

Hallo zusammen...

...oder **Seid uns Gegrüßt, Edle Herrscher!**

Weihnachten

wäre ja schön gewesen. Aber anscheinend war Euch die Zeit zu knapp. Und als wir (fast) alle Züge zusammenhatten, war es dann *uns* zu knapp. Das ist für den Anfang okay, schließlich ging es auch recht plötzlich los; auf Dauer werden wir diese Nachsicht aber nicht üben. Es wäre auch nicht fair gegenüber denjenigen, die ihre Züge rechtzeitig abgeben, teilweise sogar per Eilpost...

Nun haben wir es aber tatsächlich geschafft, die zweite Auswertung fertigzubasteln. Ihr findet erste Mitteilungen, den ersten Überblick und noch ein paar technische Informationen. Am interessantesten ist vielleicht die Zusammenfassung der ersten 20 Spielzüge, die vor der Zeit des Nebels abliefen.

Insgesamt

sind wir recht zufrieden - die Folienspielzüge ersparen uns doch einige Arbeit. Eure Fragen haben wir hoffentlich zufriedenstellend beantwortet. Bis Diplomatie, Kultur und Bauwesen so richtig in Gang kommen, werden wohl noch zwei oder drei Boten ins Land ziehen, aber das ist normal und gut so.

Ein Sonderlob

geht diesmal an die Hofzeichnerin von Exartor, deren Werke diesen und den letzten Boten verschönern. Unser Fotokopierer verdient dieses Lob leider nicht, da die Zeichnungen im Original noch wesentlich schöner sind. (DANKE, Bettina!). Ebenso bedanken wir uns bei einem unbekanntem Schreiber aus Mercon, dessen Geschichte hoffentlich das kulturelle Eis bricht. (DANKE, Michael!)

Der Auswertrhythmus

ist ja immer ein leidiges Thema. Wir haben im Augenblick den Eindruck, daß wir auf Dauer 4 Wochenenden zum Auswerten benötigen. Was wir nicht wissen: Wieviel Zeit braucht Ihr? Zwei Wochenenden? Das wäre dann ein 6-Wochen-Rhythmus. Wir würden Euch Boten und Auswertung so schicken, daß Ihr sie donnerstags bekommt, möchtet Eure Spielzüge dann spätestens am Freitag vor unserem ersten Wochenende. Teilt uns doch mit, was Ihr dazu meint.

Die Erfindung der Diskette

war ein Segen für die Computeranwender und wir hätten es gern, wenn sie auch ein Segen für uns wird. Zu Deutsch: Wenn ihr ohnehin mit Computer arbeitet oder die Möglichkeit dazu habt, schickt Züge, Mitteilungen, Kultur bitte auf Papier und Diskette. Es erleichtert die Arbeit und verschönert den Boten und beides kommt letzten Endes Euch zugute. Außerdem könnt Euch dann das Zweitexemplar Eurer Züge sparen.

Namen

sind immer ganz interessant, vor allem wenn man sie nicht aussprechen kann. Das "zh" in Miljezh wird wie J in "Jean-Paul" gesprochen oder wie G in "Gitanes" oder so.

Die Hintergrund-Sprache dürfte auf Yhllgord niemand kennen. "Ad Tarem" heißt "aus den Bergen" und die 5 Zeilen für die Erklärung, woher "Miljezh" kommt, sparen wir uns jetzt.

Finanzen...

Ach jemine. Wir wissen einfach nicht, wer was an Dieter, Stephan (Kassenwart), WGW oder sonst wen gezahlt hat. Überweisungen können wir wahrscheinlich rekonstruieren, bei Bareinzahlungen wird es schwer bis unmöglich. Wir gehen davon aus, daß Ihr Dieter nicht mehr Geld bar geschickt habt, als er für Yhllgord ausgeben mußte. Solltet Ihr anderer Meinung sein, bitten wir Euch darum, Euch mit Dieter persönlich in Verbindung zu setzen. Teilt uns bitte das Ergebnis mit.

Auch sonst wären wir Euch dankbar, wenn Ihr bis nächstes Mal auf einem Sonderblatt alle mitteilt, wer wem wieviel gezahlt hat. (Gilt auch für die, die uns das schon einmal geschrieben haben).

Weitere Infos (hoffentlich) beim nächsten Mal.

Sonstiges

habt sicher auch Ihr oft anzumerken. Wir wollen dafür eine eigene Rubrik eröffnen; für Vorschläge, Diskussionen, Kritik, die öffentlich gemacht werden soll. Yhllgord soll kein von uns willkürlich gestaltetes Segment werden, Yhllgord gehört uns allen!

Der nächste EINTREFFSCHLUSS

ist **Dienstag, der 23. Januar**. Bitte haltet Euch daran.

Josef Eisele

Arnulf

Breuer



Inhaltsverzeichnis

Hallo zusammen...	2
Inhaltsverzeichnis	3
Irrtümer, Unklarheiten, Fragen: Technische Informationen	4
Überblick: Das Geschehen im zweiten Doppelmond nach der Nebelzeit	5
Mitteilungen	7
Yhllgord-Rätsel	10
Ferne Ufer: Eine Geschichte aus Mercon	12

Die letzten 20 Doppelmonde vor der Zeit des Nebels: Eine Übersicht	14
Neulich in Persistan...	24

Irrtümer, Unklarheiten, Fragen

Technische Informationen

Dankenswerterweise habt Ihr Euch über die Regel und unsere Arbeit selbst Gedanken gemacht und einige Fehler und Unklarheiten aufgedeckt. Besonders agil zeigte sich dabei der Herrscher von Hen-Fabula. Außerdem sind einigen von Euch überflüssige Fehler passiert. Diese Informationen sollten allen zukommen, deshalb werden sie hier veröffentlicht.

