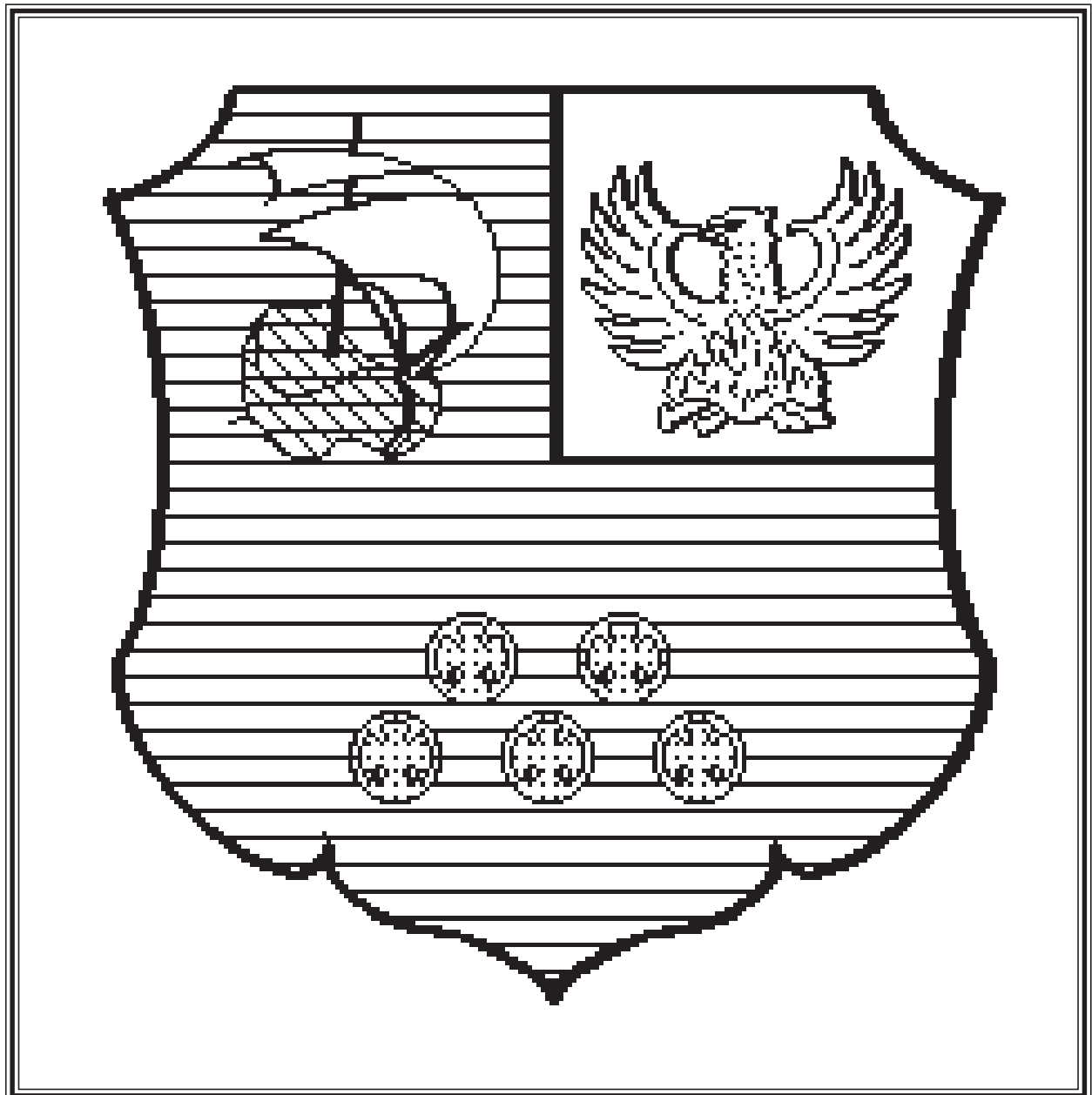


Legenden & Geschehnisse von Der Gilde





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 klingen, 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 indentisch. 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.

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.

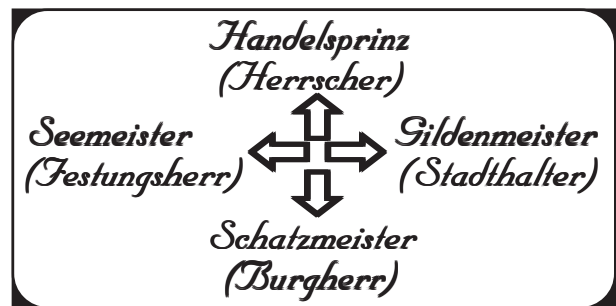
Eine neue Welt liegt vor ihnen, bereit erkundet zu werden.

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 Handelspunkte, 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.

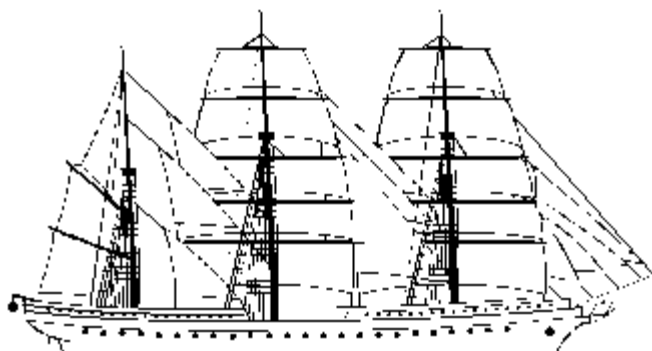
Lyra: Göttin der Gezeiten, der ewigen Winde und des fernen Himmels.

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.



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 müßten sich mutige Händler, Seefahrer und auch Krieger finden, die bereit wären, die neuen Handelsbeziehungen zu knüpfen, und natürlich müßte 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.

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 Prophezeihungen 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 dei-

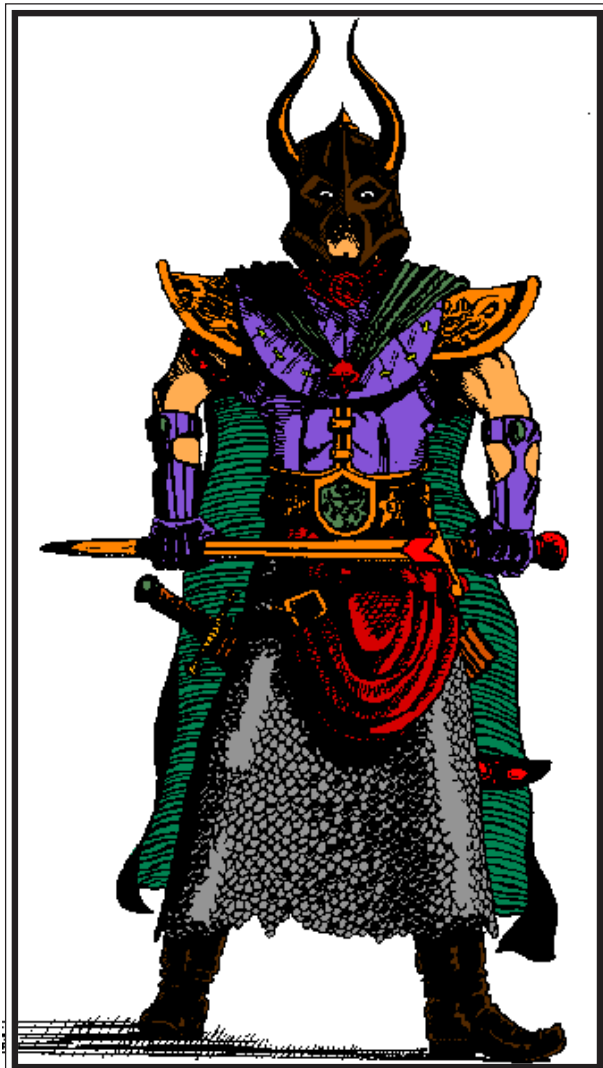
nen Mut und deine Tapferkeit, jedoch hüte dich vor dem Hochmut.

