



# Der Freie Völk

Echte Holzbrücker Nachrichten und Neuigkeiten

Erscheint taeglich außer an Feiertagen

Freitag, zehnter Tag des funften Monats des zwoelften Jahres

## Waffenmeister lösen sich auf

Nach den Konflikten, welche durch die bloße Anwesenheit der Waffenmeister der zweiten Schöpfung ausgelöst wurden, erscheint dieser Schritt trotzdem sehr drastisch. Die Waffenmeister haben in ihrer Gesamtheit die Auflösung beschlossen.

Die meisten Unwissenden werden sich denken, dass dies eine gute Sache sein sollte, denn wer würde schon freiwillig für die zweite Schöpfung kämpfen. Doch haben diese Leute das Prinzip der Waffenmeister nur falsch verstanden oder sind ignorant gegenüber besseren Argumenten. Denn die Waffenmeister haben in den meisten Fällen nicht wirklich etwas mit dem von ihnen vertretenen Element zu tun. Sie könnten nur im Fall eines Konflikts zwischen den Elementen stellvertretend Kämpfe ausfechten. Für den Fall, dass sich vorher tausende Krieger gegenübergestanden sind, kann man sich die Einsparung von sinnlos vergossenem Blut leicht vorstellen.

Doch damit ist es nun wohl endgültig vorbei, nachdem die Tivar-Kar-Assil den Schwerfmeistern der zweiten Schöpfung angedroht haben, sie ab dem heutigen Abend

völlig auszulöschen und zu vernichten falls sie nicht von ihrem Tun abschwören würden.

Unter anderem wegen dieser Drohung haben die Waffenmeister in ihrer Gesamtheit beschlossen, der blanken Gewalt zu weichen und ihre Organisation aufzulösen.

Den Waffenmeistern der ersten Schöpfung wurde angeboten, sich dem Bund der „Schwerter der Elemente“ anzuschließen. Die Schwerter der Elemente gab es bereits vor den Waffenmeistern und wurden durch diese abgelöst. Dieses „Angebot“ steht noch und wird von den verbliebenen Waffenmeistern noch gründlichst überdacht, denn die Informationen dazu sind recht spärlich und der Schritt will wohlbedacht sein.

Neben der blanken Gewalt war aber der Umstand das die bloße Anwesenheit der Waffenmeister solch große Probleme und Emotionen hervorrief ein Hauptgrund für deren Auflösung. Einen Krieg zwischen den Siegeln auszulösen, war sicherlich das Letzte was die Waffenmeister wollten, und so entschlossen sie sich zu diesem endgültigen Schritt.

## Erstes Manöver abgeschlossen - Ein Sieg der Verfemten?

Die ersten Berichte vom Feld der Ehre waren noch leicht ungewiss, doch bald zeichnete sich ein deutliches Bild ab. Und das Bild beinhaltet viel Verwirrung und eine Niederlage für die Kräfte des Guten.

Am Anfang wurden die Kräfte fast aller Siegel in zwei Lager geteilt, um Angreifer und Verteidiger darzustellen. Dieses „fast aller“ leitete sich davon ab, dass der Süden erst garnicht zum Manöver erschienen war und der Osten nicht zahlreich genug war, um aufgeteilt zu werden. Durch die Teilung sollte gewährleistet werden, dass alle doch auf irgendeine Weise miteinander kämpfen würden, um Einigkeit unter den Kriegern der Siegel herzustellen. Die Angreifer gingen, mit den Nordtruppen im Zentrum, zum Sturm auf das Portal über. Doch krankte dieser Angriff an dem Umstand, dass die Flanken immer wieder wegbrachen und neu aufgestellt werden mussten. Alexej Davror, welcher auch als Knappe des Archons des Nordens bekannt ist, versuchte sich hier als Heerführer, war aber laut der Aussagen einiger Zuschauer und Beteiligter mit der Lage mehr als überfordert und konnte die Kontrolle über die Truppen nicht halten. Den Hauptausschlag zur Niederlage gab aber das Ritual, welches die Verteidiger ausführten, um das Portal zu schließen, welches von den Angreifern anfangs übersehen oder ignoriert worden war. Nachdem es bemerkt wurde, waren die Kräfte der Angreifer bereits zu schwach um das Ritual zu stören und bei seiner Vollendung war das Ende

des Manövers eine offensichtliche Niederlage der Angreifer. Der Unwissende darf sich von diesem Ausgang nicht irritieren lassen, denn solche Niederlagen helfen den Kämpfern den Ablauf einer Schlacht besser zu verstehen und im Ernstfall nicht die gleichen Fehler zu begehen.

Übel aufgestoßen haben könnte auch der Umstand, dass einige der Verteidiger um das Erlebniss realistischer zu gestalten Rufe wie „Für die Knochenkönigin“ hinausposaunten, was unter treuen Element-Anhängern für einiges böses Blut gesorgt haben dürfte.