Himmelsrichtungen: Auf Eurer Karte ist **Norden unten!** Das hat spieltechnische Gründe: die oberer Reihe eines Großfelds muß definitionsgemäß aus 4 Kleinfeldern bestehen. Deshalb ist die gewohnte Darstellungsweise unmöglich.

Geländebonus bedeutet auf Deutsch, daß ein Heer auf der Geländeart, auf der es gerüstet wurde, um 20% stärker kämpft. Bitte in Zukunft **unbedingt** angeben, sonst berücksichtigen wir den Bonus nicht!

Eine **Stadt** hat 50.000 Einwohner und nicht, wie in manchen Regeln angegeben, 150.000

Erkundungsflotten: Für Landerkundung gilt nach wie vor, daß Erkunder ein Feld schneller sind als normale Heere. See-Erkunder hingegen ziehen maximal 6 Felder, Flotten 4 Felder.

Reiter im Bergland ziehen 2 Felder (Regel 7.4) und nicht nur 1 Feld (Regel 10.2).

Großfeld-Umstellung: In unsere schöne Tabelle haben wir einen Fehler eingebaut, irgendwie sind wir in der Zeile verrutscht. Ihr braucht sie wahrscheinlich nicht mehr, aber trotzdem:

Altes Kleinfeld = Neues Kleinfeld

1=44 5=45 10=46 16=47 23=48
2=38 6=39 11=40 17=41 24=42 31=43
3=31 7=32 12=33 18=34 25=35 32=36 38=37
4=23 8=24 13=25 19=26 26=27 33=28 39=29 44=30
9=16 14=17 20=18 27=19 34=20 40=21 45=22
15=10 21=11 28=12 35=13 41=14 46=15
22= 5 29= 6 36= 7 42= 8 47= 9
30= 1 37= 2 43= 3 48= 4

Zugbefehle müssen eindeutig sein. Also nicht jede Menge a-Befehle und drei Seiten weiter: „Ich vermeide militärische Konflikte...“ a bedeutet Angriff und wird auch so ausgewertet und wenn ihr keinen Krieg wollt, seid mit dem a-Befehl sparsam. Ansonsten formuliert einen möglichst kurzen und prägnanten Sonderbefehl.

Überblick

Das Geschehen im zweiten Doppelmond nach der Nebelzeit

Jishammad erobert friedlich seine angestammten Wüstengebiete zurück. **Llondrast** und **Morassan** erleben Begegnungen auf See. Da sind wohl erste Verhandlungen angesagt. **Aidanard** breitet sich ebenfalls aus und gliedert alte Gebäude ein. **Exartor** und **Hen-Fabula** gliedern mit Schwung Gemarkungen ein - da haben zwei Herrscher schnell geschaltet! Vangar zieht gen Ophis und nimmt halbwegs interessiert die Annäherungsversuche von **Mercon** zur Kenntnis. Mercon versucht nämlich, den Handel in Schwung zu bringen. Ob ein Angriff auf Truppen von **Sykaja** dabei förderlich ist, muß bezweifelt werden. Zwar hat Mercon eine Schlacht gewonnen und 280 Reiter samt Heerführer gefangengenommen, aber die begleitenden Händler nehmen schon Wetten darüber an, ob der verantwortliche Heerführer nicht für diese Aktion seinen Kopf verliert. Sykaja traut dem Frieden auch an seine anderen Grenzen nicht so ganz, das Reich breitet sich aus, aber man vernachlässigt keineswegs die Grenze zu **Degganwhy**. Der Pendragon ap Degganwhy versucht recht bestimmt, sein altes Herrschaftsgebiet wiederzuerlangen. Dies mußten Erkunder aus **Xardark** schmerzlich erfahren. Kaum jemand hätte gedacht, daß das erste Blut ausgerechnet zwischen den alten Verbündeten vergossen wird. Man darf gespannt darauf sein, ob eine aggressive Politik Degganwhys oder eine Entscheidung der beteiligten Heerführer verantwortlich ist. Es könnte auch daran liegen, daß Xardark versucht, sich so schnell wie möglich auszubreiten und dabei auf die Reichszugehörigkeit der beteiligten Gemarkungen wenig Wert legt. Wie der Herrscher von **Asataron** auf solche Handlungsweisen reagiert, wird sich sehr bald weisen. Trotz allem stoßen sowohl Xardark als auch Degganwhy vielerorts schon an ihre natürlichen Grenzen. So hat **Urland** den Truppen Xardarks das Betreten ihres Reichsgebietes verwehrt und keine Umgehungsversuche geduldet. Die Pfader von **Cao-Lulum** gehen ihrem Tagwerk nach und halten sich aus der großen Politik zurück. **Rhyganier** hat die Machtverhältnisse auf seiner Heimatinsel geklärt, so daß sich seine Flotte dem Kontinent nähert. Die Wergols aus Zu'turgweragh von der Insel **Kratau** und ihre Verbündeten sind sogar schon auf dem Festland gelandet... **Nu'Ukahane** hingegen interessiert sich offensichtlich für zwei verschiedene Richtungen und sendet ebenfalls Flotten aus. Aus **Hrogania**, **Morkusch** und **Persisthan** gibt es noch keine Nachrichten, auch nicht aus **Thalataure**. Und wo die **Kua-Toas** schwimmen, kann man nie so genau wissen.

