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

Siegelstätter Bote

1 Kupfer — Ausgabe xiii.3

Erkenntnisse über den Feind

In der Zwischenzeit sind einige Erkenntnisse über den Feind bekannt, die uns helfen können, ihn besser zu verstehen, und damit, ihn effektiver zu bekämpfen:

Die Welt, in der wir uns befinden, wird von den Einwohnern „Kell Riotar“ genannt. Erschaffen wurde sie offenbar nicht (nur?) von den Urzweiflern sondern von einem alten Herrscher mit Namen „Kell Atun“, der sich auch der Herr der Spiegel nennt. Diesem gelang es, sowohl Elisabeth de VoCanar, als auch Oraton von den Tivar Khar'Assil mühelos zu bezwingen, eine ganze Reihe Siedler und auch Urvölker, darunter einen Meister der Ouai, in Demut auf die Knie sinken zu lassen. Danach wurde er allerdings von mehreren Herolden der Urzweifler angegriffen und vertrieben. Zuvor gelang es ihm jedoch, einer Ouai aufzutragen, die Originalschriftrolle mit dem eisernen Schwur den Tivar Khar'Assil zu entwenden, was diese auch tat. Was er damit vorhat, können wir noch nicht sagen.

Die hiesige Gesellschaft ist unterteilt in Dynastien, Häuser und Kasten. Bei den Kasten sind uns vier bekannt: Schläfer, Träumer, Erwachte und Erleuchtete. Diese sind an ihren Farben erkennbar, wobei die Farbe der Schläfer uns noch unbekannt ist. Die anderen sind bei den Kriegern, in der obigen Reihenfolge, Rot, Orange und Gelb. Über den Kasten stehen die Herolde, die Gold tragen. In die Kaste der Erleuchteten können nur Rikan aufgenommen werden, die noch niemals gestorben sind, da Seelen nach dem Tod niemals unbeschadet wieder zusammengesetzt werden können.

Von den Dynastien sind uns zwei namentlich bekannt: Diplomatie und Blut.

Bei den Häusern kennen wir drei Namen: Zwei Kriegerhäuser, die Kerathi und die Taru, sowie ein Heilerhaus, die Nara'Kha.

Heiler sind immer an ihren Strohhüten erkennbar und tragen den Namen „Shidai“. Sie treten meist in Paaren auf, sind ungerüstet und nur mit Dolchen bewaffnet und gehen Kämpfen aus dem Weg. Wenn sie jedoch kämpfen, so können sie über breit gefächerte magische Angriffe verfügen.

Bei den Kriegern kennen wir zwei Varianten: Die leichter Gerüsteten mit Stangenwaffen, die in Kette oder Schuppe gepanzert sind. Diese verwenden Wurfgeschosse, die Schilde zerstören können und gehen ab einer Entfernung von etwa 20 Schritt in den Sturmangriff über. Daneben gibt es noch die schwer gepanzerten Einheiten in Plattenrüstungen. Diese tragen entweder Waffe und Schild oder zwei Waffen. Wenn diese sich nähern, so tritt meist ein Sprecher hervor und fragt, wer man ist, warum man hier ist und wem man dient. Kurz nach ihm treten zwei Wächter hervor, um ihn zu beschützen. Auch befindet sich in der Truppe immer ein Bannerträger. Sollte dieser fallen, kämpft der Rest der Einheit wesentlich unkoordinierter und damit weniger effektiv.

Unter den Rikan gibt es mindestens zwei Ränge: Urikan und Sharikan. Die Sharikan stehen dabei über den Urikan. In Schlachten sind es die Urikane, die mittels farbiger Tafeln scheinbar Befehle oder Lageberichte kommunizieren. Der verwendete Code konnte bisher nicht entschlüsselt werden. Wenn ihr also solche Kommunikationen beobachtet, so schreibt es bitte auf und berichtet davon.

Uneinigkeit der Feinde

Im Verlauf des gestrigen Tages sind einige Informationen aufgetaucht, dass der Feind bei weitem keine so vereinte Front darstellt, wie es auf den ersten Blick erscheint. Sowohl unter unseren alten Feinden, dem Schwarzen Eis und dem Untoten Fleisch, als auch unter den neuen, also den Urzweiflern, kam es in der Vergangenheit immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten und Konflikten.

Solltet ihr auf Informationen zu solchen Zwisten stoßen, so teilt sie bitte entsprechenden Stellen (Ouai, den diversen Bibliotheken oder Wissenssammlern) mit, auf dass wir versuchen können, die Risse zu finden, die den Feind schwächen.