Als Anekdote am Rande gilt das Gerücht, dass die Krieger des Nordens für dieses Manöver zwar die geforderten Holzschwerter verwendet hatten, doch um der besseren Gewichtsrealistik zusätzlich Steine daran gebunden hätten. Ihre Gegner dürften Geschichten darüber erzählen können.

## Paolo Armatio dankt allen Helfern

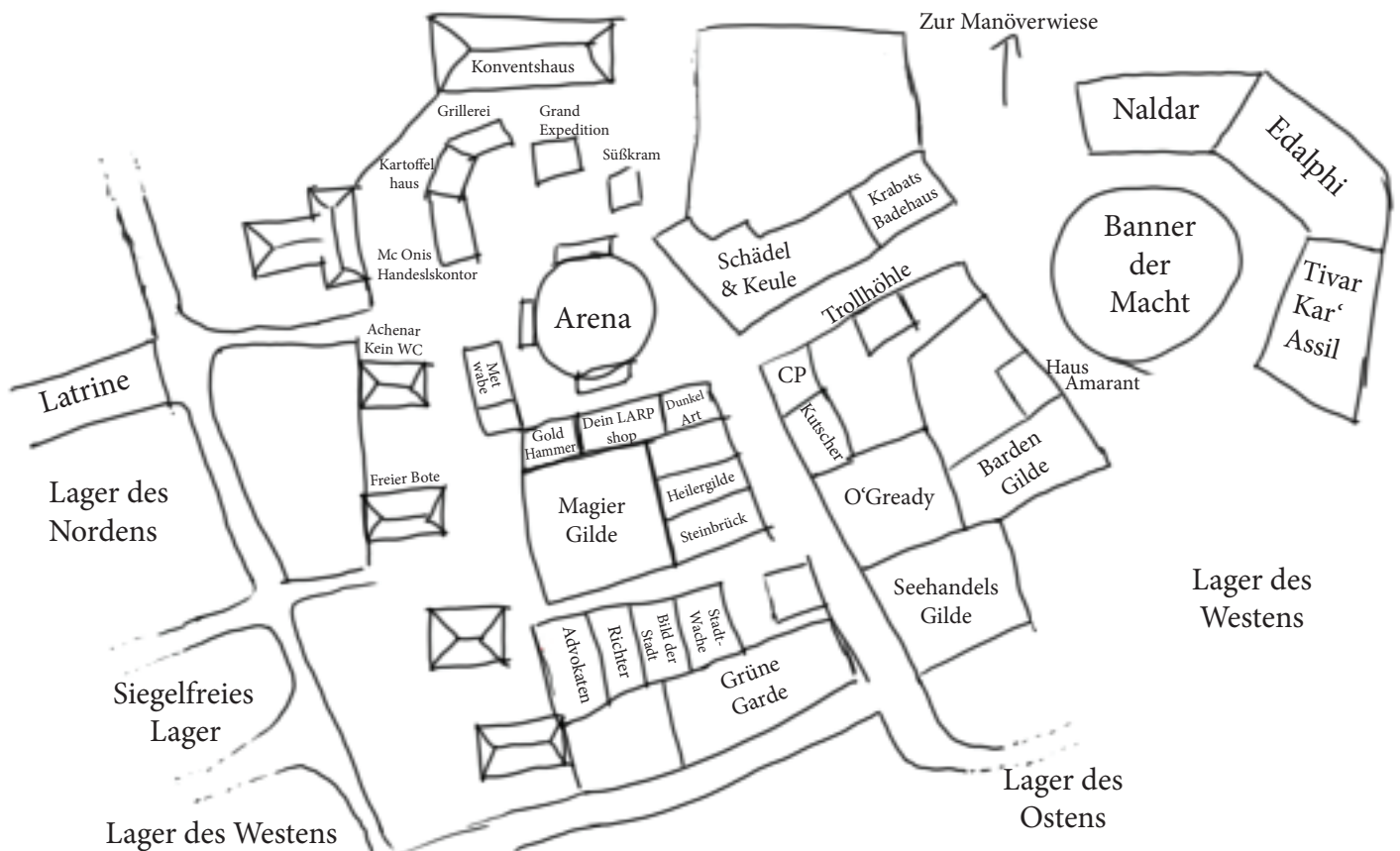
Paolo Armatio spricht allen, die beim Ritual zur Erschaffung der Waffe gegen Argus teilgenommen und dieses Vorhaben mit Kräften und Fähigkeiten auf vorzügliche Weise unterstützt haben, seine tief empfundene Dankbarkeit aus. Der Erfolg dieses Rituals wird die Sicherheit aller Siedler in Mythodea entscheidend verbessern.