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

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.



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 Handwerkskunst, 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.

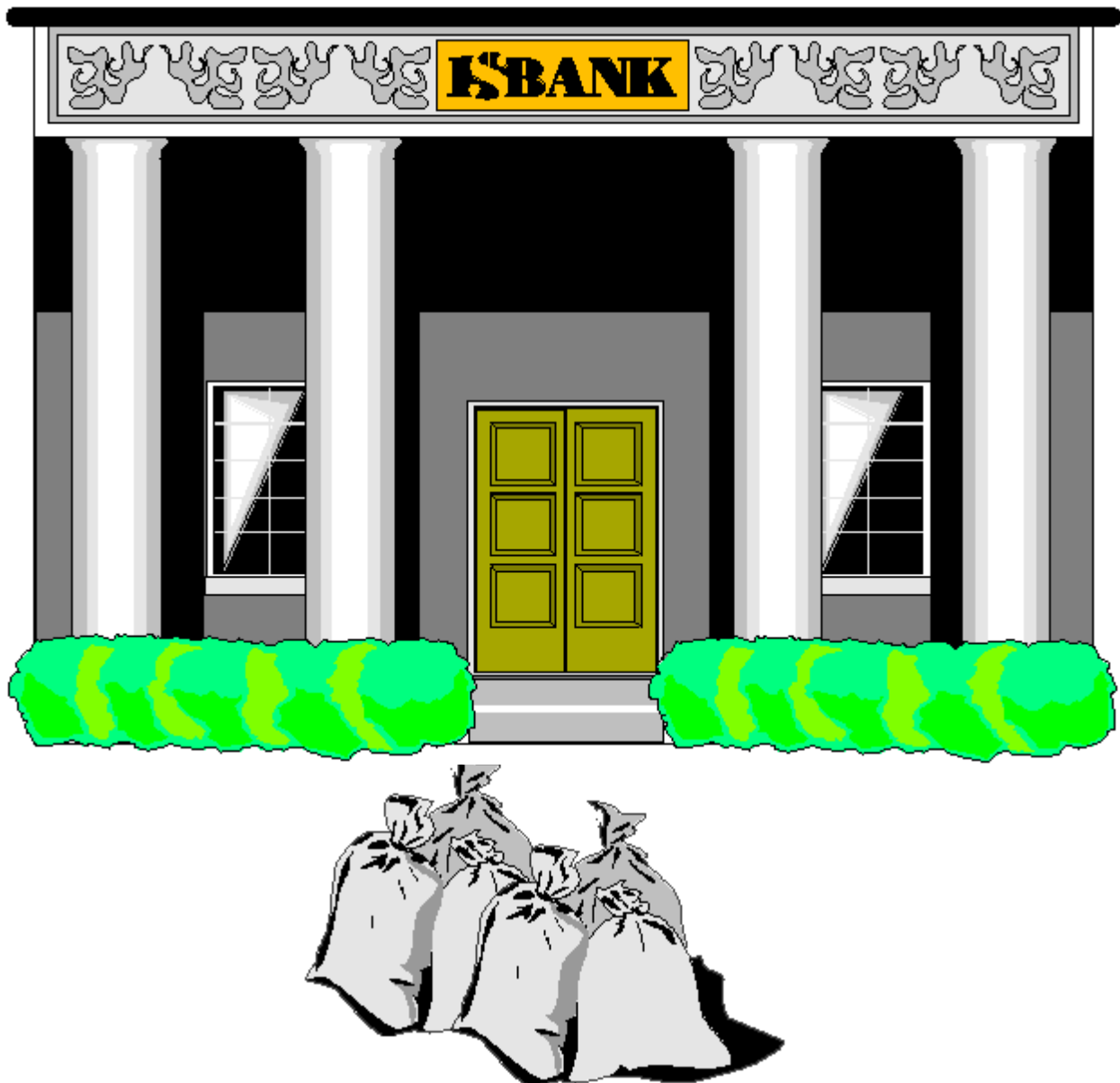
Tiberius Fugger war von unstetem Wesen. Es hielt ihn nie lange an einem Ort, und ständig zog er umher, auf der Suche nach Abenteuern und Reichtum. Nach vielen Jahren des Reisens kehrte er nach Tanis, seiner Geburtsstadt, zurück. Sein Reichtum war das Wissen um die Völker und Städte der Gilde. Da er nun 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 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 Fliegen 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.



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!



Futtern wie bei Mutter

Alcha-Eiland
Das Erholungsparadies schlecht



Happy I

Bequeme Lage

Der Sonnenscheindrink



Angemessene



Das besondere Geschenk für jeden Anlaß:

Gildenreisen-Gutscheine

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.

Die Geschichte der Heralda KMacRoth

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.

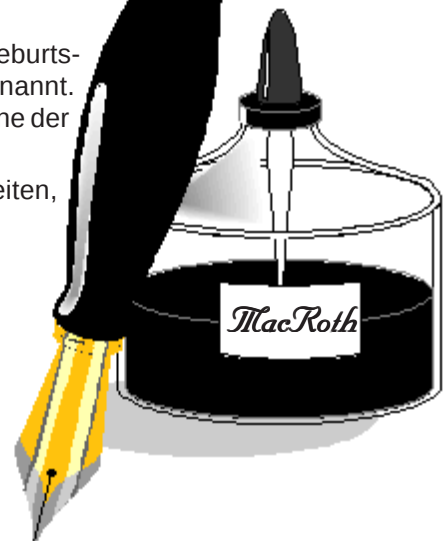
Jetzt ging ich auf Wanderschaft, um bei anderen Herolden der anderen Reiche der Gilde noch mehr zu lernen und deren Kenntnisse mit meinem zu verknüpfen. Schon damals war ich eine selbstbewußte junge Dame, die wußte, was sie wollte.

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 innehabe.

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



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

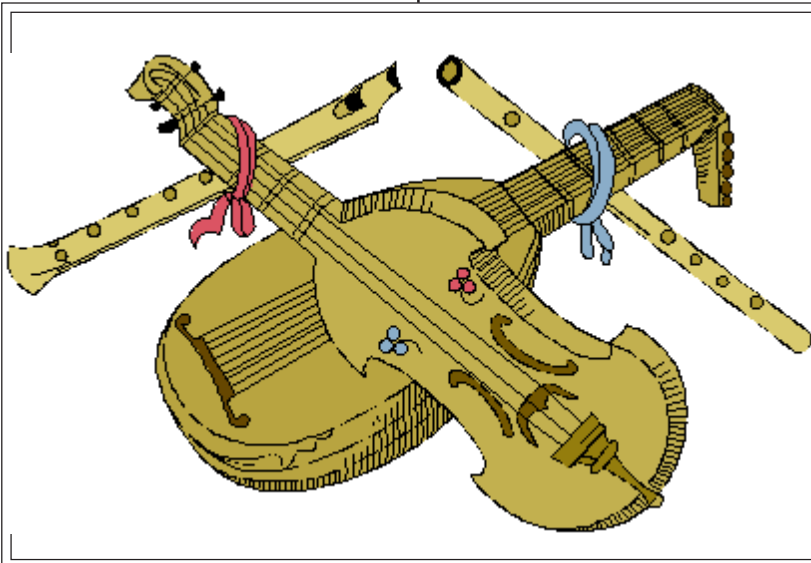
zu sagen. Meine Herkunft ist mir unbekannt, aber durch den Ansatz von spitzen Ohren vermute ich, daß ich wohl einen elfischen Vorfahren haben. Meine Stiefeltern haben mich als Kleinkind zwischen den Obstplantagen gefunden.