Uneinigkeit im Feldzug

Leider kamen uns gestern vermehrt Meldungen zu Ohren, dass in unserem Feldzug keine wirkliche Einigkeit herrscht. So wurden Personen ob ihrer Hautfarbe oder der Länge ihrer Zähne der Zugang zu bestimmten Lagern verwehrt. Auch wurde Wissen gehortet und nicht geteilt, z. B., indem nicht die volle mögliche Anzahl Leute bei der Betrachtung der Erinnerungen aus einem Radem-Qua zugelassen wurde.

Der Feind ist stärker, als er je war. Wir sind nicht mehr getrennte Lager wie in den letzten 10 Jahren. Nur wenn wir alle zusammen arbeiten und alte Konflikte und Neid vergessen oder zumindest auf dem Feldzug hinten anstellen, haben wir eine Chance, diesen Feind zu schlagen!

Radem

Überall hier in der Gegend können kleine Schmuck ähnliche, bronzene Kugeln gefunden werden, etwa ein Hundertstel von einem Schritt im Durchmesser. Diese nennen sich „Radem'Qua“ und beinhalten Erinnerungen. Diese Erinnerungen können am Radem'Navigat, in der Nähe des zweiten Splitters, nordwestlich des Lagers der Einheit oder nordöstlich vom Lager der Eisernen einmalig betrachtet werden. Die Apparatur kann zu jeder vollen Stunde einmal verwendet werden und erlaubt bis zu 20 Personen, die Erinnerungen zu sehen.

Solltet ihr ein solches Radem'Qua erlangen, so bitten wir darum, diese Zahl auch zur Gänze auszuschöpfen, denn 40 Augen sehen immer mehr als nur 4 oder 6 oder 8. Und jedes Detail könnte wichtig sein.

Der Makel des Zweifels

Jeglicher Kontakt mit einem der Herolde der Urzweifler, die hier von der Macht her mit unseren Avataren vergleichbar scheinen, kann zu einem sogenannten Makel des Zweifels führen. Ein Duell, ein Kuss, Gespräche oder Berührung sollen dafür ausreichen. Die Betroffenen fallen durch ungewöhnliche Aggression, Misstrauen gegenüber engsten Freunden, Angst vor spiegelnden Oberflächen und Hass auf jegliche Verschwendung auf.

Die Töchter der Tugend und die Almahandra können diesen Makel erkennen.

DIE BARDENGILDE SUCHT:
- Begleitschutz
- Lagerbewachung
- Hutgeldsammler für den heutigen Bardenwettstreit
- Begeistertes Publikum
gegen großzügige Bezahlung!
(stellt euch bei der Gilde vor)

Splitter der Elemente

Wie mittlerweile wohl jeder weiß, gibt es hier in der Gegend vier Orte, die den Elementen geweiht werden können. Gerüchteweise soll es auch noch einen fünften solchen Ort geben, aber bisher gibt es dafür keine zuverlässige Bestätigung. Diese Orte wurden schon unterschiedlich bezeichnet, als Schreine, Funken oder eben Splitter. In Zukunft wird der Siegelstätter Bote die von den Ouai verwendete Terminologie der Splitter verwenden. Um stets zu wissen, über welchen Splitter gesprochen wird, hat sich auch eine Nummerierung durchgesetzt: Die 1 ist beim Lager der Einheit, die 2 beim Radem Navigat, die 3 noch weiter im Norden, hinter der Feste der Zweifler und die 4 beim Lager der Entdecker.

Zu diesen Splittern sind aktuelle folgende Informationen gesichert:

Jeder Splitter kann einem der fünf Elemente geweiht werden, jedoch darf gleichzeitig kein Element doppelt vertreten sein. Die Splitter können jederzeit umgeweiht werden.

Sobald ein Splitter geweiht ist, kann man in das Podest dort die kleinen bronzenen Kugeln, die Radem'Qau, einwerfen und erhält kleine Kugeln der entsprechenden elementaren Energie.

Es können Wächter eines Splitters ernannt werden. Dies müssen immer fünf Personen sein und solange diese vor Ort verweilen, ist der Splitter geschützt. Sie können zum Duell gefordert werden und wenn die Mehrzahl der Duelle verloren wird, was auch durch Nicht-Antreten der Fall sein kann, so kann der Splitter wieder angegriffen werden.

Wenn der Feind einen Splitter von uns zurückerobert, so erntet er alle Energie, die dort gespeichert war. Aus diesem Grund werden sie die Splitter auch nicht lange halten: Sie bringen ihnen nichts, solange wir sie nicht wieder mit elementarer Energie laden.

