Schminken findet im Spiegel statt, die Wahrheit gibt es in Siegelstatt. Die ungeschminkte Wahrheit!

# Siegelstätter Bote

1 Kupfer — Ausgabe xiii.1

## Vorbemerkung

Viele der Informationen über die Spiegelwelt sind bisher nur recht vage, und selbst die genaueren Informationen, über die wir verfügen, beziehen sich meist auf Quellen, deren Glaubwürdigkeit nur schwer zu prüfen ist. Aus diesen Gründen sind alle die Spiegelwelt betreffenden Informationen in dieser Ausgabe stets mit Vorsicht zu betrachten. Wir haben zwar unser Möglichstes getan, Irrtümer und Fehlinformationen zu vermeiden, aber die Gefahr, dass wir uns irren, ist dennoch groß genug, dass wir uns der Gründlichkeit wegen gezwungen sehen, diesen Hinweis anzubringen.

## Über die Gesellschaft

Aus einigen Träumen haben wir bereits grundlegende Informationen über die Gesellschaft, in der die Bewohner der Spiegelwelt leben. Grundlage von Allem dort ist der Mangel. Es gibt von Allem zu wenig und Verschwendung ist damit eine große Sünde.

Das Grundprinzip, dem die Bewohner folgen, ist, dass aus Mangel Stärke entsteht und aus Stärke Erleuchtung. Gehorsam gegenüber den Oberen führt ebenfalls zu Erleuchtung. Die Erleuchtung wird allerdings immer erst im nächsten Leben gewährt. Ob dieses nächste Leben durch eine Reinkarnation in einem Neugeborenen oder durch direkte Wiederauferstehung in einem erwachsenen Körper geschieht, ist uns nicht bekannt.

Als Währung scheint der Feind Erinnerungen zu verwenden. An diese zu gelangen könnte uns mehr verraten über die Welt und ihre Bewohner.

Die Tugenden der Urzweifler und ihrer Anhänger sind: Opferbereitschaft, Gehorsam, Pflichtbewusstsein, Logik und Vertrauen.

## Über die Welt

Die Urzweifler schufen die Spiegelwelt mittels der Macht der Weltenschmiede, nachdem sie erkannten, dass sie den Krieg verlieren würden. In ihrem Konstrukt wurden sie dann durch einen Xerikan versiegelt und befanden sich seit dieser Zeit, also seit vor dem Weltenbrand, dort.

Durch einige Träume, die Siedler und Urvölker hatten, wissen wir, dass die Ressourcen in der Spiegelwelt sehr stark begrenzt sind. Der Feind scheint allerdings in der Lage zu sein, eine Ursubstanz, die Sekhem genannt wird, zu verwenden, um alle möglichen Dinge daraus zu schaffen.

Die Elemente, wie wir sie von Mythodea kennen, sind in der Spiegelwelt nicht vertreten. Was das jedoch für negative Folgen für uns haben wird, ist derzeit unklar.

Seit dem Schritt durch das Portal in diese Welt haben wir allerdings bereits einige negative Folgen direkt beobachten können:

Magier berichten davon, dass die Struktur der Magie sehr unterschiedlich ist. Das Wirken von normalen Zaubern scheint davon aktuell nicht betroffen zu sein, jedoch wird davon ausgegangen, das Rituale derzeit nicht möglich sind.

Wunden, die durch die üblichen Unfälle und Gerangel während der Reise entstanden, ließen sich zwar normal versorgen, jedoch berichten die Heiler davon, dass die Lebenskraft der betroffenen Personen nicht vollständig wiederhergestellt werden konnte.

Ebenfalls scheinen die Feuer hier nicht heiß genug zu brennen, um wirksam damit Waffen und Rüstungen schmieden zu können. Auch Reparaturen sind nicht so gut möglich, wie wir es gewohnt sind.

Zuletzt erreichten uns noch Berichte von Alchemisten, dass komplexere Tinkturen und Tränke nicht erfolgreich gebrauht werden könnten. Kleinere Tränke sind davon nicht betroffen.

Diese Unterschiede lassen sich recht direkt vier der fünf Elemente zuordnen. Welchen Effekt das Fehlen Aeris für uns hat, lässt sich jedoch aktuell noch nicht sagen.

OT Information: Die Details zu den oben erwähnten Nachteilen, sowie der Aeris-Nachteil findet ihr im Erweiterungsregelwerk Spiegelwelt, das ihr beim Check In erhalten haben solltet. Sofern das nicht geschehen ist, wendet euch bitte an eine Spielleitung an den bekannten Orten.