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 aus-

sucht habe. Doch was sollte ich machen, die Zeiten waren unruhig und von politische 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

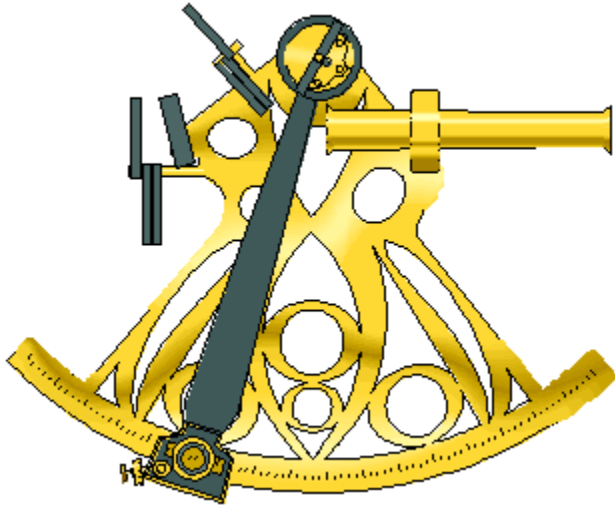
Musik das Schreien von sterbenden Kindern sei. Aber all dieses waren nur Gerüchte. Wirklichkeit war, das Vir Vachal, die bisherigen Lehensherren von Jahall, das Land der Gilde überlassen hatten. Doch damals wußte ich das alles nicht und als junger Musiker wollte ich wissen, ob diese Gerüchte stimmten. 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.



Siacomo Sperone

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 Steuermanns 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 An-

kunft, 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



Elba und Giacomo Sperone verkünden in diesem niedrigsten Schenke Erkenfaras.

id Getränke aus dem fernen Mystara.

1 wir sämtliche Spielleute und Gaukler der Welt sten dazubieten.

tung, stehen obengenannte Ratsherrn den Künst- der Zeche, werden von der Gilde in die Küstenge- rschiffe entsandt. Bei den Linienschiffe handelt es aus einem Schiff und einem Heerführer bestehen. en nur für die finanziellen Abwicklungen zwischen es Kombüse« und den einzelnen Gästen.

es Jahres, geht den einzelnen Reichen, ein geson- schreiben zu. Welches eine Preisliste und unser enthält. Vorab möchten wir schon einmal bemer- ß in unserer Schenke kein Geld der realen Welt als kraft genutzt werden kann. Unsere Prägemeister teln an einer entsprechenden Währung.

Das Handelshaus Drachmargon

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

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

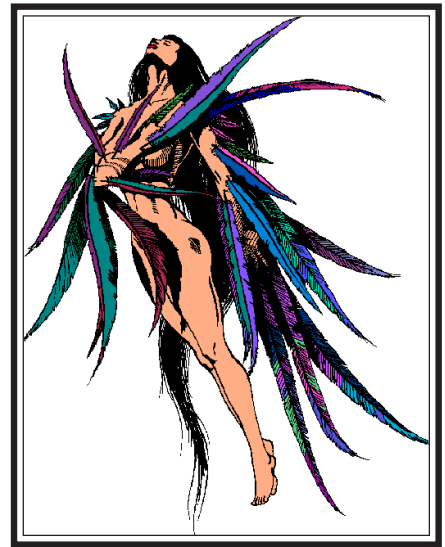
Vielerorts wurde sie aufgrund ihrer Abstammung verfolgt und gejagt. In Beliar, der Stadt der Händler, einem Ort von sagenhaftem Reichtum und Gier, konnte sie das erste Mal, ohne sich verstecken zu müssen, in den Straßen der Metropole offen umherziehen. Für viele Jahre brach sie immer von Beliar in alle 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



Das Ende von Iragon 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 Krieg, mit dem neuen Nachbarreich Avallon, dessen Ende ich nicht mehr erleben werde.

Nachruf

Louis de Chambousie
und
Iragon 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

Tare Karidia – Pragan Trafal

Vor Äonen von Jahren, als es noch keine Welten wie Midgard, Erkenfara oder Mystara gab, wurde Pragan von seinem Fürsten Moromal erschaffen. Er entstieg den Fluten des Arango-See's, um seinem Fürsten im Kampf gegen die anderen Dämonenfürsten, die Elementargeister und die Götter zu dienen. In Schlachten um die Vorherrschaft im Dämonenreich und gegen die Götter und Elementare entstanden die heute bekannten Welten.

Nachdem die Vorherrschaft im Dämonenreich gefestigt war und die Götter sowie die Elementare gegenüber den Dämonen ihre Grenzen zu den Reichen gesteckt hatten, wurden die uns heute bekannten Welten als Schauplatz für den Kampf der Gewaltigen verwendet.

Die Götter, Elementare und Dämonen suchten auf diesen Welten nach Anhängern, um ihre Kräfte zu stärken. Es entstanden Zirkel, Kulte, Geheimbünde etc., die den Gewaltigen huldigten.

Auch Pragans Fürst Moromal stärkte seine Kräfte durch einen Orden, der ihm huldigte. Aufgrund Pragans Verdienste in den großen Kriegen, wurde er von seinem Fürsten zum Heerführer der Skullreiter ernannt und bekam ein Lehen im Reich des Fürsten Moromal zugewiesen. Dieses Lehen umschloß seine Geburtsstätte, den Arango-See und die den See umgebenden »Schwarzen Berge«. In diesen Bergen baute er sich seine Feste und die Stallungen der Skull's. Die Skull's sind Riesenfledermäuse und seine Krieger verwenden sie als Reittiere.

Seine Krieger ähneln humanoiden Gestalten, tragen jedoch einen Geierschädel als Kopf. Sie sind mit Langbögen bewaffnet und tragen eine Streitaxt und ein Schild für den Nahkampf. Trotz der Anerkennung durch seinen Fürsten loderte in Pragan die Flamme des Hasses. Er wollte sich von seinem Fürsten befreien und dessen Platz in der Hirarchie einnehmen. Danach wollte er einer der »Großen Alten« werden und nach und nach die obersten Dämonen ausschalten bis er alleiniger Herrscher über alle Fürsten, Heerführer, Heere und niedrige dämonische Wesen wäre.

Noch war die Kraft seines Fürsten zu groß, um direkt gegen ihn vorzugehen. Doch er hatte Zeit. Sein Plan

war vorhanden und die Köder waren ausgeworfen. Pragan lauschte den Rufen der schwarzen und grauen Hexer oder Hexen, die die Dämonen anflehten, ihnen Wissen und Macht zu geben. Doch noch war kein Hexer oder Hexe dabei, der oder die in seinen Plan paßte. Es mußte schon jemand sein, den er leicht genug führen konnte, ohne daß er merkte, daß er nur ein Werkzeug für seinen Plan sei.