Wenn ihr also einen Splitter weiht, so stellt sicher, dass er möglichst lange durch fähige Wächter und sonstige Truppen gehalten werden kann, sodass unser Vorteil den des Feindes im Falle einer nahezu unausweichlichen Rückeroberung mehr als ausgleicht.

Nyame zurück in Mythodea

Ihre Exellenz Siobhan Ni Carthaigh ist endgültig nach Mythodea zurückgekehrt. Die Umstände waren mehr als rätselhaft. Aus den Reihen der Kundschafter kam die Nachricht, dass kurz vor dem Übergang als Siobhan dem Tode nahe war, eine wunderschöne, von bunten Farben umgebene Gestalt aufgetaucht sei, die die begleitenden Edalphi und Ouai vor Verzückung ob der Schönheit verharren ließ. Erst als die Gestalt dicht heran war, erkannte man, dass es sich um eine Alte Herrscherin handelte. Genauere Informationen sind im westlichen Siegel zu erfragen. Es gibt Berichte, dass Siobhan mittlerweile körperlich wohlbehalten nach Mythodea zurückgekehrt sei. Spekulative Quellen behaupten, dass die Alte Herrscherin vor ihrer Versiegelung der Prunksucht huldigte und wegen der Resourcenknappheit halb wahnsinnig geworden ist und zurück nach Mythodea möchte.

Träumersuche

Für ein sehr wichtiges Ritual wird ein Teilnehmer des Festes der Träume gesucht, das vor einigen Monden von den Ouai ausgerichtet wurde. Es geht dabei um den Traum, der das Ritual zeigte, mit dem sich die Edalphi vom Einfluss der Ratio befreiten.

Sollte einer der entsprechenden Träumer oder einer seiner Freunde und Bekannten dies lesen, so bitten wir darum, dass diese Person sich bei den Edalphi im Lager der Entdecker, den Tivar Khar'Assil im Lager der Eisernen, den Ouai im Lager der Einheit oder in Siegelstatt im Lager des Trosses meldet.

DER ERFINDER DES SALZES
Gasparo Vincenzo da Murano
sucht weitere Erfinder
Zwecks Austausch
(sucht das Fuchsbanner im Banner der Einheit bei den Pylonen im Banner des Sturms)

Veränderungen

Noch spekulativ, aber bedeutsam erscheinen mehrere Beobachtungen von markanten Veränderungen, die in dieser Welt beobachtet wurden. Zwei Beispiele:

Das Schwarze Eis, welches für seine Ehre und Worttreue bekannt war, brach einen vereinbarten Waffenstillstand. Eine andere Beobachtung betrifft unsere Ouai, die sonst niemals eine Waffe erheben. Mejahna Thaea selbst soll ihren Leuten befohlen haben, die Schwerter zu erheben um einige der ihren, die in einer Schlacht eingekesselt waren, zu befreien.

Liv Schnapsbrennererin
verzweifelt gesucht!
Hinweise über ihren Verbleib
an Jule Zahnreißerin
(Gefolge Heerführer
Eric Sturmwächter)

Toria

Gestern wurden mehrere Edalphi-Toria gefangen genommen und es konnten wertvolle Erkenntnisse über ihre Gesellschaft gewonnen werden. Die Wesen der Spiegelwelt werden aus Sekhem als Erwachsene mit allen „notwendigen" Erinnerungen geschaffen. Möglicherweise kann man sie mit Keksen und leckeren Genüssen auf unsere Seite ziehen. Erste Ansätze sehen erfolgversprechend aus.

Erinnerungen aus den Radem'Qua

Bisher abgespielte Erinnerungen enthalten folgendes:

1) Rot-schwarz gewandete Krieger suchen nach einem Naldar namens Ja'Lijat (?), der sich vor ihnen versteckt. Als sie ihn finden, erschlägt er sie.

2) Die Ottar Khan des Schwarzen Eises befindet sich in einer Audienz bei zwei Ratio-Anhängern. Diese unterhalten sich in einer für uns unverständlichen Sprache, bei der das Wort „Thul Sharuhn" fällt. Dann wenden sie sich an den Ottar Khan und sagen, dass die Kapitulation angenommen wird und sie zum Thul Sharuhn laufen kann, um ihm die Nachricht zu bringen, dass er die Genehmigung hat, auf die Essenz auf dieser Seite zuzugreifen.

3) Zwei Untote sitzen auf einer Bank und gammeln vor sich hin. Plötzlich untersucht einer hektisch seine Taschen und sagt, dass er den Schlüssel verloren hat. Der andere meint: „Bei der Königin, er wird mir den Hintern aufreißen. Und dann ist es auch noch der zweite Dynastie-Typ". Zwei Heilerinnen (Shidai) mit Strohhüten der Ratio kommen herein, sehen die Untoten, schütteln den Kopf und gehen.

