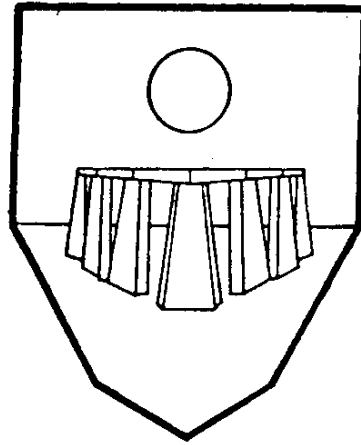


HR. 181



STEINKREIS 181

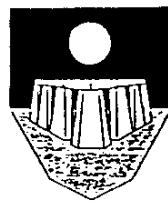
Ihr Lieben,

Auch diesmal wieder rein korsisches, pardon, korsarisches: in Form von schiffsbeschreibendem, enzyklopädischem, kulinarischem sowie postalischem = briefwechselndem. Zum Schluß möchte ich dem voranstellen, daß ich im letzten Follow leider vergaß, Makors reichhaltige Beiträge zu erwähnen. Großes Sorry, da gab's ein Terminproblem.

Albatanor ra An

... und tschüß!

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Albatanor ra An' written in a cursive, somewhat stylized script.



LEGENDÄRE SCHIFFE MAGIRAS

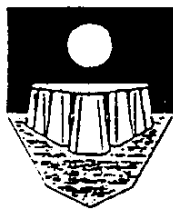
1.) DIE STURMSCHWALBE

Schiffsdaten:

Schiffstyp:	Esransische Dhau	Länge:	22 m
größte Breite:	7,8 m	Tiefgang:	3,1 m (ohne Schwert)
Wasserverdrängung:	150 t	Masten:	2, Takelung lateinisch
max. Segelfläche:	140 m ²	Mindestbesatzung:	15
Reisegeschwindigkeit:	6, 5 Knoten		

Die Sturmschwalbe war mit ihren 22 m Länge, den zwei lateingetakelten Masten und einem relativ geringen Tiefgang von je her ideal für Fahrten in Küstengewässern geeignet. Durch spätere Veränderungen am Kiel, sowie dem Hinzufügen des Puppdecks wurde die Leeabdrift vermindert, was zur Hochseetauglichkeit der Sturmschwalbe beitrug. Mit Hilfe der zwei, vom Achterdeck aus zu bedienenden Ruder war es nun möglich, härter am Wind zu segeln und selbst bei widrigen Winden eine durchschnittliche Reisegeschwindigkeit von 6, 5 Knoten zu halten. Die notwendige Mindestbesatzung beträgt 15 Mann, es ist aber Platz genug für bis zu 45 Mann vorhanden.