Also horchte er weiter und es vergingen Jahrhundert um Jahrhundert auf den Welten. Reiche entstanden und verfielen wieder. In den Dämonenreichen änderte sich nicht viel, außer daß ein paar der Dämonen vernichtet wurden. Pragan schaffte es, seine Gier und seinen Plan vor seinem Herrn und den

Konkurrenten um die Gunst des Fürsten zu verbergen.

Dann, eines Tages hörte er den Ruf einer Schwarzen Hexe Namens Iovara Trimora. Sie war es. Sie hatte genau die Voraussetzungen, die er gesucht hatte. Er erhörte sie und stellte sich mit seinem auf Midgard verwendeten Namen »Trafal« vor. Er schließt mit ihr den Pakt und wird ihr Mentor. Der erste Auftrag an sie ist eine magische Streitaxt zu finden, die extra für den Kampf gegen Dämonen geschmiedet wurde.

Iovara machte sich auf den Weg und schloß sich einer Abenteurergruppe an. Diese Gruppe zog Jahre durch das Land und erlebte

etliche Abenteuer. Dabei vernichteten sie einige Kulte, die den Widersachern von Pragan huldigten.

Eines Tages, als die Gruppe einen Chaos-Kult vernichten will, bekommt sie Hilfe von einem Krieger, der genau die Streitaxt besitzt, die Pragan sucht. Sie zerstörten den Tempel des Chaos-Kultes und vernichteten seine Anhänger. Das war genau die Waffe die ihm helfen würde seinen Plan zu erfüllen. Er gibt seinem Werkzeug den Befehl den Krieger zu töten, die Streitaxt zu stehlen und sich von der Gruppe zu entfernen.

Einige Tage später ist der Zeitpunkt da, um die Tat zu vollführen. In der Nacht, als Iovara Wache hat, tötet sie den Krieger mit ihrem vergifteten Dolch, stiehlt die Streitaxt und verschwindet. Am nächsten Morgen wird die Tat von ihren ehemaligen Kameraden entdeckt und die Verfolgung aufgenommen. Die Verfolger verlieren jedoch ihre Spur.





Pragan gibt Iovara den Befehl, den Meisterthaumaturg Ras Galmachan auf dem Gipfel des Brak Dragon aufzusuchen. Nach einigen Monaten der Reise erreicht sie die Berge, in die sich Ras Galmachan zurückgezogen hatte. Dort klettert sie auf den Gipfel des Brak Dragon und findet dort den Turm in dem Ras Galmachan lebt.

Gemäß des Befehls Pragans bittet sie Ras Galmachan, die Streitaxt so zu verzaubern, daß ein Dämon den Stiel der Axt anfassen kann, ohne sich zu verletzen. Nachdem man sich über den Preis der Arbeit geeinigt hat, begibt sich Ras Galmachan an die Arbeit. Es dauerte einige Monate, bis dieses Werk vollbracht war und Iovara nutzt die Zeit sich neues Wissen anzueignen.

Nach Beendigung des Werks, befiehlt Pragan ihr, sich auf den Weg zu machen und einen Dämonenbeschwörer zu finden. Dieser Beschwörer sollte noch ziemlich unerfahren sein, jedoch die Kunst beherrschen, Kaligine und Indruwale zu beschwören und sich gegen sie zu schützen.

Nach etlichen Monaten intensivster Suche findet Iovara einen geeigneten Dämonenbeschwörer in einer Hafenstadt. Sie heuert ihn an, damit er sie auf einer Reise zu einem alten, verborgenem Tempel im Dschungel begleitet. Dort soll er einen Kaligine beschwören, der sie beide im Tempel beschützt. Das Geld und das Wissen, das in dem Tempel zu finden ist, veranlaßte den Beschwörer dazu, sich mit Iovara auf die Reise zu machen. Nach einigen Wo-

chen erreichten sie den Tempel im Dschungel. Dort angekommen, macht sich der Beschwörer ans Werk und zeichnet die benötigten Kreise auf den Boden. Iovara gibt ihm die Axt für die Beschwörung des Kaligine. Als der Kaligine erscheint, stößt Iovara dem Beschwörer ihren Dolch in den Rücken. Der Beschwörer bricht tot in seinem Schutzkreis zusammen. Iovara indes geht zum Bannkreis und verwischt diesen mit ihrem Fuß. Der Kaligine, ein Skullreiter, grinst, nimmt sich die Axt, verschwindet und kehrt zu seinem Herrn zurück.

Pragans Gelächter schallt weit über den Arango-See. Damit war der erste Teil seines Planes ausgeführt. Diese Axt wird eines Tages Moromal vernichten. Bis dahin würde er sie in der Feste aufbewahren.

Nun war es an der Zeit, den zweiten Teil seines Planes in Angriff zu nehmen. Er gibt seiner Hexe den Befehl, die Leiche des Beschwörers verschwinden zu lassen und sich zurück auf den Weg zum Haus des Beschwörers zu begeben.

Dort angekommen, nimmt sie alle Bücher und Schriftrollen mit, die Pragan braucht. Danach macht sie sich auf den Weg ins ewige Eis. Dort würde sie in einer Eishöhle den Stern von Yakazar finden. Einen achtrahligen Stern aus Kristall. Die Reise dorthin zu finden ist. Sie nimmt ihn an sich, verläßt das Ewige Eis und reist gen Süden. Ihr Ziel ist eine kleine Insel, die zum Reichsgebiet der Gilde gehört. Auf dem Weg dorthin studiert sie die Bücher über die Dämonenbeschwörung.

Sie nimmt ihn an sich, verläßt das Ewige Eis und reist gen Süden. Ihr Ziel ist eine kleine Insel, die zum Reichsgebiet der Gilde gehört. Auf dem Weg dorthin studiert sie die Bücher über die Dämonenbeschwörung. Auf der Insel angekommen sucht sie in den Tavernen einen jungen Krieger, den sie leicht beherrschen kann. In Tare Karidia findet sie den passenden Jüngling. Dieser ist von der Schönheit Iovaras bezaubert und läßt sich nur zu gerne von ihr verführen. Nach ein paar leidenschaftlichen Nächten bittet Iovara ihn darum, sie am folgenden Tag auf der Reise zu einem Vetter zu begleiten. Tare Karidia läßt die Gunst der Stunde nicht verstreichen, um mit seiner Angebeteten zu reisen. Er packt seine Sachen und bricht mit Iovara zu dieser Reise auf. Als sie einige Tage später ihr Nachtlager an einem Waldesrand aufschlagen, betäubt sie Tare im Schlaf und schleift ihn tiefer in den Wald. Auf einer Lichtung angekommen, läßt sie den Bewußtlosen zu Boden gleiten und geht zurück zum Lager, um dieses abzubauen und die Sachen zur Lichtung zu bringen.

Dort beginnt sie, einen Beschwörungskreis, unter Anleitung von Pragan, für einen Indruval zu zeichnen. Danach legt sie ihren Schutzkreis. Sie schleift den bewußtlosen Tare, seine Streitaxt und sein



großes Schild in den Beschwörungskreis und legt auf seine Stirn den Stern von Yakazar. Sie stellt sich in den Schutzkreis und beginnt mit Hilfe von Pragan das Ritual.

Der Beschwörungskreis beginnt zu leuchten und sie ruft den Namen des Lenkers: »Pragan, PRAGAN, **PRAGAN!**«. In dem Beschwörungskreis manifestiert sich ein Nebel, der einem Kraken ähnelt. In diesem Moment glüht der Stern von Yakazar und saugt den Nebel auf.