4) Vier Heiler der Dynastie des Blutes diskutieren über die mögliche Aufnahme des Untods. Ihre Dynastie hat ohnehin am meisten gelitten durch den Fehler zweier Shidai. 3 von 4 sind dagegen und glauben, dass die Rikane, die Schwarze Magie oder die Herolde die widerwärtigen Wesen nicht zulassen würden. Aber die Rikane sind nicht freiwillig hier. Diese Fanatiker könne man austricksen.

Sonderbeilage Ritualbeschreibung

Seelensteine

Um dem Problem entgegen zu wirken, dass unsere Lebenskraft dem Feind in die Hände fällt, wenn einer von uns in dieser Welt sein Ende findet, teilen die Hochelben aus Tragant eines ihrer Rituale mit uns. Mit diesem Ritual kann eine Person einen persönlichen Seelenstein erschaffen, in den die Seele im Falle des Ablebens wandert. Freunde und Verbündete können diesen Stein dann bergen, zurück nach Mythodea bringen, und dort die Seele in den Kreislauf Terras zurückführen.

Im ersten Schritt findet ein Gespräch mit Elethiel, der Hohepriesterin der Traganter, statt, um herauszufinden, ob der Träger des zukünftigen Seelensteines sich seiner Selbst genug bewusst ist, um die Erschaffung erfolgreich durchzuführen. Dabei wird ebenfalls festgestellt, welcher Stein als Ausgangsmaterial verwendet werden muss.

Wurde entschieden, dass die Voraussetzungen für die Erschaffung gegeben sind, muss der zukünftige Träger den Stein 3 bis 4 Stunden bei sich tragen, um ihn auf sich einzustimmen. Diese Zeit dient ebenfalls dazu seine Entscheidung zur Erschaffung zu überdenken.

Nachdem man sich dessen sicher ist, begibt man sich in Begleitung eines engen Vertrauten wieder zu Elethiel und formt unter ihrer Anleitung aus Ton ein Abbild oder Symbol seiner selbst, an dem der zukünftige Seelenstein befestigt wird. Außerdem wählt man ein Wort (das einen selbst beschreibt), einen Satz (der beschreibt, was das eigene Leben ausmacht) und eine Erinnerung aus. Zusammen mit einem Tropfen Blut und einem Haar werden diese in ein Papier geschlagen und verbrannt. Die Asche wird auf das Abbild / Symbol gestreut, wodurch die Erinnerung auf das Abbild / Symbol und später auf den Seelenstein übertragen werden. Die Erinnerung ist somit nicht verloren, auch wenn man nicht mehr aus sie zugreifen kann.
Der so geschaffene, an einen selbstgebundene Gegenstand muss möglichst lange, aber mindestens die Stunde vor und während des Sonnenaufgang ununterbrochen auf freiem Feld bewacht werden. Die Anwesenheit des engen Vertrauten ist dabei erforderlich. Es ist wichtig, das die Anwesenden (Schaffende, Unterstützer sowie Schützende) sich ihrer Aufgabe bewusst sind und sich auf die Aufgabe konzentrieren. Näheres dazu bitte bei der Hohepriesterin erfragen.

Danach kann das tönerne Abbild zerbrochen und der fertige Seelenstein an sich genommen werden. Dieser ist nun an den Schaffenden gebunden und kann dessen Seele im Todesfall aufnehmen.

Diese Bindung kann laut Elethiel jederzeit durch einen bewussten Gedanken aufgehoben werden, so dass der Gegenstand nicht gegen den Träger eingesetzt werden kann, sollte er verloren gehen.

Vorsicht ist aber während der nächtlichen Wache geboten, denn das Abbild ist ebenfalls mit der Person verbunden, und diese Bindung ist vermutlich nicht so schnell aufzuheben.

Damit die Seele seines sterbenden Erschaffers in dem Seelenstein aufbewahrt werden kann, muss er im Moment des Todes am „Mann“ getragen werden oder sich in unmittelbarer Umgebung befinden. Wird der Stein zerstört, wird die in ihm aufbewahrte Seele freigesetzt. Auf den Seelenstein hat nur der Schaffende zugriff, so dass eine Seele nicht einfach wieder entfernt werden und anderweitig genutzt werden kann.
Interessenten an dem Ritual finden die Traganter Hochelben im Lager der Freien, am Weg der zum Durchgang durch die Baumreihe, der von den weißen Pylonen markiert wird.