

# Aufruf zur Expedition nach Ancarea

*Ancarea – eines der bestgehüteten Geheimnisse der neuen Welt Mythodea. Viele treibt Neugier, die Suche nach Glück, Reichtum oder Schicksal nach Mythodea. Viele fanden dort, was sie suchten und mehr, als sie sich zu erträumen wagten. Wenn es einen Ort für große Taten gibt, dann ist es Mythodea. Und wo sollten sie großartiger gelingen als an dem Ort, so voller Wunder und Reichtum, dass die Geschichte selbst ihn zu ihrem Geheimnis machte – in Ancarea?*

Die AVRA und das Nova-Projekt verkünden hiermit stolz das Nahen der nunmehr 12. Expedition auf die Inseln Ancareas.

Sinn und Zweck der Expeditionen ist es, die mysteriösen Inseln Ancareas zu erforschen, auf ihnen für Sicherheit zu sorgen und ihre Erschließung voranzutreiben.

Da der AVRA zum Erreichen dieser Ziele nur begrenzte Ressourcen zur Verfügung stehen, sei hiermit ein jeder aufgerufen, sich der Expedition anzuschließen und die Erschließung Ancareas zu unterstützen. Denn auch Jahre nach der ersten Reise nach Ancarea ist es noch immer kaum erkundet und voller Geheimnisse und Reichtümer, die es zu entdecken gilt.

## Überfahrt

Sämtliche Kosten der Überfahrt nach Ancarea werden von der AVRA getragen. In den ausgewiesenen Häfen werden zwei Wochen vor Beginn der Expedition diverse Schiffe für eine Überfahrt nach Mythodea zur Verfügung stehen und Expeditionsteilnehmer kostenlos transportieren. Diese Schiffe werden in einem Hafen der AVRA im Norden Mythodeas anlegen. Für Verpflegung und Unterkunft während der folgenden zweitägigen Wartezeit sind gesorgt. Vor Ort können Ausrüstung und Proviant für die Expedition in Handelshäusern der AVRA erworben werden.

Nach zwei Tagen trifft das Transportschiff *Selene* ein, um alle Expeditionsteilnehmer und Ausrüstung nach Ancarea zu bringen.

Der letzte Teil der Reise wird mithilfe eines Aeris-Portals zurückgelegt, das sich in der Nähe des angesteuerten Vorpostens auf Ancarea befindet. Die Reise durch das Portal zum Zielort der Expedition wird nur Augenblicke dauern. Nach ausgedehnten Tests kann dieser Teil der Reise als vollkommen sicher und Zuverlässig angesehen werden.

## Zielort

Der Zielort der Expedition liegt im Norden der ancareanischen Hauptinsel. Das Gebiet ist dicht bewaldet. Die Präsenz der Verfeimten im Expeditionsgebiet gilt

als bestätigt.

## Ziele

Die Geheimhaltung des genauen Zielorts und der Pläne für diese Expedition ist von größter Wichtigkeit. Denn das wichtigste Ziel ist es, endlich Informationen über die mächtigen und feindlichen Naitrash zu erlangen, um sich ihrer erwehren und die Inseln von dieser Geißel befreien zu können.

Eine genaue Einweisung wird direkt vor Beginn der Reise durch das Portal Aeris' durch Abgeordnete der Allianz erfolgen. Fragen können erst vor Ort geklärt werden.

Hier sei nur soviel gesagt:

Es wird unweigerlich zum Kontakt mit den Naitrash kommen, folglich ist die Reise nicht ungefährlich. Dieses Wagnis scheint für die Freiheit der Inseln und ihrer Völker jedoch unerlässlich.

Auch Kontakt mit den Voykia wird gesucht, um deren Hilfe bei diesem wichtigen Auftrag zu erbitten. Nach dem positiven Kontakt der letzten Expedition mit ihnen steht eine Möglichkeit zur Kontaktaufnahme zur Verfügung.

Die AVRA hat auf Anraten des Nova-Projektes erhebliche finanzielle Ressourcen freigegeben, um die Expeditionsteilnehmer zu unterstützen.

Die genauen Konditionen und die Vergabe der Aufträge wird der delikaten Natur der Reise wegen erst vor Ort vorgenommen. Man wende sich diesbezüglich an die Abgeordneten der AVRA.

## Wichtige Informationen über Ancarea

### Mythodea – Elemente und Verfemte

Mythodea oder Mitraspera ist der Name der vor einigen Jahren wieder entdeckten Welt und Kontinente. Mythodea hat eine lange und geheimnisvolle Geschichte, ist jedoch auch ein sehr fruchtbares und reiches Land. Im Gegensatz zu vielen anderen Orten gibt es hier keine göttlichen Mächte, stattdessen wirken andere Kräfte. Die größten Mächte Mythodeas scheinen die Elemente und die Verfemten zu sein. Die Elemente, Feuer, Wasser, Erde, Luft, Magie haben der Legende nach einst Mythodea erschaffen. Später lehnten sich ihre Diener, bekannt als die „Alten Herrscher“ gegen sie auf und erschufen die Verfemten als Gegenteil der Elemente. Der Krieg zwischen beiden ist nach der Wiederentdeckung erneut aufgeflammt. Mythodea zieht zahlreiche Siedler und Abenteurer an, welche die Elemente in ihrem Kampf unterstützen. Viele sehen in den Siedlern die in alten Prophezeiungen vorhergesagte Rückkehr der Nachfahren der „Alten Herrscher“. Demzufolge kämen die Nachfahren, also die Siedler und Entdecker, um endlich ihr großes Erbe anzutreten.