Endlich ist es geschafft. Ein Tor in die Welt Mystara öffnet sich und ein Teil seines Wesens löst sich und gleitet durch dieses Tor. Im Beschwörungskreis angekommen, gleitet er durch den Stern in das Gehirn des Kriegers. Dort zerfetzt er das Sein des

Kriegers und übernimmt die Kontrolle des Körpers. Er spürt die Energie und Macht des Körpers. Er genießt es. Er macht sich mit der Hülle vertraut und befiehlt dem Körper, sich zu erheben. Der Körper gehorcht. Er befiehlt dem Körper, die Streitaxt und das Schild zu nehmen. Der Körper gehorcht. Er befiehlt dem Körper, der Hexe den Kopf zu spalten. Der Körper gehorcht. Iovara bricht, nachdem sie den Namen ausgerufen hat, zusammen.

Sie merkt, daß sie erschöpft von diesem Ritual ist. Doch sie weiß, daß sie von nun an einen Beschützer haben wird, einen mächtigen Indruval. Ihren Fehler bemerkt sie erst, als ein Schatten ihr Gesichtsfeld einnimmt. Sie sieht nach oben und blickt den Krieger an. Sie sieht die erhobene Axt, beginnt zu schreien und reißt den einen Arm als Schutz vor ihr Gesicht. Das letzte was sie hört und spürt, ist, als die Axt ihren Arm und ihren Schädel spaltet. Danach verlöscht ihr Leben.

Die Hexe, Pragans Werkzeug, bricht tot zusammen.

Pragan fängt an zu lachen und weiß, daß der zweite Teil des Planes hiermit erfüllt ist. Er ist auf der Welt Mystara und kann nun alles in seine Hände nehmen.

Er verscharrt die Leiche der Hexe und macht sich auf den Weg zu den Handelskontoren der Gilde. Dort angekommen stellt er sich und seine Axt in den Dienst der Handelsprinzessin Sorada Numir.

Nun ist der Weg geebnet, Moromals Kulte zu zerschlagen und seine Stelle einzunehmen. Und so gelange der raffinierte Pragan Trafal in die Welt Erkenfara an der Seite der nichtsahnenden Sorada Numir.

Adel verpflichtet

Das Geschlecht der Balzac, weist eine lange Ahnenreihe auf, unter denen sich viele mächtige Herrscher und Fürsten befanden. Trotz gegenteiliger Bemühungen unsererseits, haben sich vor einigen Jahrhunderten die Stadtstaaten, welche damals noch unter adeliger Führung standen, gezwungenermaßen zur Gilde zusammengeschlossen. Dies geschah durch die Leitung der Handelshäuser und sie behaupten, daß es die Macht aller Stadtstaaten stärken würde. Es sollte sich jedoch herausstellen, daß der Händlerpöbel nur das Volk gegen die herrschende Schicht aufbringen wollte. Durch den fauligen Einfluß der Händler, entwickelte sich unsere wahre Staatsform der Monarchie, zur aufwieglerischen Demokratie. Diese Veränderungen liefen natürlich langsam und schleppend, so daß es uns erst richtig klar wurde, als es schon zu spät war. Über die Jahrhunderte wurde das Volk immer aufmüpfiger und impertinenter, einfach gesprochen: es verlor seinen Sinn dafür, wo es zu stehen hat. Als es mehr und mehr absehbar wurde, daß der Pöbel nicht so wollte, wie er eigentlich sollte, gründeten die bedeutensten adeligen Familien einen Geheimbund. Er nennt sich »Die Erneuerung« und wird die Monarchie mit allen Mitteln wieder herstellen. Es stellte sich allerdings heraus, daß es aus eigener

Kraft nicht mehr zu schaffen ist. Das Volk ist einfach schon zu vergiftet. Benachbarte Länder stellten sich in ihren Kulturen als zu verschieden heraus oder sie wollten nicht kooperieren, um uns gegen den Pöbel zu unterstützen. Nun hat sich - vor nicht allzu langer Zeit - eine neue Möglichkeit, wortwörtlich »aufgetan«. Als die Kunde von der Entstehung eines Weltentores sich wie ein Lauffeuer über unsere Lande ergoß, wurden sofort die geeigneten Maßnahmen ergriffen. Ich, Gerome de Balzac, wurde auserwählt, die neue Welt zu erkunden. Wenn in der neuen Welt eine monarchistische Gesellschaftsform vorherrschen sollte, bestände durchaus die Möglichkeit einer Allianz zur Erneuerung der Monarchie. Es erscholl bald ein Ruf für freiwillige Abenteurer und Seemänner, sich bei der Flotte, welche die neue Welt, genannt Erkenfara, erforschen sollte, zu melden. Sich als Abenteurer auszugeben, ist zwar nicht weiter schwer, allerdings mißfällt es mir, mich für längere Zeit unter den Pöbel zu mischen. Nun, die Sache ist wichtiger, also war ich bereit, es zu tun. Meine Bericht werde ich durch ein Schmuckstück, welches magische Fähigkeiten besitzt, direkt an meinen Vater übersenden.



Sehr geehrter Herr Vater!

Wie Ihr ja wißt, brach ich mit dem Schiff Namens Elonora in Richtung der neuen Welt auf. Der Besitzer, ein gewisser Louis de Chambousie, war recht umgänglich, so daß ich nach einiger Zeit sein Vertrauen erlange. Er war einer der unwichtigeren Führer dieser kleinen Expedition. Durch ihn erfuhr ich vieles von den Plänen der Gilde. Ich spreche von ihm übrigens in der Vergangenheit, da er vor kurzem, bei einer gewaltigen Seeschlacht im Kampf gegen ein Reich der neuen Welt, fiel. Dies stellte sich für mich als Vorteil heraus, denn ich vertrat ihn als Wagenlenker bei den großen Spielen von Audvacar. Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich nur den zweiten Platz belegte. Aber dadurch stieg ich in der Hierarchie der Gilde auf und werde nun mit in ihre Pläne eingeweiht. Somit erhalte ich auch mehr Einblick in die Gesellschaftsformen der Reiche Erkenfaras, da die Gilde beschlossen hat, mit allen Reichen regen Handel zu treiben. Ich werde in naher Zukunft einen ausführlich Bericht senden, bis dahin gehabet Euch wohl.

Euer treuer Sohn

Gerome

Ein lange Reise nimmt ihren Anfang

Geschlungen windet sich die alte Erzstraße durch das Hochland von Megana. Welcher Reichtum muß im Laufe der Zeit über sie zu den Siedlungen gebracht worden sein.

Goldbach, Zweihammer, Felsenfurt, Hochhausen und Glimhausen, all' diese Städte verdanken ihren Reichtum der alten Erzstraße. Zwerge, Gnome und die strahlenden Menschen des Nordens, mit ihren blauen Augen, dem blonden Schopf, sie alle arbeiten hart zum Wohle der alten Erzstraße und ihrer Kinder in den Siedlungen der Gilde.

Auch ich folge ihr in die Weiten des Südens, Kilometer um Kilometer, begleitet von ein Schar junger Männer und Frauen, die ein neues Zuhause suchen.

Vergaß ich doch mich vorzustellen: Engens Runenfried ist mein Name.