Mitteilungen

1.

An alle Freien Völker Yhllgords

In unserer Überzeugung, daß es das Recht eines jeden Mannes und einer jeden Frau sei, ein Leben ohne überzogene ideologische oder theologische Ideale gleich welcher Art zu führen, möchten wir unser politisches Streben danach richten.

Alle Reiche und Völker seien dazu aufgerufen, sich in einer Union zu vereinigen, welche sich dem neutralen menschenwürdigen Gedanken verschreiben soll. Der starre, Stagnation hervorrufende Glaube des Lichts gehört ebenso in diese Welt wie das wahllose Morden und Marodieren diverser Finsterreiche. Daher möchten wir all denjenigen, welche an eine Ausgewogenheit des Gleichgewichts glauben, dazu aufrufen, sich mit uns zum Zwecke einer entsprechenden Union in Verbindung zu setzen.

Auf daß Yhllgord in ein goldenes Zeitalter ohne ewigen Starrsinn oder sinnloses Chaos geführt werden möge!

Rithan Sal-Avat as Ambor

Kerrol de Antaus

**Großherzog derer zu as Ambor
Chermanth zu Llondrast
Reichsrats**

**Großherzog zu Antaus
Vorsitzender des**

2.

Ebags von Threan begrüßt seine **Nachbarn** auf dieser Welt

Besondere Grüße gehen an den Herrn des Bauens aus dem Lande **Morkusch**.

3.

Herrscher der Völker, sucht das fruchtbare Tiefland zu gewinnen! Scheut nicht Flüsse noch Hügelketten für dieses Ziel und Reichtum und Macht wird sich mehren!

Das Orakel von Tanur

4.

Verehrter **Ebags von Threan, Hochlord von Xardark!**

Es freut uns zu hören, daß es auch Euch noch gibt. Möge unsere Freundschaft weiterleben, als ob seitdem kein Tag vergangen wäre!

König Ilves von Morkusch

5.

An den Herrscher Mercons

Wir glauben nicht, daß eine enge Zusammenarbeit zwischen unseren Reichen sinnvoll ist. Wir gestatten Euch aber, eine kleine, überwiegend weibliche Delegation in unsere Hauptstadt Ösgerita zu senden. Macht konkrete Vorschläge, wenn Ihr etwas zu sagen habt.

Saira, Zweite Bürgerin von Ösgerita

Es folgt eine Zusammenfassung dessen, was auf Yhllgord Ende der 80er Jahre geschah. Die Informationen beschränken sich auf das, was sich aus den ersten 20 Yhllgord-Boten herauslesen ließ. Wichtige oder interessante Dinge mögen so unterschlagen worden sein, vielleicht sind einige Fakten sogar falsch. Wir bitten vor allem bei den alten Spielern aus dieser Zeit um Nachsicht. Insgesamt dürfte es aber einen guten Überblick darüber geben, was vor der Zeit des Nebels geschah. Die Zahlen sind die alten Botennummern. Im Text wird der klangvollere Name "Doppelmond" benutzt, der dem damaligen Auswertrhythmus ungefähr entspricht.

Die letzten 20 Doppelmonde vor der Zeit des Nebels

Eine Übersicht

AARGHS

Keine Informationen verfügbar

ABT

Der Abt, ein undurchsichtiger Seth-Priester, verfaßte von Zeit zu Zeit Mitteilungen über die Macht Seths

AIDANARD

Herrscherin Merydwen tuath Ard-Laidir (Ard-Riel von Aidanard)

Aidanard war ein neutrales Lichtreich, eher agnostisch orientiert. Am ehesten wurden Anur und Pura verehrt. Aus größeren Streitigkeiten konnte sich Aidanard stets heraushalten, kulturell war es sehr aktiv.

7: Kampf gegen Xeranos Horden

Nachricht der Aidanard-Amazonen an Vangar

8: Erdhügel werden an der Grenze aufgeworfen

9: Weitere Kommunikation mit Vangar

Flüchtlinge aus dem Gebiet von Xeranos Horden

10: Weitere Hügel an der Grenze, die Wallstärke erreichen

Weitere Flüchtlinge aus dem Gebiet von Xeranos Horden

11: Weitere Flüchtlinge aus dem Gebiet von Xeranos Horden

12: Probleme mit unterwühltem Erdboden. Die Horden werden wieder gesichtet, es kommt aber zu keinem

Konflikt.

15/16: Vertragsverhandlungen mit umgebenden Reichen

18: Llawentan, der Freund-Berater der Herrscherin Merydwen wird Herrscher in Morassan

ANTI

Die ANTI ist eine Vereinigung der Piraten und Chaos-Freunde. Im 12. Doppelmond betraten Anti-Priester und -Soldaten Yhllgord, ohne eine wesentliche Rolle zu spielen.

