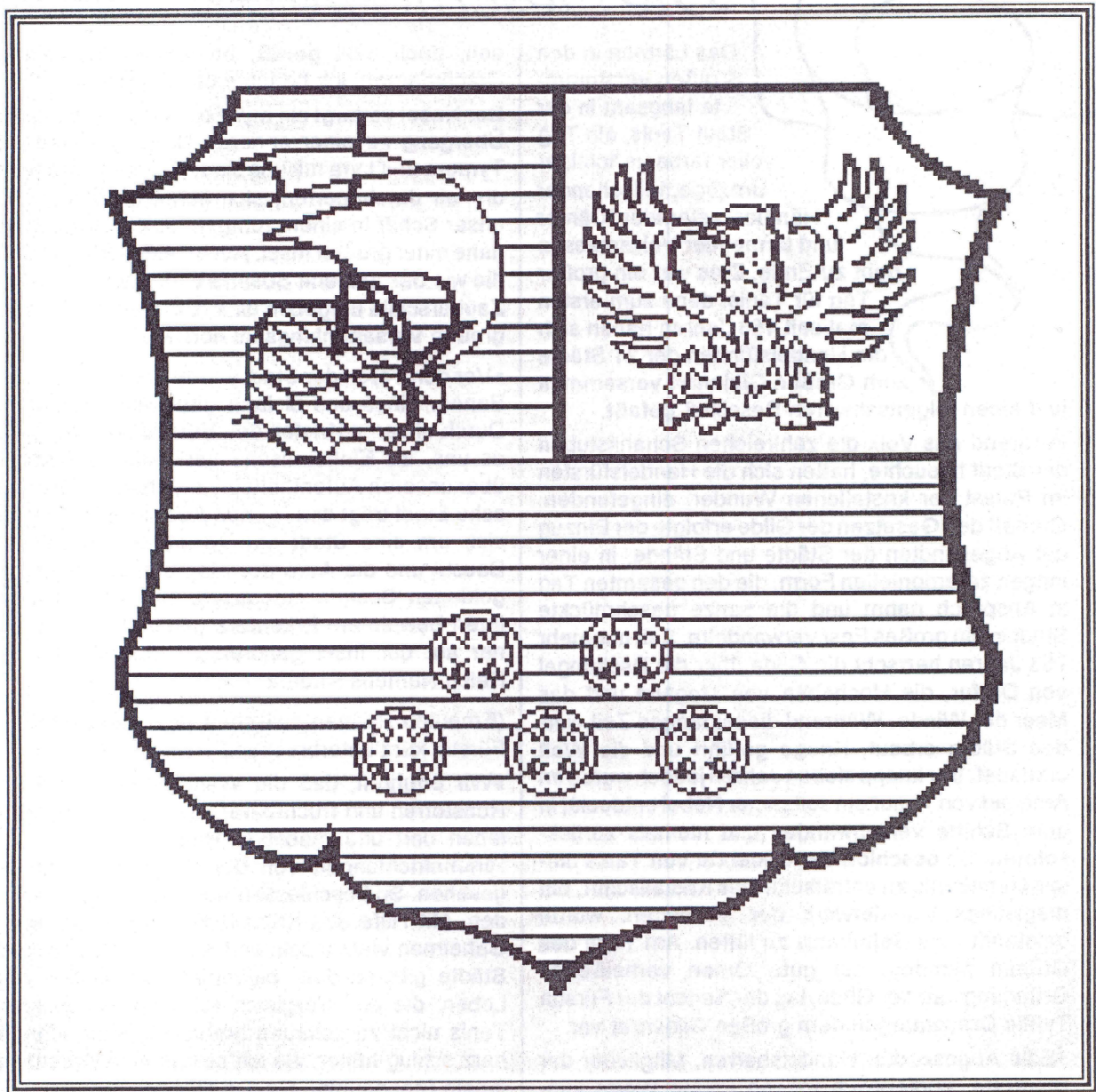
Der Nebel verbirgt ein mystisches Weltentor, einen Übergang zu einer anderen Dimension, so wahr Tymora und Lyra mit uns sind. Nachdem die Nebel, die wir durchquerten, sich lichteten, befand sich unser Schiff in einem ruhigen, seichten Gewässer nahe einer großen Insel. Auf ihr existiert eine Stadt, die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