## Ancarea

Die Inseln Ancareas sind ein Teil der Welt von Mythodea. Sie befinden sich darin jedoch in einer anderen Sphäre als die Kontinente, weshalb die Reise nach Ancarea sich als schwierig erweist. Ancarea ist ebenfalls sehr fruchtbar und überaus reich an Ressourcen, jedoch auch von den Verfeimten weiträumig besetzt. AVRA und Nova-Projekt versuchen seit seiner Entdeckung, Ancarea und seine Schätze und Geheimnisse zu erschließen. Zusätzlich zur mit Mythodea gemeinsamen Geschichte scheinen sich hier einzigartige Ereignisse zugetragen zu haben, die noch immer Rätsel darstellen.

## AVRA und Nova-Projekt

Die Ancareanische Verteidigungs- und RessourcenAllianz ist eine Vereinigung, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die Reichtümer und Geheimnisse Ancareas zu erschließen und zum Wohle aller freien Völker nutzbar zu machen. Die AVRA betreibt einige schwer befestigte Vorposten auf Ancarea und hat einen regelmäßigen Verkehr zwischen den Inseln und Mythodea eingerichtet, momentan sind allein ihre Schiffe zu dieser Reise fähig. Das Nova-Projekt beschäftigt sich mit der Erschließung des Wissens und der Geschichte Ancareas, während die AVRA für die nötigen Mittel und Sicherheit sorgt.

## Voykia

Die Voykia sind ein auf Ancarea einheimisches uraltes Volk. Es ist wenig über sie bekannt, es gab bisher nur eine Handvoll bestätigter Kontakte mit ihnen. Es gibt jedoch viele Hinweise auf ihre große Rolle in der Geschichte der Inseln, die sich auch in ihren zahlreichen Hinterlassenschaften zeigen, deren Bedeutung jedoch bisher kaum entschlüsselt werden konnte.

## Naitrash

Angeblich sind die Naitrash der Grund für die große Macht der Verfeimten auf Ancarea. Es gibt bislang kaum gesicherte Informationen über die Naitrash, sicher ist allein, dass sie feindlich gesinnt, mit den Verfeimten verbündet und sehr gefährlich sind.

## Lantaneum

Ein scheinbar nur in Ancarea vorkommendes Mineral, das für die AVRA von größtem Wert ist. Es soll zahllose Gebrauchsmöglichkeiten haben, von denen bisher aber nur wenige erforscht und die allein von den Spezialisten der AVRA angewendet werden.

Die sakralen Elemente - dies sind die Kräfte, die Mythodea beherrschen und die diese Welt einst schufen:



Feuer – Ignis steht für Kampf und Leidenschaft, für Zerstörung aber auch Neuentstehung aus dem Zerstörten.



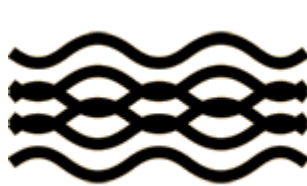
Luft – Aeris steht für Kühnheit und Wandel, für Allgegenwärtigkeit und das Sein an sich.



Magie – Magica steht für Kreativität und Wunder, für Einigkeit und für Verständnis. Es ist das Element, das alle anderen Elemente verbindet.



Erde – Terra steht für Standhaftigkeit und Leben, für den Kreislauf und Beständigkeit.



Wasser – Aqua steht für Heilung und Besinnung, für den Ursprung von Leben und Kraft.

Die Verfemten Elemente – diese pervertierten Entitäten wurden von den Alten Herrschern in ihrem unersättlichen Hunger nach Macht erschaffen, um sich von den Elementen zu befreien. Seitdem überziehen sie Mythodea mit Krieg und Zerstörung, um in ihrem Hass die wahren Elemente zu vernichten:



Das Schwarze Eis (Gegenelement Ignis') – eine starke militärische Macht, deren willenlose Diener ihre verdrehte

incareanische Verteidigungs- und RessourcenAllianz

Form von Ordnung zu verbreiten versuchen.



Die Absolute Leere (Gegenelement Aeris') – intrigant und hinterhältig sind die Diener der Leere, am bekanntesten und gefürchtetsten die Viinshar, die mit ihrem Schrecken die Welt selbst auszulöschen versuchen.



Das Untote Fleisch (Gegenelement Terras) – durch pervertierte Kräfte wieder aufgeweckte Leichen, die einem obszönen Glauben an ihr Unleben predigen und alles Leben zu vernichten suchen.



Die Ölige Pestilenz (Gegenelement Aquas) – Krankheiten und Seuchen sind ihr Machwerk, verwirrte Geister, die sich ihrem Siechtum und dem Infizieren Unschuldiger hingeben, dienen ihr.