ASATARON

Herrscher Heidronar Pumafreund 1-9, Llussander Luchsohr 9-20

Asataron ist das Reich der Traumritter auf Yhllgord, neutral bis licht gesinnt. Verehrt wurden Aene, Dondra, Artan und Chnum.

4: LIFE-Mitglied

NORY-Mitglied

UNY-Mitglied

- 5: Llussander Luchsohr ist Burgherr von Asar
Heidronar Pumafreund wird UNY-Vorsitzender
- 9: Asataron kommt Sykaja gegen Rhyganier zu Hilfe

ASATARON (Fortsetzung)

- Llussander Luchsohr wird Herrscher
- Heidronar Pumafreund verläßt das Segment
- 10: Eroberung von Gemarkungen Rhyganiers
Abzug des Traumritter-Kontingents der UNY-Truppen in Llondrast
Versehentliche Eroberung einer Gemarkung Sykajas
- 12: Austritt aus der UNY
- 13: Traumritter-Kontingent wird den UNY-Truppen wieder zur Verfügung gestellt
- 14: Ritterrunde der Traumritter
- 15: Offizielle Kriegserklärung an Rhyganier
- 16: Gebietsgewinne gegen Rhyganier
- 18: Herrscher von Degganwhy zu Besuch in der Hauptstadt
- 20: Angriff auf Territorium Sykajas

BARASHKA

Händlerburg und Stadtstaat, der erst kurz vor der Zeit des Nebels mächtig wurde.

- 16: Von Degganwhy belagert
Händlerburg erhält Besuch aus Sykaja, Rhyganier, Xardark
- 17: Ende der Belagerung durch Degganwhy
- 18: Belagerung durch Sykaja

CAO-LULUM

Reich der Pfader, der Erkunder, Landvermesser und Führer Yhllgords. Bis zum 16. Doppelmond hatten die Pfader beinahe jedes Reich erreicht.

DEGGANWHY

Herrscher Rysson ap Epronm (Pendragon ap Degganwhy)

Degganwhy war ein licht gesinntes Reich, in dem Dondra und Norytton, auch Aene verehrt wurden.

- 4: NORY-Mitglied
UNY-Mitglied
Provinzherrscher ist Rys ap Dunn Barthumm, Herzog ap Dunn Barthumm, UNY-Abgeordneter
- 5: Versuch eines Friedens mit Sykaja
- 6: Frieden mit Sykaja
- 7: Friedensvertrag mit Sykaja ist perfekt
- 8: See-Erkunder auf der Delphinsee
Hilfsangebot an Sykaja gegen Rhyganier
- 9: Schiffe in der Delphinsee gefangengenommen
Kauf von Landgemarkungen von Shinguz
- 10: Landgemarkungen werden in Besitz genommen
- 11: Vernichtung eines Reiterheeres durch Rhyganier
Rhysson verschwindet
- 12: Schiffe aus der Delphinsee werden zurückgegeben
Von Rhyganier wird Blutgeld für das Reiterheer gefordert
- 13: Von Rhyganier wird erneut Blutgeld für das Reiterheer gefordert
- 14: See-Erkunder in der Tiefsee durch Kampfschwimmer aufgebracht
Eindringen ins Gebiet von Rhyganier
- 15: Xeranos Horden vernichten ein Reiterheer aus Degganwhy
- 16: Kauf von Landgemarkungen von Shinguz
Belagerung Barashkas
- 17: Ende der Belagerung Barashkas
Gebietseroberungen gegen Rhyganier
- 18: Vernichtung eines Heeres aus Rhyganier

Herrscher zu Besuch in der Hauptstadt Asatarons
19:Niederlage gegen Arus' Flugechsenheer
20:Gründung einer Exklave bei Vangar
Erneuter Kampf gegen Flugechsen

DU (DUNKLE UNION)

Wichtigstes Mitglied: Kua-Toas

Gegründet von Ronbo dem Schlächter, einem Xnum-Verehrer aus Nu-Ukahane. Spielte nie eine wirkliche Rolle - im Gegensatz zu Ronbo selbst, der an verschiedenen Fronten aktiv war.

FUM (FORSCHUNGSINSTITUT DER UNIVERSITÄT VON MAIRUVILLI)

Die (nicht das) FUM ist Teil der Universität von Mairuvilli, deren Ziel war, den Verfall der Wissenschaften aufzuhalten und Infos aus ganz Yhllgord zu sammeln. Sie war vor allem in den ersten 10 Doppelmonden aktiv.

Im 17. Doppelmond klagte die FUM die UNY an, die ursprünglichen Ziele verraten zu haben.

JISHAMMAD

Herrscher Haddam nash Taringsha (Rajish von Jishammad)

Jishammad war ein Neutralreich von Wüstenreitern, das chronisch am Rande eines Krieges mit Llondrast schwebte.