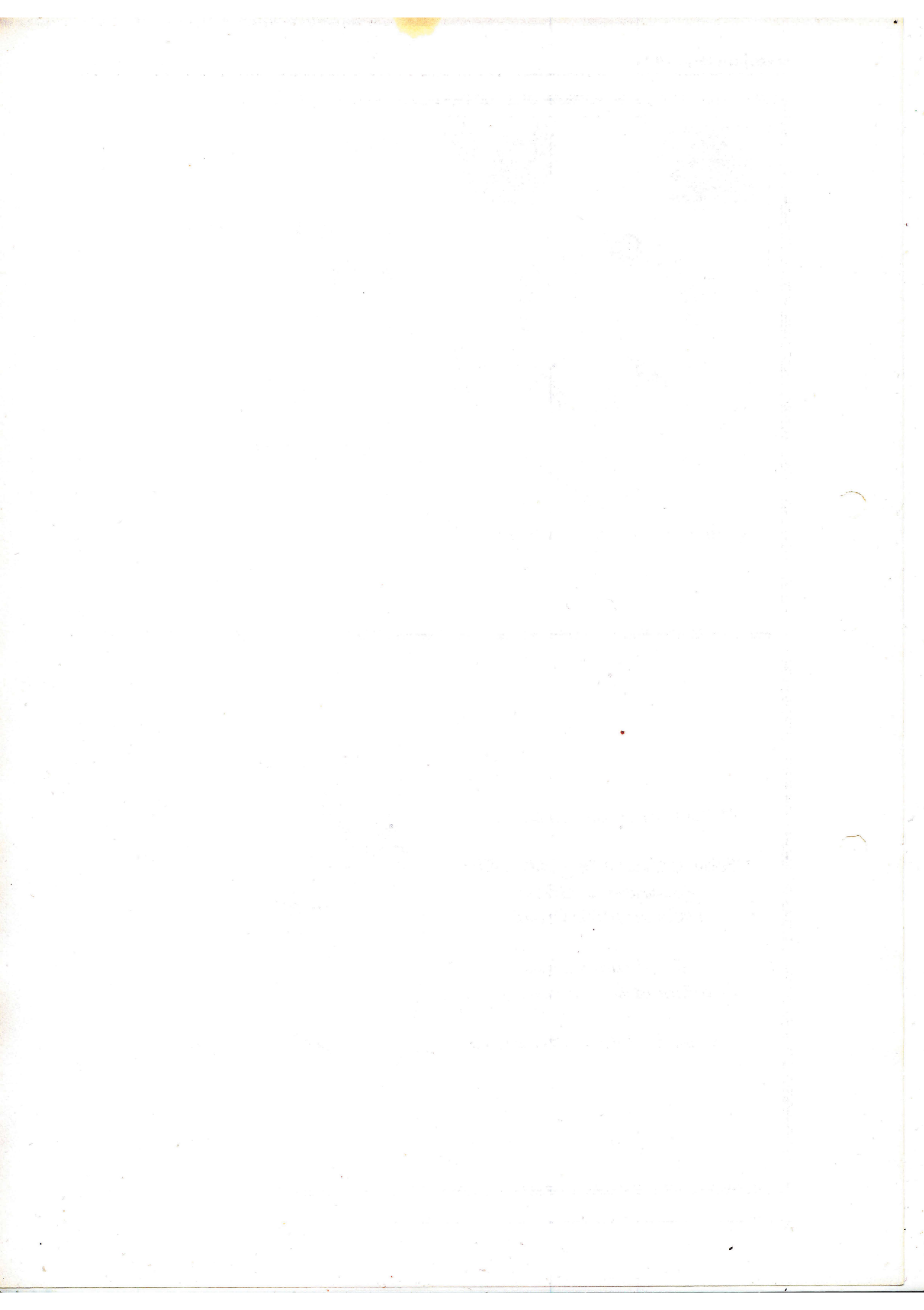
»Vor den Toren der Stadt wurden Banner gesehen, Banner eines uns bislang unbekannten Reiches. Durch unseren Kristall des Verständnisses gelang es uns, als Einheimische verkleidet, Information über unseren Aufenthaltsort zu erhalten. Die magische Stadt trägt den Namen Audvacar und es muß sich um eine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