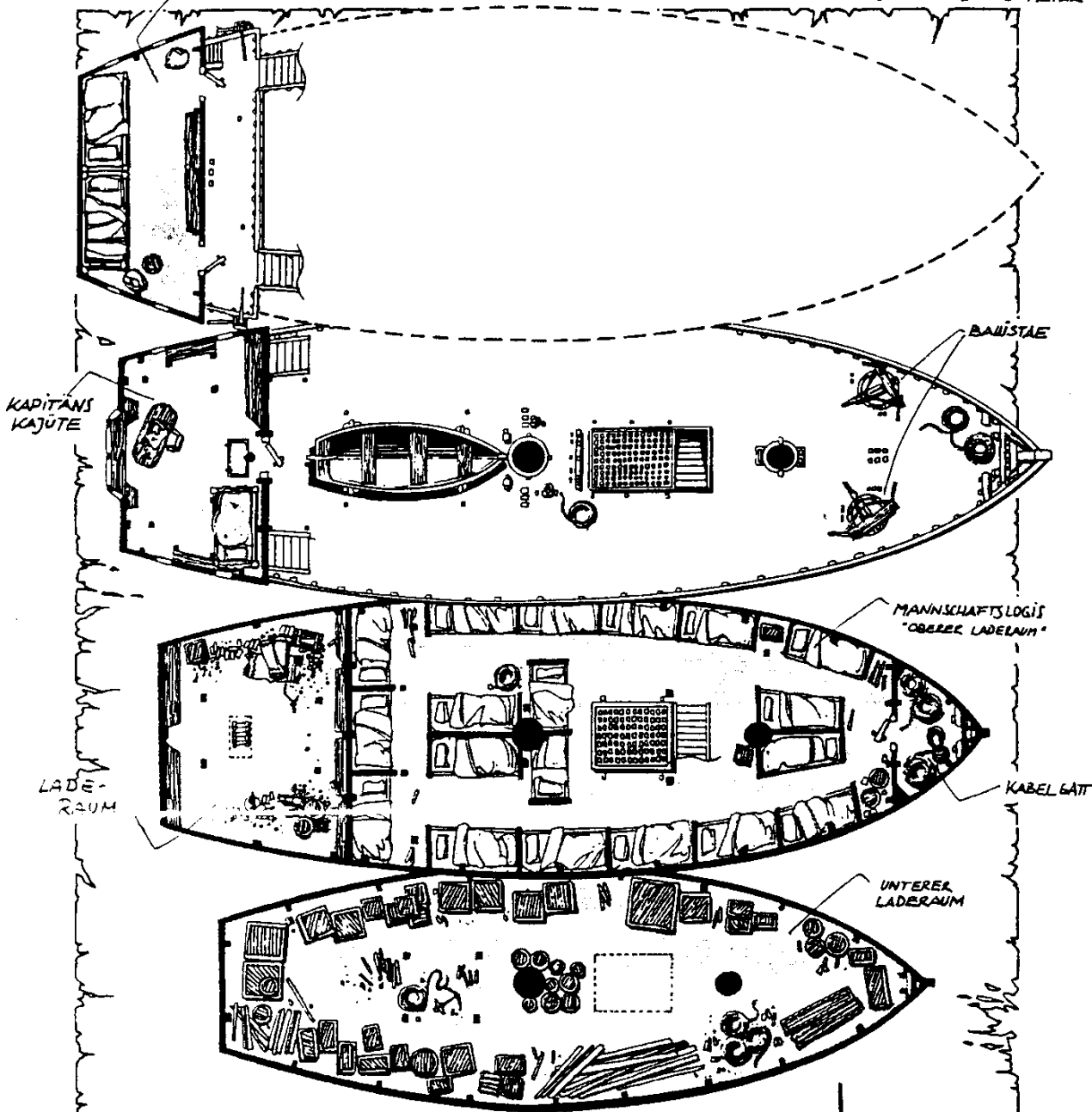
Die Sturmschwalbe, eine esranische Dhau, wurde vermutlich in einer Werft am Golf von Tandermit gebaut und für Handel und Piraterie benutzt. Wahrscheinlich fiel sie bei einer Kaperfahrt der Flotte der Legion in die Hände und wurde aufgebracht. Der jetzige Schiffseigner und Kapitän ist der Korsar Larmand, der das Schiff bei seinem Austritt aus der Legion erwarb. Berühmt geworden ist die Sturmschwalbe in erster Linie durch die Entdeckung der thuathischen Inseln, die das neue Samarak darstellen, sowie durch vielfache Kurier- und Entdeckungsfahrten im Auftrag des Rates der Korsaren von Samarak, dem der Kapitän der Sturmschwalbe selbst angehört.



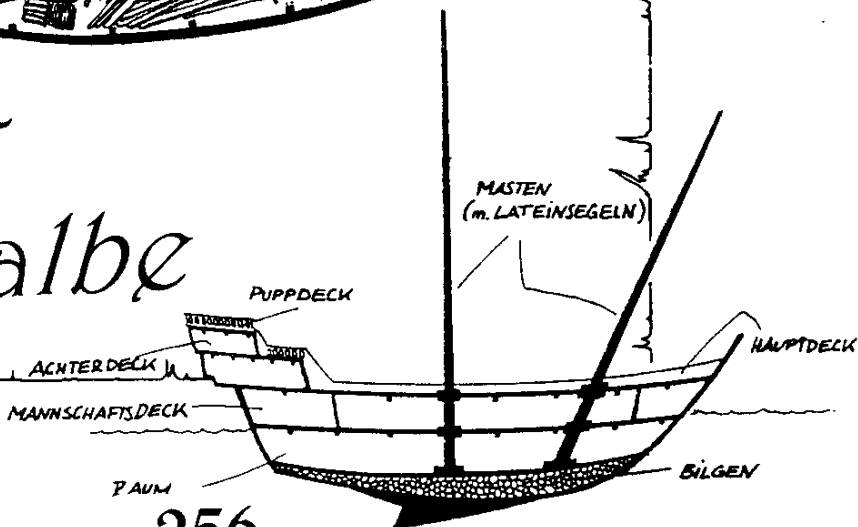
KAJÜTE DER RUDERGÄNGER

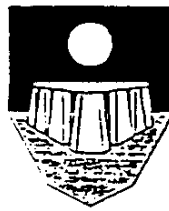
MAßSTAB

0 1 2 3 METER



Sturmschwalbe





AUSZUG AUS:

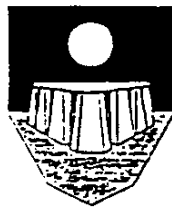
“SEEFAHRT AUF MAGIRA”

VON MAGISTER ECKBERT AUS ROTENBORN,
GELEHRTER UND CHRONIST IM DIENSTE DER KORSAREN VON SAMARAK

Anfangs trennte das Wasser noch die Kulturen, anstatt sie zu verbinden. Man wußte nicht, was jenseits der Wasser lag und vor allem nicht was für Gefahren auf und im Wasser lauerten. Der Anfang der Seefahrt wird daher in der Not der Küstenbewohner zu suchen sein und erst als die Ausbeute des Fischfangs zurückging, werden sich die Fischer immer weiter von der Küste fort gewagt haben. Also nicht aus Abenteuerlust, sondern eher aus purem Bedürfnis verwandelte sich der Fischer in einen Seefahrer. Ein Beispiel der Ausweitung des Aktionsradius durch Hunger sind die Walis, die aufgrund ihrer sehr kalten und kargen Heimat zu entschlossenen und furchtlosen Seefahrern wurden.

Die Vorläufer der heutigen Schiffe wurden auf Flüssen, Seen und in geschützten Buchten erprobt und entwickelten sich langsam und nur von der Notwendigkeit getrieben zu dem was sie heute sind. Anfangs gab es nur geruderte Boote, später wurden sie gerudert und gesegelt und schließlich gibt es Boote und Schiffe, die nur durch den Wind getrieben werden. Sowohl durch Ruder als auch Segeln vervielfacht der Mensch seine Muskelkraft und nutzt die Kräfte der Natur.

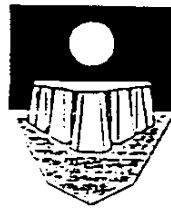
Man lernte, dem Zug der Seevögel zu folgen, man ließ sich von Strömungen tragen und gab das Wissen darüber weiter und schließlich erkannte man, daß man auf dem Meer nach den Sternen am Himmel fahren kann, und erfand die Navigation. In dem Maße, in dem sich der Radius der Seefahrer vergrößerte, stieß man auch auf Land, auf fremde Küsten. Dieses Wissen über das Meer und die Küsten wurde in Land- und Seekarten aller Art (aus Holz, Knochen, Leder, Pergament oder Muscheln) festgehalten und stellt seitdem unter Seefahrern eine kostbare Ware dar.



Die ersten Seefahrer aber hatten kaum Karten, sie fuhren ins Ungewisse, nicht wissend, ob es dort, wo sie hinfuhren überhaupt Land gab, an dem man Wasser und Nahrungsmittelvorräte auffrischen und die Schiffe reparieren konnte. Sie hatten nur das Wissen, das ihnen von ihren Vorfahren übermittelt worden war, und das sie selbst herausgefunden hatten. Dazu verfügten sie lediglich über Beschreibungen und Berichte der Fahrten anderer und über deren spärliche Karten, die aber immer nur einen Teil darstellten und somit nie ein vollständiges Bild abgaben. Sie waren Entdecker eines Teiles von Magira, nie aber des Ganzen, und niemand wußte, welche der fremden Mosaikstücke dieses spärlichen Wissens an die eigenen anschlossen.