1: Volksname Kasqhani

Religion fordert Harmonie und Einigkeit mit Mensch & Natur

4: UNY-Mitglied

5: Kampf gegen Llondrast

6: Anruf der UNY um Hilfe gegen Llondrast

7: UNY-Truppen (1000 Traumritter, 1000 Amazonen) werden in der Llondrast-Hauptstadt abgesetzt, zur

Unterstützung Jishammads

Militärische Erfolge gegen Llondrast

8: Angriff auf Wüstenburg Llondrasts (in Llondrasts Sprache Avasdezeg, in Jishammads Sprache Zistraijth)

9: Eroberung der Wüstenburg Llondrasts

Vulkanausbrüche an der Grenze

Angebot eines Friedensvertrages für Llondrast, unter Bedingung der Aburteilung des alten Herrschers Haldir

as Ambor

13:Friedensverhandlungen mit Llondrast und der UNY

14:Waffenstillstand mit Llondrast

Handel mit Shinguz

16:Ausweisung der Shinguz-Händler

Ausweisung des UNY-Heeres aus der Wüstenburg

17:Verhandlungsangebot an Llondrast

Proteste Llondrasts gegen Übernahme der Wüstenburg

18:Llondrast wird angeschuldigt, keinen Friedenswillen zu zeigen

19:Erneute Friedens-Vorschläge an Llondrast

Llondrast bietet seinerseits einen konkreten Friedensvertrag an

Ilves von Morkusch bemüht sich ebenfalls um Friedenstiftung zwischen Jishammad und Llondrast

20:Einigung mit Llondrast. Die Wüstenburg fällt unter dem offiziellen Namen Avasdezeg an Jishammad, die

beiden Steppengemarkungen Jishammads an Llondrast

KUA-TOA/BOL D'OR

Die Kua-Toa, auch Kampftaucher genannt, leben vor allem in der Tiefsee. Hier und da fiel ihnen eine kleinere oder größere Flotte zum Opfer.

5: DU-Mitglied

10:Bündnisangebot an Arus u Eklas

20:Kämpfe gegen Thalataure gehen unentschieden aus

KRATAU/URANOK

Herrscher Grothor von den Atollen 1-9, Arus u Eklas 9-20 (Feuerhund)

Kratau war ein unauffälliges Inselzwergeich. Seth wandelte die Hauptinsel in einen Vulkan um, den sein Schützling Arus mit seinen Wergolheeren in Besitz nahm. Seither hieß das Reich auch Uranok.

4: Herrscher Grothor von den Atollen
UNY-Mitglied

KRATAU/URANOK (Fortsetzung)

8: Grothor verschwindet

9: Verwandlung der Insel in einen Vulkan durch Seth, Tod aller Einwohner, Einzug von Wergols unter Arus u

Eklas

10: Eroberung und Vernichtung von Flotten aus Rhyganier

14: Bündnisangebot von Kua-Toa wird angenommen

16: Eroberung einer Flotte aus Shinguz

Landung in Vangar fand statt

19: Vernichtung eines Heeres aus Degganwhy

20: Erneuter Kampf gegen Heere Degganwhys

LIFE (LIGA GEGEN FINSTERE EINFLÜSSE)

Die LIFE, gegründet von Dalakra von Morassan, spielte nie eine wesentliche Rolle. Im 19.

Doppelmond definierte Llawentan von Morassan die LIFE um zur "Liga für freie Erforschung (Yhllgords)", deren Informationen allen zugute kommen sollten

Wichtige Mitglieder: Morassan (ab 3), Asataron (ab 4), Llondrast (ab 4), Xardark (ab 15)

LLONDRAST

Herrscher Haldir as Ambor 1-7 (Chermanth von Llondrast); Karol Segiras 7-20 (Truchseß von Llondrast)

Llondrast war ein Neutralreich, in dem die Götter Norytton und Seeker verehrt wurden. Mit dem Nachbarn Jishammad herrschte Dauerzwist.

4: LIFE-Mitglied

5: Kampf gegen Jishamad und Morassan

6: Kampf gegen Morassan

Schiffsverluste in der Delphinsee

7: Haldir dankt ab

Karol Segiras wird Truchseß

Friedensbotschaft an Morassan

UNY-Truppen (1000 Traumritter, 1000 Amazonen) werden in der Llondrast-Hauptstadt abgesetzt

Verluste gegen Jishamad

8: Kampf mit Jishammad, das Llondrasts Wüstenburg Avasdezeg (in der Jishammad-Sprache Zistraijth) angreift

Friedensbotschaft an Jishammad

Vorwürfe gegen UNY wegen übereilten Handelns

Verluste von Seeheeren gegen "Wasserwesen"

9: WEroberung der Wüstenburg durch Jishammad

Llondrast gibt UNY-Truppen Pferde

10: UNY-Truppen räumen Hauptstadt

Friedensangebot von Jishammad wird abgelehnt, Forderung, besetzte Gebiete zu räumen

13: Llondrast weigert sich, der UNY beizutreten, geht aber auf Friedensverhandlungen mit Jishammad und der

UNY ein

14: Waffenstillstand mit Jishammad

15: Geschäfte mit Shinguz

Drohgebärden gegen Morassan

16: Anrufung Noryttons um Schlichtung im Konflikt mit Morassan

17: Proteste gegen Übernahme der Wüstenburg durch Jishammad

- Verhandlungsangebot durch Jishammad
- 19: Angebot eines Abkommens an Morassan
 - Vorschlag eines Friedensvertrages an Jishammad
 - Jishammad erneuert seinerseits den Friedensvorschlag
 - Ilves von Morkusch bemüht sich ebenfalls um Friedenstiftung zwischen Llondrast und Jishammad
- 20: Einigung mit Jishammad. Die Wüstenburg fällt unter dem offiziellen Namen Avasezeg an Jishammad, die
 - beiden Steppengemarkungen Jishammads an Llondrast

MORASSAN

Herrscher Dalakra 1-18, Llawentan 18-20

Morassan war ein See-Elfen-Reich und hatte sich ganz Norytton verschrieben.