In der Tasche trage ich den Brief meiner Mutter Asgisia Runenfried, ein Empfehlungsschreiben für die Elementargeister. Genau hatte sie mir eingeschärft: »Höre mir genau zu. Wenn Du Tanis erreichst, begeben Dich zuerst zum Haus der Fürstin Drachmargon, übergebe ihr meinen Brief und alles weitere wird sich ergeben.«

Das Abendlager wird gerade aufgeschlagen, als ich aus meinen Gedanken um meine Zukunft gerissen werde. Ein berittener Bote hat unseren Zug erreicht. Er stürmt durch das Lager, verkündet den Willen der Gilde und bevor die Worte einen richtigen Weg zu meinem Ohr gefunden haben, prescht er bereits davon.

Wie waren seine Worte? Eine neue Welt, Abenteuer, Reisen, Freiwillige werden gesucht. Aufruhr im Lager!

Den ganzen Abend tanzt die Vorfreude auf den Gesichtern meiner Reisegefährten, Hoffnung auf ein neues Leben. Die nächsten drei Reisewochen unserer Schar vergehen wie im Flug; immer wieder dringen Gerüchte zu uns, eine Flotte wird gebildet, Händler, Handwerker, Seeleute und vieles anderes Volk sammelt sich. End-

lich erreichen wir die Stadt Tanis. Welch ein Anblick, die prunkvollen Paläste, die Gildenhalle, der Turm der Elementargeister, die Märkte, der Handelshafen und vieles mehr. Diese vielen Menschen, dieser stetige Strom von Menschen, die Gerüche von Leben, der Hauch der großen Welt.

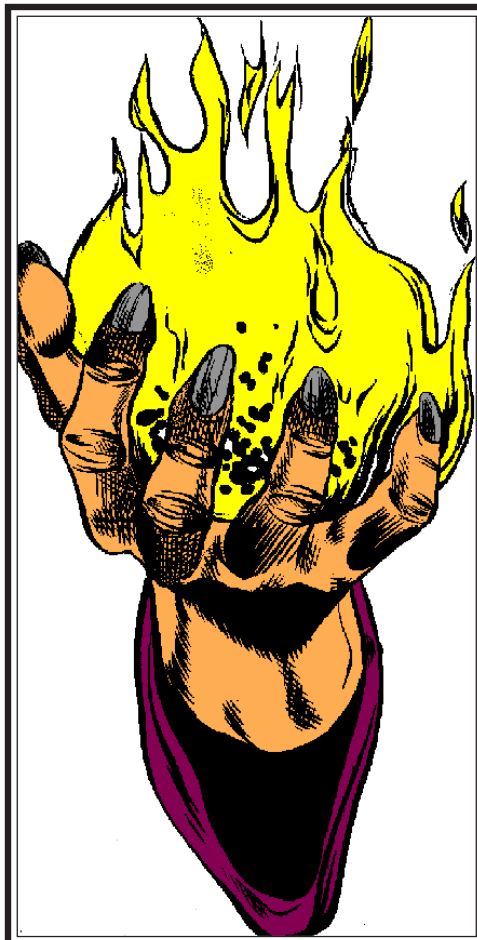
Nachdem wir das nördliche Stadttor passiert haben, muß ich an die Worte meines Vaters denken. Ein einfacher Bergmann mit der Kraft eines Ochsen, dem Verstand eines Fuchses und der Geduld einer Raubkatze bei der Jagd: »Wenn Du die großen Städte aufsuchst, halte Deine Börse versteckt, ebenso Deine Talente. Prahle nicht mit Deinen Fertigkeiten, denn es gibt immer einen, der besser ist als Du.«

Ach, Umron, Vater, wie vermisste ich dich jetzt schon. Deine starke Hand, die du schützend über mich hieltest, wie wird mein Leben verlaufen? Gehe ich den richtigen Weg? In meinen Gedanken verloren streife ich durch die Stadt, ich werde der Wirklichkeit gewahr vor den Toren des Hohen Turmes der Hexenkunst, dem Heim der Fürstin Drachmargon.

Meine Mutter sagte es mir zwar nie, doch ich weiß - heute Nacht wird es sich entscheiden, ob die Mächte mich erwählen oder, nein kein, oder ich bin noch zu jung zum sterben. Was dann folgte, darf nicht an die Ohren der Sterblichen dringen, diese Macht, dieses Wissen, alles bleibt versiegelt in meinem Geist.

Dem Willen der Fürstin folgend befinde ich mich auf der Flotte in die neue Welt, ich Engens Runenfried, Beschwörer der Winde und des Meeres, Erster Elementarmeister der Gilde, in die Welt Erkenfara.

Mögen die Elemente mit uns sein.





Die Geschichte des Henry Goldpfennig



Tanis, westliche Metropole der Gilde

Die Wogen des Meeres rauschen. Die Nacht hat sich herabgesenkt. Stille herrscht über der Stadt. Ein Schrei durchbricht die Stille, ein Schrei aus dem Haus Drachmargon, ein Schrei aus Wut und Trauer. Wenig später weicht die Nacht. Hofbeamte in kostbaren Roben eilen umher, Diener und Mägde errichten



in den frühen Morgenstunden Baldachins und Pavillons, schmücken die Gartenanlagen, Tafeln werden gedeckt.

Beim ersten Schlage des Morgengongs, beginnen Gesänge, aufflammende magische Kreise künden das Nahen der Familie Drachmargon.

Aus allen Ecken und Enden der Welt Mystara treffen sie ein, die Vertreter des Hauses Drachmargon, Gelehrte, Astronomen, Priester, Stadthalter, Generäle und viele mehr. Über neunzehn verschiedenen Stadtgardisten versammeln sich im Innenhof – eines der mächtigsten Häuser der Gilde versammelt sich.

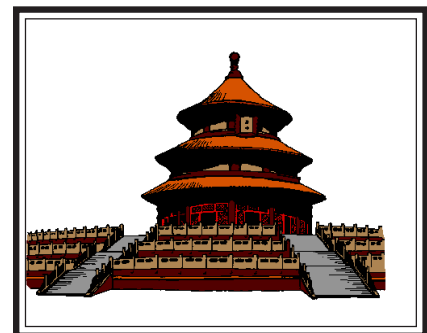
Ein uralter Mann, gebrechlich, bleich, vom Leben gezeichnet, betritt den Hof. »Mein Name ist Temideus. Ich bin der Hüter der Kammer der Lichter. Ich wache über das Leben und verkünde den Tod. **Tragon Drachmargon** ist tot, unsere Ahnen heißen ihn willkommen.«

Wilde Schreie erfüllen den Innenhof, ihr Klang ist weit zu hören. Klageweiber eröffnen den ersten Akt der festgeschriebenen Zeremonien, sie schluchzen, schreien, weinen, verlassen das Haus Drachmargon, um durch die Stadt Tanis zu ziehen, auf das alle es erfahren. Danach folgen die Werber, die alle zum Totenfest laden. Drei Tage wird gesungen, getanzt und gefeiert. Zum Schluß wird der Leichnam **Tragon Drachmargon** den Elementen übergeben.