## Von der Gnade Ignis'

Kurz nach dem großen Manöver wurde ein Schaulustiger von einer leichtbekleideten Ignislänzerin angegangen. Nach kurzem, gegenseitigem Austausch, rief das junge Ding ihre Schwwestern herbei, welche ein aufreizendes Tanzritual für den Unwürdigen aufführten. In Folge dessen, wurde ihm die Gnade Ignis zuteil und erwarb sich ein Ignismal, welches fortan seine Stirn zieren wird. Die reizenden Tänzerinnen informierten den perplexen Diener; dass, sollte er das Mal loswerden wollen, er sich im Lager des Roten Kodex einzufinden habe, um sich ihnen anzuschließen. Anfänglich verwirrt über diese Information, entschied sich der Siedler jedoch, das Mal fortan mit Stolz zu tragen und Ignis weiterhin in seinem Herzen willkommen zu heißen, anstatt es sich vom Roten Kodex entfernen zu lassen.



Die beiden tapferen Schmiede, welche die Waffe Paolos hergestellt haben



Eine Karte des Konventsgeländes

## Das große Fressen - Geschmacklos?

Die Malaka're Skarr ist tot. Sie ist heute in einem für ihr Volk recht stolzem Alter verschieden und äußerte in ihren letzten Atemzügen einen eigentlich nicht so seltsamen Wunsch: Sie wolle nicht vergessen werden und möchte weiterschreiten im ewigen Kreislauf Terras. Die Wächlerin der Pforten Terras ging dann angeblich noch ein paar Schritte, stürzte und schloss die Augen. Ein Mitglied ihrer Rotte machte sich sofort daran ihren Leib zu öffnen und die leckeren, noch warmen Stücke zu verzehren. In der Nähe befindliche Wurwus und Ulu-Mulus wurden daraufhin eingeladen sich an dem Festmahl zu beteiligen; eine Einladung die gern und dankbar angenommen wurde und in Demut Terra gegenüber voller Inbrunst ausgeführt. Unter einer

zögerlichen Anzahl Anwesender, die dem Schmaus beiwohnten, war auch der Edalphi Alusei zugegen, welcher nach Verzehr von einigen tiefenden Happen, im Gegensatz zu anderen, weder würgte noch spie. Der Geschmack wurde dem freien Boten jedoch als recht alt und zäh beschrieben. Wurwus und Ulu-Mulus, die sich selbst als „erste Kinder“ bezeichnen, vergaßen nicht, den Kopf der Malaka're sorgsam vom restlichen Körper zu trennen, um diesen mittels einkochen zu schrumpfen. Fortan dann am Gürtel getragen, soll Skarr auch in Zukunft noch das wunderbare Mythodea bereisen können und über dessen Wunder staunen. Rowan von den Wurwus meint noch dazu: „Gaft wasu ong gibt tringil!“

## Die Magiergilde - Dieses Jahr voller Kuriositäten

Für den diesjährigen Jahrmarkt wurden die tiefsten Gewölbe der Akademie geöffnet und wohlbehütete Geheimnisse und Funde vergangener Exkursionen entstaubt. Entstanden ist ein Kuriositätenkabinett, welches seinesgleichen sucht.

Der Kopf eines Wolfsmenschen und die Feder eines Phoenix sind da noch die alltäglichsten Wunder. Doch wer hat schon ein Betrachterjunges gesehen? Oder einen Gallertwürfel in Stasis? Dieses und mehr findet sich in ihrer Sammlung. Nichts für schwache Gemüter. Doch keine Sorge: Die Bannkreise halten. Aber dies ist noch längst nicht alles.

Ein Blick in die Zukunft gefällig, oder das Spiel mit dem Schicksal? Beides ist in der Magiergilde möglich. Ihr sucht eine knifflige Aufgabe? Bisher unbekannte Artefakte warten auf ihre Entschlüsselung, und eine Entlohnung winkt. Sofern der Himmel es zulässt wird nach Sonnenuntergang jedem Interessierten die Astronomie nahegebracht. Mit

Insulo wird Interessierten ein Mannschaftsspiel nähergebracht welches unter Magieren sehr beliebt ist. Wer sich auf den Tanzball vorbereiten möchte kann dies ebenfalls in der Magiergilde, die täglich Tanzstunden mit Barden anbietet. Pflanzenkundige aufgepasst: Am Samstag gibt es die Möglichkeit sich in Kräuterkunde weiterzubilden. Ein einfacher Trank wird gebraut und auch das beliebte Kräutersuchspiel ist für den Samstag geplant.

Auch dieses Jahr wird Lesen, Schreiben, Rechnen und die Schriftzeichen Mitrasperas jedem beigebracht. Und auch der mythodeanische Kalender, Zauber- und Magiethorie werden gelehrt.

Wenn ihr Hilfe bei einem Ritual benötigt steht die Magiergilde euch zur Seite, und in ihrer umfassenden Bibliothek könnt ihr alles zu den verfilmten und den Siegeln finden.

Dies alles findet man zu kleinem Preis in der Magiergilde!