- 4: Eintritt in die UNY
- 5: Kampf gegen Llondrast
- 6: Kampf gegen Llondrast
- 9: Versuchter Landkauf von Shinguz schlägt fehl
- 11: Beitritt zur NOR Y
- 14: Eroberung von Schiffen aus Sykaja in der Delphinsee
 - Delphinsee wird abgeriegelt
- 18: Dalakra tritt zurück. Llawentan, der Freund-Berater der Herrscherin Merydwen von Aidanard wird Herrscher in Morassan
- 19: Angebot eines Abkommens durch Llondrast
 - Llawentan definiert die LIFE als "Liga für freie Erforschung (Yhllgords)", deren Informationen allen zugute kommen sollen
- 20: Austritt aus der UNY

MORKUSCH

Herrscher Ilves (König von Morkusch)

Morkusch war ein Noryttonreich, in dem Dondra, Norryton und Thagoth verehrt wurden. König Ilves zeichnete sich vor allem durch seine diplomatischen Fähigkeiten aus.

- 3: Gründung der NOR Y durch König Ilves
- 8: UNY-Mitglied
- 9: Vulkanausbrüche an der Grenze
 - Versuchter Landkauf von Shinguz schlägt fehl
- 12: Truppenangebote an UNY
- 16: Versuche mit Strudelsicheren Schiffen
 - Vorgehen gegen plündernde Banden an der Grenze zu Degganwhy
- 18: Ungeklärte Flottenverluste
- 19: Friedensvermittlungen zwischen Jishammad und Llondrast
 - Vorschlag der Stimme von Yhllgord zum UNY-Vorsitzenden, Ebags von Thean (Xardark) zum zweiten Vorsitzenden

NOR Y (NEUTRALE ORGANISATION DER REICHE YHLLGORDS)

Gegründet durch Ilves von Morkusch war sie recht beliebt, ohne aber große Durchschlagkraft zu erreichen.

Wichtige Mitglieder: Morkusch (ab 3), Asataron (ab 4), Degganwhy (ab 4), Morassan (ab 11), Rhyganier (ab 12), Xardark (ab 18)

NU'UKAHANE

Herrscher Te'ori 1-11 (Wahi von Nu'Ukahane) 16-20, Srabka 6-16

Nu'Ukahane war ein chaotisches Xnum-Reich, das viel auf See agierte.

- vor 5: Botschaften in unverständlicher Sprache
- 6: Te'ori seit 3 Monaten auf See verschollen
 - Srabka verwaltet die Regierung
- 7: Srabka beansprucht die Herrschaft über Nu'ukahane
- 9: Srabka nicht mehr in Nu'ukahane, schickt Botschaft an MArmak
- 10: Drohender Putsch
 - Vergeblicher Versuch Persisthans, Festlandkolonien Nu'ukahanes zu erobern
- 11: Srabka ergreift die Macht, (formelle) Absetzung Te'oris
 - Rückruf Ronbos
 - Weitere Siege gegen Angriffe Persisthans
- 12: Bündnisangebot von Nu'Ukahane
 - Rückkehr Ronbos nach Nu'kahane
- 14: Ronbo putscht in Nu'ukahanes Festlandkolonie

NU'UKAHANE (Fortsetzung)

- 16: Rückkehr Te'oris. Rehabilitation des Putschisten Ronbo, der zum Bewahrer des Reiches wird. Auf S'rabka
 - wird ein Kopfgeld ausgesetzt
 - Eroberung einer Handelsflotte aus Shinguz
- 17: Aufbringen eines See-Erkunders aus Vangar

ORAKEL VON TANUR

Das Orakel von Tanur, eines der Wahren Orakel der Welt, verkündete von Zeit zu Zeit seine Wahrsprüche. Im 5. Doppelmond wurde es UNY-Mitglied.

PERSISTHAN

Herrscher Ardobrane (Schwertfürst von Persisthan)

Persisthan, eine Theokratie Seths, war ein unauffällig, aber effektiv agierendes Finsterreich. Auch Pottundy wurde verehrt.

- 9: Versuchter Landkauf von Shinguz schlägt fehl
- 10: Versuch, eine Kolonie von Nu'Ukahane zu erobern schlägt fehl
 - UNY-Beitritt
- 11: Weitere vergeblich Angriffe auf Gebiet von Nu'Ukahane

RHYGANIER

Herrscher Sorga 1-16, 20; Xayron 16-20 (Oberster Sethpriester von Rhyganier)

Rhyganier, eine Theokratie Seths, war ein militärisch sehr aktives Reich, das sich vor allem mit Sykaja in einem verlustreichen Dauerkrieg befand.