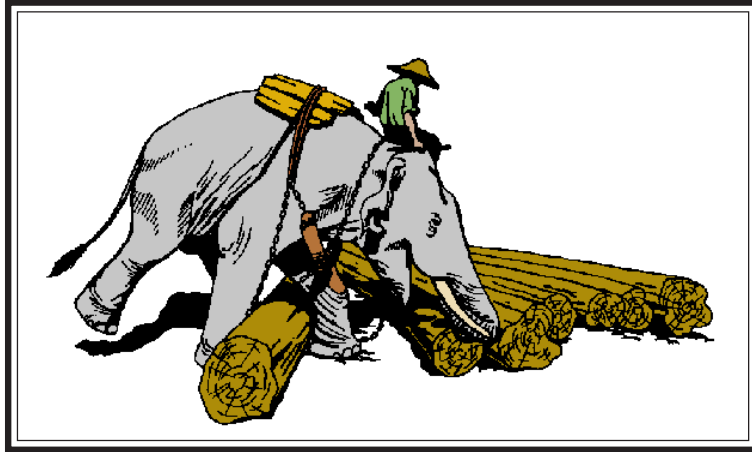
Goldbrun, Tempelburg des Abrahus

Melchor Drachmargon, Hoher Richter, Oberster Priester des Abrahus, kehrt von den Trauerfeierlichkeiten zurück. Umgehend werden die Richter versammelt. »Brüder, ich mußte Euch zu so später Stunde versammeln, da unsrem Orden eine wichtige Aufgabe übertragen wurde. Einem jedem von Euch ist bekannt, daß die Fürstin Tyrilla Drachmargon eine neue Welt entdeckt hat und daß eine Expedition aufgebrochen ist, dort die Gilde zu vertreten. Den ersten Berichten zufolge, war es ein Erfolg, die ersten Handelsniederlassungen wurden gegründet. Leider kam es zum Krieg und der Sohn der Fürstin verstarb. Das Handelshaus Drachmargon benötigt einen Verwalter für seine Geschäfte in der neuen Welt Erkenfara. Die Wahl fiel auf unseren Abgesandten **Henry Goldpfennig**. Wir müssen die Zeremonien des Großen Rufen umgehend einleiten, auf daß alle Dokument und Vollmachten ihm übergeben werden.«



Ellil, Hauptsitz der Gilde in Erkenfara

Die rege Betriebsamkeit der Stadt kommt selbst in den Nachtstunden nicht zur Ruhe. Unablässig werden Baumaterialien herangeschafft. Die Große Gildenhalle wird erbaut, ein Tempelbezirk wird der Stadt hinzugefügt, Manufakturen und Lagerhallen werden errichtet, eine Metropole entsteht.



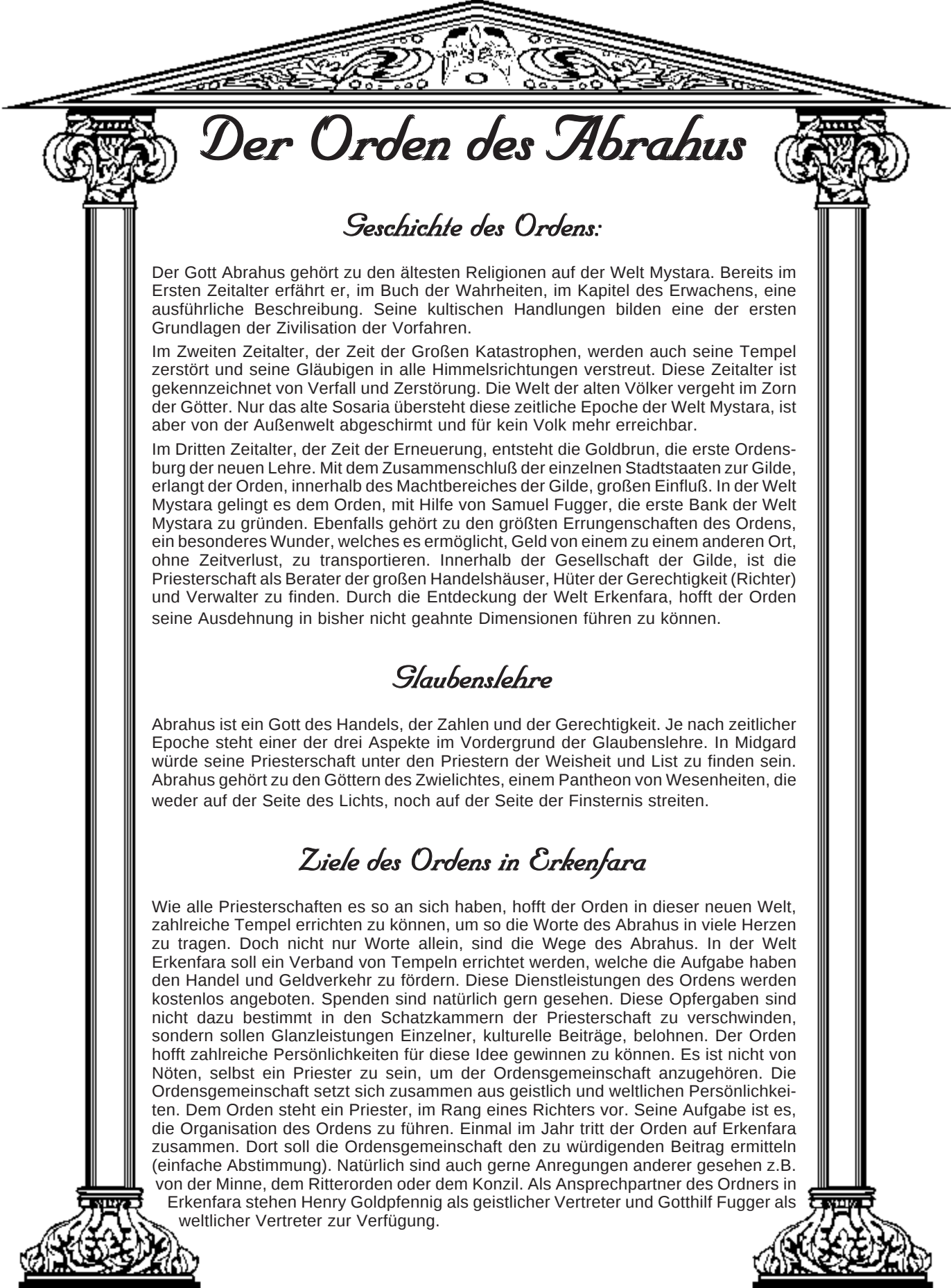
Im Gasthaus »Glück der Ferne« erwacht **Henry Goldpfennig**, Oberster Priester des Abrahams in Erkenfara. »Bruder, unsere Seelen sind zu Dir gereist, das Haus Drachmargon hat Dich zu seinem Stellvertreter erwählt. Von nun an hast Du das Recht, im Gildenrat zu sprechen, mehre den Reichtum des Hauses Drachmargon, trage unsere Glauben in diese Welt.« Wenig später wird **Henry Goldpfennig** mit allen Pflichten und Rechten in den Gildenrat berufen.



Lebenslauf des Henry Goldpfennig

Henry Goldpfennig wurde im Alter von drei Monaten vor den Toren von Goldbrun gefunden. Seinen Vornamen erhielt er von dem Wächter, welcher ihn fand. Als er im Alter von drei Jahren im Garten der Tempelburg einen Goldpfennig fand, stand sein Nachname für den Namenstag fest. Im Alter von sieben Jahren wurde er in den Orden des Abrahams aufgenommen. Von da an begannen seine Studien der heiligen Schriften, der Handelsrouten und der Gesetzbücher. Nach dreizehnjähriger Ausbildung errang er die Würden eines Priesters, bekleidete dieses Amt in Ascon, einer kleinen Provinzstadt, sieben Jahre lang. Danach erfolgte die Beförderung zum Richter. In diesem Rang innerhalb der Hierarchie des Ordens des Abrahams, bereiste er fast alle Provinzen, Königreiche und Stadtstaaten der Gilde. Als die Versammlung der Gilde in Tanis beschloß, die Welt Erkenfara aufzusuchen, wurde Henry Goldpfennig zum Vertreter des Ordens in dieser neuen Welt erwählt. Durch den Tod von Tragon Drachmargon wird er in den Gildenrat berufen.