Wer die ersten hochseetüchtigen Schiffe baute und wann, ist nicht bekannt, ebensowenig wie die Antwort auf die Frage nach der Rolle, welche die Seefahrt in der Besiedelung der Kontinente Magiras gespielt hat. Immer wieder landeten seefahrende Völker, die aus den Weiten des Endlosen Ozeans kamen, an den Küsten der drei bekannten magiranischen Welten und nicht selten bauten sie Landreiche auf, deren Bevölkerung ihren Ursprung vergaß und die sich in Folge der Besiedelung der Kontinente zu Reitervölkern oder Städtebauern entwickelten. Ein Beispiel bilden hier die Nekinadarer, seefahrende Inselbewohner, die mit den Hazzoni zum Reich Ranabar verschmolzen. Sie haben einen Großteil ihres einstigen Wissens verloren, so daß sich das Gros der ranabarischen Seefahrt auf Küstenschiffahrt beschränkt und auf gigantische Floße, die die Heere transportieren.

Ein anderes Schicksal der seefahrenden Völker, die plötzlich an den Küsten der bekannten Welten auftauchten und versuchten, ein Reich zu schaffen, ist das des militärischen Untergangs. So erging es z.B. dem Volk der Arenger oder dem Volk der Merunen, deren Reich Al Marun nicht mehr existiert und dessen Bevölkerung noch immer vereinzelt auf den Meeren Magiras zu finden ist, der Hauptteil davon bei den Korsaren von Samarak, in deren Traditionen die merunische Seefahrtskunst weiterlebt. Lediglich das Volk der Frysen schert sich wie eh und je kaum um die Landmassen Magiras. Sie leben auf dem Meer und haben mit den Landvölkern nichts weiter zu



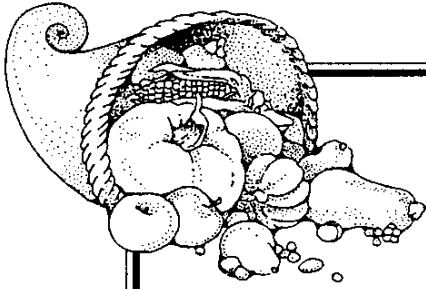
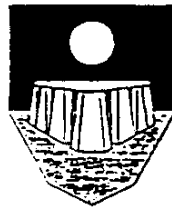
schaffen, als mit ihnen Handel zu treiben. Sie sind für viele andere Völker unentbehrlich und laufen daher Gefahr, vernichtet zu werden.

Auch das Wissen um die Routen, welche die drei Welten verbinden, war wieder und wieder verloren und mußte immer wieder von mutigen Seefahrern wiederentdeckt werden und auch heute gibt es nicht viele, welche die langen und gefahrenreichen Reisen auf sich nehmen. Die Orakel, Priester und Seher haben wiederholt verkündet, daß die Verbindungen zwischen den Welten nach dem Willen der Götter unterbrochen wurde. Es kann aber auch daran gelegen haben, daß das Wissen zu diesen Zeiten verschwunden war, oder die Seefahrer einfach verschollen sind, und es sich lediglich um die Interpretation der unwissenden Landbevölkerung handelte, warum niemand aus den angrenzenden Welt kam, um Handel zu treiben.

Die Küstenverläufe der drei bekannten Welten sind dagegen relativ klar. Die Alte Welt ist gut erforschtes Gebiet und die Küsten sind bekannt, lediglich im Meer der Träume könnte es noch größere Inseln geben, die noch nicht auf den Seekarten verzeichnet sind. Bei der Westlichen und Ostlichen Welt handelt es sich um einzelne Kontinente, die umfahren werden können, so daß Karten aus einzelnen Versatzstücken zusammengesetzt werden können.

Völlig unerforscht sind dagegen die Bereiche südlich der drei bekannten Welten wo die legendären Südwelten vermutet werden, die lediglich in alten Mythen und Sagen erwähnt werden. Bisher ist noch kein Schiff von einer Expedition ins Süd Magiras zurückgekehrt und Seekarten über die südlichen Gefilde des Endlosen Ozeans sind nicht existent.

Man weiß lediglich um die Existenz der Inseln von Ao-Lai, die sich angeblich ständig bewegen sollen und nicht wie andere Inseln fest an ihrem Platz sind. Ob es daran liegt, daß sie auf keiner Seekarte auftauchen und der Weg dort hin immer noch ein Geheimnis ist, oder an dem Nebel, der sie angeblich vollständig einschließen soll, oder ob auch hier die Götter den Zugang verwehren, ist ungeklärt.