- 5: Aufbruch Richtung Tiefsee
- 6: Schiffe werden von Vangar erobert
- 7: Gefangennahme eines Heeres aus Sykaja
- 8: Einigungsbestrebungen mit Vangar
 - UNY-Mitglied
- 9: Wergolheer versenkt von Kratau aus rhyganische Schiffe
 - Weitere Eroberungen von Sykaja-Gebiet
 - Schiffe werden von Kampftauchern aufgebracht
 - Angriff durch Asataron
- 10: Blutige Kämpfe gegen Sykaja ohne Gebietsgewinne
 - Verluste gegen Vangar und Asataron
 - Weitere Flottenverluste gegen die Wergols auf Kratau
- 11: Vernichtung eines Reiterheeres aus Degganwhy
 - Weitere Gebietsverluste gegen Asataron
 - Weiterer Kampf gegen Sykaja
- 12: Zurückweisung von Geldforderungen aus Degganwhy (Reiterheer)
 - Bündnisangebot an Nu'Ukahane

- 13: Scharmützel mit Sykaja
- 14: Plünderungen in Sykaja
- 15: Blutigste Schlachten mit Asataron (10000 Tote)
 - In Xardark werden Waldbrände gelegt
 - Hohepriester Xayron hetzt gegen Lichtreiche
- 16: Xayron übernimmt die Macht. Angeblicher Tod Sorgas.
 - Gebietsverluste gegen Asataron
- 17: Übliche Grenzscharmützel mit Sykaja
 - Gebietsverluste gegen Degganwhy
- 18: Verluste gegen Degganwhy (Land) und Sykaja (See)
- 19: Versenken einer Flotte aus Xardark
- 20: Rückkehr Sorgas in Amt und Würden

SHINGUZ

Herrscher Marmak (Alleshändler)

Shinguz war ein Händler-Kleinreich, das mit Geschäftssinn recht erfolgreich agierte.

- 4: Lotterie-Einführung, Aufforderung zum Handel
- 5: Erneut Aufforderung zum Handel
- 6: Verlust einer Flotte durch Kampftaucher
- 8: Händler nähern sich den Hauptstädten von Sykaja und Llondrast
- 9: Shinguz verkauft Landgemarkungen an Degganwhy, die weiteren Interessenten Morassan, Morkusch und
 - Persisthan kommen zu spät
 - Treffen auf Jishammad
- 11: Weitere Eroberung von Gebiet, das verkauft werden soll
- 12: Handelskontore in Bau
- 14: Handel mit Jishammad
- 15: Aufbau einer Bank
 - Geschäfte mit Llondrast
- 16: Verluste von Flotten gegen Nu'ukahane und Arus
 - Ausweisung aus Jishammad
 - Stagnation

SUMPFEXER

Keine Informationen verfügbar

- 11: Bieten Flüchtlingen Asyl an
- 16: Zeigen sich als Neutralherrscher mit gesicherten (Sumpf-)Grenzen

STIMME VON YHLLGORD

Rätselhafte Person, die über Mitteilungen und Analysen starken Einfluß auf die politische Diskussion nahm.

- 19: Wird durch Ylves von Morkusch als UNY-Vorsitzender vorgeschlagen
 - Schlägt Ebags von Thean (Xardark als UNY-Vorsitzenden vorgeschlagen
- 20: Vorschlag einer Stichwahl zwischen der Stimme und Ebags von Thean

SYKAJA

Herrscher Chnay'ssu Kjej dom (Hajai der Skrill)

Sykaja war ein neutral bis licht gesinntes Reich, das mit Rhyganier einen verlustreichen Dauerkrieg führte.

- 5: Versuche, mit Degganwhy eine gemeinsame Grenze zu ziehen
- 6: Frieden mit Degganwhy

- Verlust von 4 Schiffen in den Strudeln vor Shinguz
 - 7: Friedensvertrag mit Degganwhy ist perfekt
Heer gerät in Gefangenschaft von Rhyganier
 - 8: See-Erkunder in der Delphinsee
Forderung an Rhyganier, das Heer freizulassen
Bitte an Shinguz um klare Absichtserklärung der Händler
Hilfsangebot von Degganwhy gegen Rhyganier
 - 9: Weitere Konflikte mit Rhyganier, das Sykaische Provinzen erobert
Verlust einer Flotte in der Strudelsee
UNY-Beitritt
 - 10: Kriegserklärung an Rhyganier, blutige Kämpfe
Verlust einer Gemarkung gegen Asataron
 - 11: Friedensangebot an Rhyganier
 - 12: NORY-Beitritt
Erneutes Friedensangebot an Rhyganier
 - 13: Scharmützel mit Rhyganier
 - 14: Rhyganier plündert in Sykaja
Verluste in der Delphinsee gegen die Kampfschwimmer
 - 17: Übliche Grenzscharmützel mit Rhyganier
- SYKAJA (Fortsetzung)**
- 18: Belagerung Barash'kas
Sieg im Seekampf gegen Rhyganier
 - 20: Bürgerkrieg
Grenzscharmützel mit Vangar, Xardark und Asataron

TALATHAURE

Herrscher Namlur

Keine Informationen verfügbar

- 5: UNY-Mitglied
- 6: Ermordung Namlurs wegen UNY-Eintritt
- 11-20: See-Erkundungen, Magische Forschungen, Sammlung von Wissen und Informationen
- 20: Kämpfe gegen Kampftaucher (Kua-Toas) gehen unentschieden aus

UNY (UNITED NATIONS OF YHLLGORD)