PROF. DR. DR. DR. GENIALUS
Hast Du Probleme mit kriechendem Getier, kommt zum Parfumeur, wir helfen dir.
(Zu finden im Tross)

## Der Kriegsrat

Neun Personen sind es, die den Feldzug in diese fremde Welt geplant haben. Und die Mehrzahl von ihnen ist auch mit uns hierhergekommen:

Ain Schwefelnies, Regentin des Ostens

Francis Trebal, Gouverneur der Seehandelsgilde

Walays zu Rabenschrey, Archon des Nordens

Willem O'Bourne, Thul Heen des Westens

Mandred Snorson, Thul Heen des Südens

Karl Weber, Archon der Dornen

Mejahna Thaea von der Bruderschaft der Oaui

Sturmhart Eisenkeil, Principal der Freyenmark

Valandriel von Tragant

Die erste Sitzung des Kriegsrates findet heute, zur neunten Stunde des Abends im Lager der Seehandelsgilde statt. Neben den anwesenden Mitgliedern des Kriegsrates ist jedes Banner aufgerufen, einen Abgesandten zu entsenden. Die Abgesandten dürfen jeweils noch eine weitere Person mitbringen.

In dieser ersten Sitzung wird es darum gehen, den Kriegsrat so aufzustocken, dass jedes Banner eine Person hat, die dort für das Banner sprechen kann.

Sollte die Banner bis dato kein entsprechender Bote erreicht haben, so mögen die Leitungen diesen Artikel als Einladung ansehen.

DER BARBIER
Hier bekommt Ihr für Euer Geld, die schärfste Rasur der Spiegelwelt.
(Zu finden im Tross neben der Kutschergilde)

# Über die Feinde

Welche Wesen uns genau in der Spiegelwelt erwarten werden und vor allem in welcher Anzahl, ist uns bisher nicht bekannt. Fest steht jedoch, dass vier verschiedene Gruppen sich dort befinden, die wir bereits kennen:

1. Ouai der Spiegelwelt
2. Rikan und Kan
3. Edalphi der Spiegelwelt
4. Verfemte

Während es sich bei den ersten drei Gruppen um Wesen handelt, die seit der Versiegelung der Urzweifler in der Spiegelwelt weilten, sind die Streiter der Verfemten erst seit etwa einem Jahr dort.
Die Farben der Urzweifler sind Rot/Schwarz mit goldenen Applikationen.
Zu den Gruppen wissen wir:

1. Ouai
Die Ouai in der Spiegelwelt sind jene Ouai, die den alten Herrschern dienten, die dort versiegelt wurden. Sie sind in Wesen und Aussehen nicht mit unseren Ouai zu vergleichen. Statt der gewohnten blauen Tracht werden sie die Kleidung tragen, die ihnen ihre Herren einst vorschrieben. Vom Wesen her sind sie vermutlich getreue Anhänger der Ideen ihrer Herren, also der Urzweifler.

2. Rikan und Kan
Einst vom Pakt der Neun in Siegelstatt geschaffene Wesen, die den Kampf gegen die Urzweifler führen sollten. Durch bisher unbekannte Umstände gelang es jedoch den Urzweiflern, die Kontrolle über sie zu übernehmen. Die Kan wurden als Arbeiter geschaffen und werden vermutlich die Fußtruppen des Feindes stellen. Die Rikan wurden als Denker und Erbauer geschaffen und könnten Führungsrollen in der Armee einnehmen.
Auch jene Rikan, denen wir im letzten Jahr an der Weltenschmiede begegneten, wurden auf die Seite des Feindes gezwungen. Der einzig aktuell bekannte Rikan, der nicht unter dem Einfluss der Urzweifler steht, ist Silver Rikan, der Herr von Siegelstatt.

3. Edalphi
Die Urzweifler versuchten schon sehr früh, die Edalphi unter ihre Kontrolle zu zwingen und waren dabei auch recht erfolgreich. Einige konnten sich wieder von diesem Einfluss lösen, andere konnten nicht befreit werden. Zu diesem gehörte ein kompletter Stamm, die Toria. Bei diesen wurde der Seelenfaden von der Seele des Landes getrennt und stattdessen mit etwas von den Urzweiflern Geschaffenem verbunden. Inwieweit sich diese Edalphi in Aussehen, Fähigkeiten und Wesen von jenen unterscheiden, die wir kennen, lässt sich aktuell nicht sagen.