Der Orden des Abrahams

Geschichte des Ordens:

Der Gott Abrahamus gehört zu den ältesten Religionen auf der Welt Mystara. Bereits im Ersten Zeitalter erfährt er, im Buch der Wahrheiten, im Kapitel des Erwachens, eine ausführliche Beschreibung. Seine kultischen Handlungen bilden eine der ersten Grundlagen der Zivilisation der Vorfahren.

Im Zweiten Zeitalter, der Zeit der Großen Katastrophen, werden auch seine Tempel zerstört und seine Gläubigen in alle Himmelsrichtungen verstreut. Diese Zeitalter ist gekennzeichnet von Verfall und Zerstörung. Die Welt der alten Völker vergeht im Zorn der Götter. Nur das alte Sosaria übersteht diese zeitliche Epoche der Welt Mystara, ist aber von der Außenwelt abgeschirmt und für kein Volk mehr erreichbar.

Im Dritten Zeitalter, der Zeit der Erneuerung, entsteht die Goldbrun, die erste Ordensburg der neuen Lehre. Mit dem Zusammenschluß der einzelnen Stadtstaaten zur Gilde, erlangt der Orden, innerhalb des Machtbereiches der Gilde, großen Einfluß. In der Welt Mystara gelingt es dem Orden, mit Hilfe von Samuel Fugger, die erste Bank der Welt Mystara zu gründen. Ebenfalls gehört zu den größten Errungenschaften des Ordens, ein besonderes Wunder, welches es ermöglicht, Geld von einem zu einem anderen Ort, ohne Zeitverlust, zu transportieren. Innerhalb der Gesellschaft der Gilde, ist die Priesterschaft als Berater der großen Handelshäuser, Hüter der Gerechtigkeit (Richter) und Verwalter zu finden. Durch die Entdeckung der Welt Erkenfara, hofft der Orden seine Ausdehnung in bisher nicht geahnte Dimensionen führen zu können.

Glaubenslehre

Abrahamus ist ein Gott des Handels, der Zahlen und der Gerechtigkeit. Je nach zeitlicher Epoche steht einer der drei Aspekte im Vordergrund der Glaubenslehre. In Midgard würde seine Priesterschaft unter den Priestern der Weisheit und List zu finden sein. Abrahamus gehört zu den Göttern des Zwilichtes, einem Pantheon von Wesenheiten, die weder auf der Seite des Lichts, noch auf der Seite der Finsternis streiten.

Ziele des Ordens in Erkenfara

Wie alle Priesterschaften es so an sich haben, hofft der Orden in dieser neuen Welt, zahlreiche Tempel errichten zu können, um so die Worte des Abrahamus in viele Herzen zu tragen. Doch nicht nur Worte allein, sind die Wege des Abrahamus. In der Welt Erkenfara soll ein Verband von Tempeln errichtet werden, welche die Aufgabe haben den Handel und Geldverkehr zu fördern. Diese Dienstleistungen des Ordens werden kostenlos angeboten. Spenden sind natürlich gern gesehen. Diese Opfergaben sind nicht dazu bestimmt in den Schatzkammern der Priesterschaft zu verschwinden, sondern sollen Glanzleistungen Einzelner, kulturelle Beiträge, belohnen. Der Orden hofft zahlreiche Persönlichkeiten für diese Idee gewinnen zu können. Es ist nicht von Nöten, selbst ein Priester zu sein, um der Ordensgemeinschaft anzugehören. Die Ordensgemeinschaft setzt sich zusammen aus geistlich und weltlichen Persönlichkeiten. Dem Orden steht ein Priester, im Rang eines Richters vor. Seine Aufgabe ist es, die Organisation des Ordens zu führen. Einmal im Jahr tritt der Orden auf Erkenfara zusammen. Dort soll die Ordensgemeinschaft den zu würdigenden Beitrag ermitteln (einfache Abstimmung). Natürlich sind auch gerne Anregungen anderer gesehen z.B. von der Minne, dem Ritterorden oder dem Konzil. Als Ansprechpartner des Ordners in Erkenfara stehen Henry Goldpfennig als geistlicher Vertreter und Gotthilf Fugger als weltlicher Vertreter zur Verfügung.

Aus der Chronik des Handelshauses »Viajante Por Tierra Y Por Mar«

Begründet wurde die Dynastie durch das außerordentliche kaufmännische Geschick des Händlers Alejandro. Der aus einfachen Verhältnissen stammende Alejandro begab sich im Auftrage reicher Kaufleute auf Handelsfahrt. Hierbei erwies er sich als talentiert in Verhandlungen und kaufmännischen Angelegenheiten. Er verstand sich in der Erzielung hohen Gewinnes. Er gründete eine Niederlassung in der Hafenstadt »Puerto Plata«.

Da der Handelsfürst der Stadt keine Nachkommen hatte und um Alejandros Fähigkeiten wußte, bestimmte er ihn zu seinem Nachfolger. Er verlieh ihm den Titel »Viajante Por Tierra Y Por Mar« (=Handlungsreisender zu Lande und zu Wasser).

Cassandra Viajante Por Tierra Y Por Mar

Cassandra wurde als viertes Kind des Handelsfürsten der Stadt »Puerto Plata« Manuel Viajante Por Tierra Y Por Mar und seiner Frau Marissa geboren. Sie hatte drei ältere Brüder: Marcos, Carlos und Francis.

Schon früh bemerkte Cassandra, daß ihr Vater in allem ihre Brüder vorzog und ihre Existenz kaum wahrnahm. Da sie ihn bewunderte, zu ihm aufblickte, versuchte sie etliches, nur um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Es war alles vergebens. Cassandras Brüder erhielten von ihrem Vater eine Ausbildung zu Händlern und wurden auf Kauffahrten geschickt.

Francis, zu dem Cassandra von Anfang an eine innige Verbindung hatte, gab sein Wissen an sie weiter. Ihm war aufgefallen, daß ihre Interessen ebenfalls in diese Richtung zielten. Sie lernte schnell und konnte es jedesmal kaum erwarten, bis ihr Bruder von einer Fahrt zurückkehrte und wieder in der Lage war, sich ihr zu widmen. In der Zwischenzeit versuchte sie sich, wo sie nur konnte, fortzubilden.

Zu der Zusammenkunft der Gilde in Tanis reiste der Handelfürst selbst. Nachdem er den nahezu unglaublichen Bericht der Handelsfürstin Tyrilla Drachmargon vernommen hatte, setzte er sich dafür ein, daß ein Mitglied seiner Familie zu der Gesandtschaft, welche in die andere Welt segelte, gehört. Er bestimmte Francis dazu.

Einige Zeit später reiste dieser zusammen mit Cassandra nach Tanis, um an den Vorbereitungen teilzunehmen. Ihr Vater hatte nichts dagegen einzuwenden, daß seine Tochter die Stadt kennenlernen wollte.

Cassandra bekniete ihren Bruder regelrecht, sie an seiner Stelle fahren zu lassen. Nach langem Zögern stimmt er zu, weil ihm klar war, daß dies für seine Schwester eine einmalige Chance sei, um ihr Wissen anzuwenden und um sich ihrem Vater zu beweisen.