Die UNY war die bei weitem aktivste Vereinigung Yhllgords

Wichtige Mitglieder: Degganwhy (ab 4), Jishammad (ab 4), Vangar (ab 4), Kratau (4-9), Asataron (4-12), Morassan (4-20), Orakel von Tanur (ab 5), Sykaja (ab 5), Thalataure (5/6), Xardark (5-16, 18-20), Morkusch (ab 8), Rhyganier (ab 8), Persisthan (ab 10)

- 3: Gründer: FUM
Organisation zum Schutz des Lebens und der Interessen aller Bewohner Yhllgords
- 4: Heidronar Pumafreund wird Führer der UNY
- 7: UNY-Truppen (1000 Traumritter, 1000 Amazonen) werden in der Llondrast-Hauptstadt abgesetzt
Heidronar Pumafreund setzt sich für die Freilassung der von Vangar festgesetzten Schiffe aus Rhyganier ein.
- 8: UNY-Truppen (Befehl: Dyamela von Vangar) marschieren Richtung Krisengebiet Jishammad/Llondrast.
- 9: UNY-Truppen erhalten Pferde aus Jishammad und nähern sich dem Krisengebiet
Heidronar Pumafreund verläßt das Segment und stellt sein Amt zur Verfügung
- 10: Räumung der Hauptstadt Llondrasts
Neue Satzung wird angekündigt
- 11: Neuer Vorsitzender Shavarhan Llyr Ash'Chamathras, sendet Nachrichten an alle Mitgliedstaaten
Abzug des Traumritter-Kontingents der UNY-Truppen in Llondrast
- 12: Truppen treffen in der zwischen Jishammad und Llondrast umkämpften Wüstenburg (Ll: Avasdezeg, J:
Zistraijth) ein
Shavarhan Llyr Ash'Chamathras bemüht sich um Frieden zwischen Rhyganier und Sykaja
Angebot von Morkusch, ein Heer zu senden

- Austritt Asatarons
13:Allgemeine Aufforderung zum Frieden
Traumritter-Kontingent wird den UNY-Truppen wieder zur Verfügung gestellt
16:Ausweisung aus der Wüstenburg
Rücktritt von Shavarhan Llyr Ash'Chamathras
17:FUM klagt UNY an, die ursprünglichen Ziele verraten zu haben

URANOK

Siehe Kratau

VANGAR

Herrscherin Dyamela 1-20, Erste Bürgerin der Lumenia, Hexenrats-Vorsitzende, Mandra 20

Vangar war ein matriarchalisch geführtes Amazonenreich.

- 4: UNY-Mitglied
5: Raja, Erste Bürgerin von Ösgerita wird Stellvertreterin Dyamelas
Aufbruch in die Tiefsee
Kampf gegen Xardark

VANGAR (Fortsetzung)

- 6: Lumenia nähert sich der Hauptstadt Rhyganiers
Einigung mit Xardark
Eroberung von Schiffen aus Rhyganier
Fordert Rhyganier zum UNY-Beitritt auf
7: Schiffsverluste in der Tiefsee
8: Erneute Schiffsverluste in der Tiefsee
Nachricht an Amazonen von Aidanard
10:Eroberung von Gemarkungen Rhyganiers
11:Reiterheer Xardarks landet in Vangar
14:Gefangennamen des Heeres aus Xardark
16:Einigung mit Xardark
Arus im Reichsgebiet
17:Verlust eines See-Erkunders gegen Nu'ukahane
20:Angriff auf Territorium Sykajas
Angeblicher Tod Dyamelas. Mandra wird Herrscherin

XARDARK

Herrscher Morgon von Tark 1-13, Ebags von Trean 15-20

Xardark war ein Fundor (Waldgott), Norytton und Dondra zugeneigtes Neutralreich.

- 5: UNY-Mitglied
5: Kampf gegen Vangar
6: Herrscher Morgon
Friedensbemühungen mit Vangar
Friedensbemühungen mit Rhyganier
8: UNY-Mitglied
11:Reiterheer landet in Vangar
13:Tod Morgons
14:Reiterheer Xardarks wird in Vangar gefangengenommen
15:Legung von Waldbränden auf Xardark-Gebiet
Neuer Herrscher: Ebags von Trean
Eintritt in die LIFE
16:Austritt aus der UNY
Ebags von Thean schlägt einen Vertrag zwischen Xardark, Vangar, Sykaja, Degganwhy Asataron und
Morassan vor
17:Verluste gegen Xeranos Horden

18:Wiedereintritt in die UNY. Ebags von Thean sieht sich selbst als neuen 1.Vorsitzenden und schlägt eine

neue Satzung vor
Eintritt in die NORY

19:Flottenverluste durch Rhyganier

Ebags von Thean wird von der Stimme von Yhllgord als 1.Vorsitzender, von Ilves von Morkusch als 2.

Vorsitzender vorgeschlagen

20:Angriff auf Territorium Sykajas

XERANOS HORDEN

Xeranos Horden waren eine Barbarenbande, der es vom Nachbarsegment Gwynddor aus gelang, die Segmentgrenze zu überwinden. Seitdem zogen sie marodierend durch den Kladys Myras

ab 7: Plünderungen in Aidanard

15:Vernichten eines Reiterheeres aus Degganwhy

17:Kampf gegen Xardark