4. Verfemte
Nach der Öffnung des Siegels im letzten Jahr, schlossen sich auch einige der Verfemten den Urzweiflern an und werden auf ihrer Seite gegen uns ins Feld ziehen. Wir wissen von mehreren Lairdoms des Untoten Fleisches, der Albtraumweberin Maebreth von der Pestilenz, sowie Firin Krähensang, dem Herren der Leere. Welche Position das Schwarze Eis in diesem Konflikt einnimmt, ist derzeit unbekannt.

# Verhaltensweisen

Um in der Spiegelwelt nicht unnötig in mehr Gefahr als ohnehin zu geraten, empfehlen wir jedem Teilnehmer des Feldzuges, folgende Regeln zu beachten:
Das Lager sollte möglichst niemals alleine verlassen werden. Solltet ihr nicht bereits mit Freunden und Gefährten angereist sein, so sucht solche bei euren Nachbarn. Durch Gemeinschaft entsteht größere Stärke. Und größere Gruppen können vom Feind nicht so einfach überfallen werden.
Behaltet stets in Erinnerung, wofür ihr diesen Kampf führt. Egal, ob es sich dabei um Glaube, Überzeugung, Freunde, klingende Münze oder eure Heimat handelt. Diese Erinnerungen können euch die Stärke geben, den Einflüsterungen des Feindes zu widerstehen. Diese Einflüsterungen sind Lügen und ihr solltet sie immer ignorieren. Der Feind will euch und eure Ressourcen, ihr hingegen braucht den Feind nicht.
Vertraut stattdessen auf die Elemente, sowie auf die Mitglieder des Weltenrates, die im letzten Jahr erwählt wurden. Sie sind es, die uns diesen Weg ermöglichen und uns beistehen werden. Auch wenn die Elemente selbst nicht erreichbar sind, der Weltenrat sollte es sein und die Verbindung zu den Elementen herstellen können oder an ihrer statt unsere Bitten erhören.
Und zu guter Letzt: Teilt euer Wissen und eure Erfahrungen. Auch wenn ihr selbst es nicht erkennt, so kann jede Information, die ihr findet, wichtig sein. Teilt euch mit, und wenn es beim abendlichen Umtrunk in der Taverne ist. Je mehr Leute etwas wissen, desto wahrscheinlicher wird es, dass das Wissen im richtigen Moment verfügbar ist. Aber auch das Gegenteil ist der Fall: Wenn ihr etwas nicht wisst, so scheut euch nicht, zu fragen. Niemand kann euch ansehen, welches Wissen ihr habt und welches euch fehlt, also ist es an euch, zu fragen.

# Patenschaft für Edalphi und Ouai

Unsere lieben Freunde mit den Nuraam (den goldenen „Böppeln“) haben die Siedler um Hilfe gebeten, in der Spiegelwelt über sie zu wachen. Sie haben Angst, besonders anfällig gegen die Einflüsterungen der Ratio zu sein. Wie wir aus alten Aufzeichnungen wissen, sind die Edalphi schon einmal der Ratio verfallen, allerdings konnten sich vier der fünf Stämme der Edalphi noch rechtzeitig lossagen und fliehen und so den grausamen Experimenten entkommen. Der Ratio soll es damals gelungen sein, beim Edalphi Stamm der Toria die Seelenfäden vom Land zu trennen und sie so gefügig zu machen. Gerüchteweise soll dieser Stamm ursprünglich einmal der Magie und dem Feuer zugetan gewesen sein. Es ist davon auszugehen, dass man diese „Ratio-Edalphi“ in der Spiegelwelt wieder trifft.
Die „guten“ Edalphi aus unserer Welt sind eine Patenschaft mit einzelnen Siedlern eingegangen, um ggf. Veränderungen rechtzeitig feststellen zu können. Da diese gegenseitige Kontrolle wegen der unterschiedlichen Aufgaben sich nur auf wenige Stunden am Tag beschränkt, bleibt die Hoffnung, dass es gelingt, etwaigen negativen Tendenzen entgegenzuwirken. Die Edalphi hoffen, ihre ehemaligen Brüder und Schwestern retten zu können. Bekämpfen können sie sie nicht, da dies ein alter Schwur verbietet.
Einzelne Ouai suchen ebenfalls nach Patenschaften. Bei Zusammenstößen mit Expeditionstrupps der Ratio in unserer Welt, wurde von Ouais der Ratio-Seite berichtet.. Zumindest die gesichteten „Exemplare“ waren erkennbar an dem Symbol des alles sehenden Auges (ein Auge mit 3 Spitzen unten und einem Fächer am oberen Rand).

Der Mann hat das Schwert,
die Frau ihre
„herzergreifenden Düfte“.

Gifte für jeden Anlass
Prof. Dr. Dr. Dr. Genialus
(zu finden im Tross)