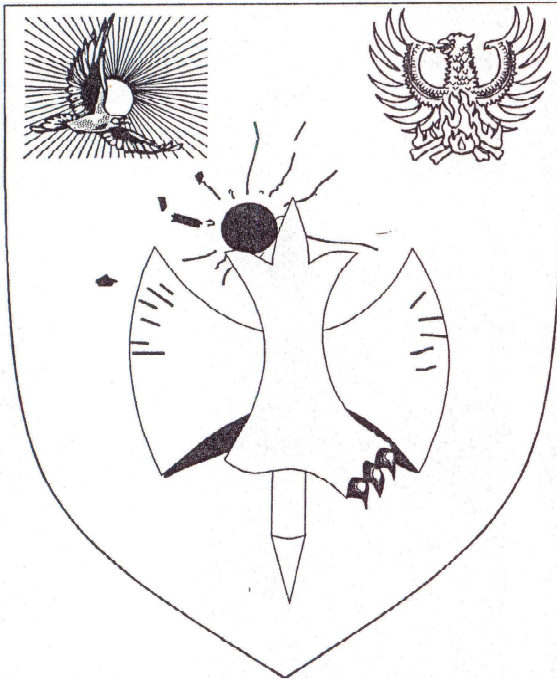
(Erneutes Raunen zwischen den Reihen läßt die Fürstin kurz unterbrechen.)

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

Legenden & Geschehnisse von Der Gilde







SO GESCHEHEN IM 4. JAHR DER III. AERA

բօքեգլ ո՞րն ո՞ղջոր տըրթն ո՞ղջ

չկէ Լիթն յառ աթօ յօ րոն

եչրուչնչ է՝ճօ՝

Լիչ րոյ 10000 չկէն.

իլ ար անչ չո րչոչ

ոչ տըրն ար Լա ուն արն եչրո.

ան՝ Լո րոյ յոտչ էլ չոն՝ րչոյն.

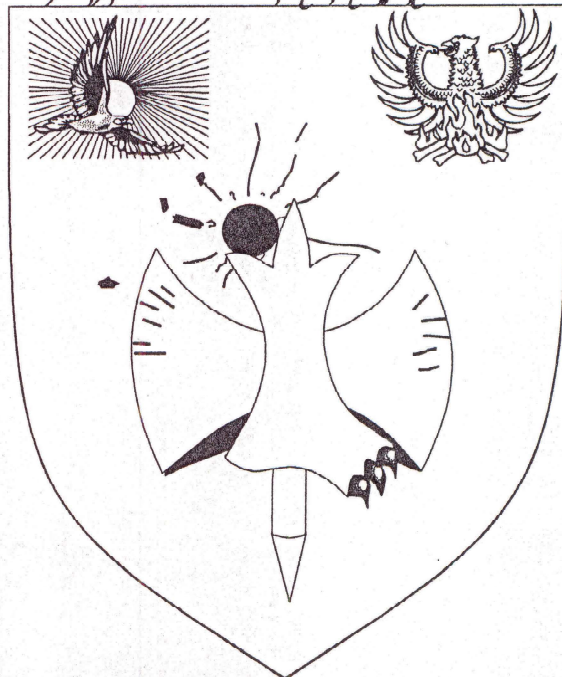
Plötzlich und unerwartet verstarb

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

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

Möge ihn der Adler zur Sonne tragen.

չ՝արչկւն Ե 4. արչ րոյ 10 000



Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Yaromo



THE HISTORY OF THE UNITED STATES

OF THE UNITED STATES OF AMERICA

FROM THE FIRST SETTLEMENTS TO THE PRESENT

BY JAMES H. SMITH

NEW YORK: THE CENTURY CO. 1914

Copyright, 1914, by The Century Company

Printed in the United States of America

By the American Book Company

NEW YORK: 15 N. ASSAULT ST. 1914

THE HISTORY OF THE UNITED STATES

OF THE UNITED STATES OF AMERICA

FROM THE FIRST SETTLEMENTS TO THE PRESENT

BY JAMES H. SMITH

NEW YORK: THE CENTURY CO. 1914

Copyright, 1914, by The Century Company

Printed in the United States of America

By the American Book Company

NEW YORK: 15 N. ASSAULT ST. 1914

THE HISTORY OF THE UNITED STATES

OF THE UNITED STATES OF AMERICA

FROM THE FIRST SETTLEMENTS TO THE PRESENT

BY JAMES H. SMITH

NEW YORK: THE CENTURY CO. 1914

Copyright, 1914, by The Century Company

Die Erlebnisse des Firlefan:

Der Club der Steilwandfahrer

Wir spüren manchmal die Schwingen des Todes.

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

Und das natürlich auf der Außenbahn.

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

Denn wir sind der Club der Steilwandfahrer!

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

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

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

Denn er ist dabei gestorben.

Willst du auch in unseren Club?

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

Wir begrüßen alle Überlebenden !!!

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