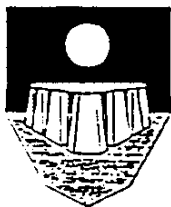


K

ORSARENSANDWICH

- 1 kleines Baguettebrot
- 30 g weiche Butter
- 1 Teel. Senf
- 2 Scheiben Salami
- 1 dünne Scheibe roher Schinken
- 1 dünne Scheibe kalter Braten
- ½ geschälter Apfel in Scheiben
- der Saft einer halben Zitrone
- 2 Essig-Maiskölbchen aus dem Glas
- 6 dünne rote Zwiebelscheiben

Das Baguette aufschneiden. Alles willkürlich auf die eine Hälfte schichten und die andere Brothälfte fest daraufdrücken.



Wertes Ryendor

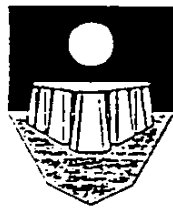
mit grosser Sorge hat der Rat der Kapitäne von Samarak die Entwicklung in Dinas Druidh seit dem Verschwinden von Llugh Llaw Ereint vor einigen Monden beobachtet. Nachdem es bedingt durch den langen Winter und die Abwesenheit eines Stadtherren zu Nahrungsmittelknappheit und Unruhen kam, habe ich nunmehr beschlossen, zum Wohle des Volkes von Dinas Druidh, zu handeln.

Nach Absprache mit dem Garnisonskommandanten und den ansässigen Druiden, habe ich den Posten des Stadtherren bis auf weiteres übernommen. Das Leben in Dinas Druidh läuft nun wieder in geregelten Bahnen, wovon Ihr, Wertes Ryendor, Euch gerne bei einem baldigen Besuch überzeugen könnt.

Natürlich werden alle fälligen Abgaben weiterhin pünktlich an Euch gezahlt. Sollten Ihr mein Handel vorschnell finden und einen fähigeren Bewerber auf das Amt des Stadtherren zur Hand haben, so werde ich natürlich wieder von diesem Posten zurücktreten. Bis dahin werde ich aber weiter zum Wohl des Volkes von Dinas Druidh und Tír Thuathas handeln.

Mit den besten Grüssen verbleibe ich

Larmand
Ratskapitän von Samarak



Neasgadh zum Grusse, wERTER LARMAND.
Möge Sein Licht Oir immer zum Geleit sein!

Es erfreut mich ausserordentlich und es mag für kurze Zeit die dunklen Wolken der tiefen Sorge um das mir anvertraute Tir Nemhedainn zu vertreiben, daß Du und der Rat der Kapitäne von Samarak die jüngsten Entwicklungen in Oinas Oruidh mit soviel selbstloser Sorge betrachtet.

Wahrlich, das verschwinden Lugh Llaw Ereints als der Winter am verheerendsten wütete in Oinas Oruidh, der Hunger und das unermeßliche Leid welches über die gesamte alte Welt kam, das alles traf mein Volk. So wie ich mit meinem Volk litt, so sehr erfreute mich der sanfte sonnige Frühling der das Land zu neuem Leben rief. Aber auch Du, wERTER LARMAND, erheitertest mein Gemüt, als Du, nachdem die Häfen wieder eisfrei waren, entschieden wie es nur ein echter Thuatha sein kann, das Wohl Oinas Oruidhs in deine Hände nahmst.

Liebend gerne, wERTER LARMAND, werde ich deinem Wunsch stattgeben und Oir in Oinas Oruidh einen Besuch abstatten, um Dich, wie Du es als mein treuer Vasall verdienst, unter den Schutz des Stammes der Nemhedinn zu stellen und Deinen Treueschwur abzunehmen, wie es nach alter Sitte dem Finn von Oinas Oruidh gebührt.

Bis dahin, wERTER LARMAND erwarte ich einen detaillierten Bericht über die Lage in Oinas Oruidh und den Zustand der Hafenanlagen nach dem langen Frost, eine Schilderung der Vorfälle bezüglich eines angeblichen Weisenturms auf dem Marktplatz von Oinas Oruidh und natürlich die Nachzahlung der während der langen Zeit des Winters nicht nach Syrnharat überführten Abgaben aus Zöllen und Steuern.

Ich wünsche Oir jetzt schon viel Glück beim Meistern Deiner neuen Aufgaben,
Auf eine Erfolgreiche Zusammenarbeit!

Ryendor

Righ Ryendor Ra Thuul

