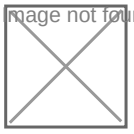
Odyssee Cantha

Inhaltsverzeichnis

- 1 Überblick & Namensgebung
- 2 Überlieferte Taten
- 3 Eingeschworene Mitglieder
- 4 Assozianten
- 5 Rezeption und Stimmen Dritter

Odyssee Cantha, die: Eine eingetragene Gilde die aus Reisenden verschiedener Völker besteht. Sie bereisen grosse Teile Festland-Tyrias und behaupten ebenso in Elona Tätig gewesen zu sein. Ziel der Gilde ist die Entdeckung und Nutzbarmachung neuer Handelsrouten.

1 Überblick & Namensgebung



(Klebestreifen und Klammern/Nadeln sind erworbene Lizenzen die auf Jorra laufen. Bilder sind Screenshots aus GW2)

[h2]Zusammenfassung[/h2]
Die Odyssee Cantha ist eine in Löwenstein und Götterfels registrierte und im Rahmen der bestehenden Gildengesetzgebung freier Bünde stehende Gilde unter der Leitung und Führung von Kapitän Mejohra und ihrer ersten Offizierin Andra 'OhneNamen'.

Die Odyssee zählte bei ihrer offiziellen Gründung in Götterfels im Jahre 1331NE sieben Mitglieder verschiedener Herkunft und Volkszugehörigkeit.

Laut offiziellen Dokumenten ist der Gründungszweck der Gilde die logistische Erschliessung wirtschaftlich (noch) nicht genutzter Gefilde sowie deren Ausbau und Pflege.

Hinzu kommt der Besitz einer Handels&Reise-Genehmigung der Klasse 3 ausgestellt und gehalten vom Konsortium in Löwenstein, welche der Odyssee Cantha die Nutzung eines nicht-militärischen Lufschiffs der Orr-Klasse bewilligt. Der eingetragene Name des Schiffes lautet auf "Kompassrose"
[h2]Begriffsdefinition[/h2]
Der Name "Odyssee Cantha" ist eine Varietät des Wortes Odyz, welches einem alt-orrianischen Dialekt der Priester- und Gelehrtenkaste angedichtet wird und dem Namen des am südlichsten gelegenen, noch bekannten Kontinents Tyrias.

Odys ist dabei dem Namen eines gleichnamigen Mannes entlehnt, der seinen immer wiederkehrenden Dienst so lange wiederholen musste, bis er ihn zur Perfektion verrichtet hatte. Der Sage nach ist es ihm nie

gelungen. Es wird auch Synonym mit "Unendlich" oder "Dauerhafter Zustand" verwandt.

Im Zusammenhang mit dem Wort Cantha soll es auf eine ewige Suche oder ein unerreichbares Ziel anspielen.
[h2]Legaler Stand und Rechtsform[/h2]
Seit den Gildengesetzen im alten Ascalon wurden die meisten Privilegien dieser Rechtsform zusammengestrichen und stehen Mitgliedern einer angemeldeten Vereinigung nicht länger zur Verfügung. Aus diesem Grund bildet die Odyssee Cantha den Rechtskörper einer "freien Gemeinschaft" in geltendem, krytanischen Recht. Jedes Mitglied ist danach für sein eigenes Handeln selbst und vor unabhängigen Gerichtsständen verantwortlich. Der Odyssee wurde keine politische oder diplomatische Immunität zugestanden. (Allerdings wurden derlei Anträge unter Berufung auf orrianische Gesetzestexte eingereicht und in wochenlanger Kleinstarbeit durch das Ministerium übersetzt...) Desweiteren darf die Odyssee und ihre Leitung kein Recht über die eigenen Mitglieder oder Dritte sprechen und verfügt nicht über die Vorzüge einer juristischen Person. Damit haften alle Mitglieder der Odyssee im Zweifel mit ihrem gesamten Privatvermögen.

2 Überlieferte Taten

[h2]Zephy 41 - Phoenix 7; 1331 NE - Die Ruinen von Yll[/h2]
Nach ihrer ersten Reise spaltete sich die neu gegründete Odyssee Cantha auf. Geischerten Berichten zufolge tauchten Mitglieder der Gemeinschaft die erstmals unter diesem Namen offiziell firmierte in den Inquesturarchiven von Rata Sum, den Steuerunterlagen der Familie Iorga in Götterfels und den Aufzeichnungen der Abtei Durmand auf. Bald schon wurde eine erneute Rückkehr nach Elona verzeichnet, wo sie die Odyssee Cantha einer Expedition des wohlhabenden Händlers Jakob von Stoerrebrand anschloss.

Die Expedition wurde von Mejohra aufgrund der behaupteten, guten Erfahrungen in der elonischen Wüste geleitet und fand mit massgeblicher Unterstützung elonischer Einheimischer statt. Gesichert kann gesagt werden, dass die Expedition den Kormirtempel im Osten der Kristalloase, sowie einige Wegstationen im elonischen Hochland aufsuchten, wo sie nach einhelligen Aussagen der dortigen Bevölkerung ein Problem, mit einem wütenden Feuerdschinn lösten und so das Trinkwasserproblem der Station lösen konnten.

Einige von dort aus zurückgereiste Expeditionsmitglieder behaupteten später, dass diese Geschichte gelogen sei und es sich eigentlich um eine Schamanin der Flammenlegion gehandelt habe, jedoch müssen diese Berichte aufgrund zu vieler unsicherer Quellen ins Reich der Gerüchte verbannt werden.

Ebenso unsicher ist, dass die Gruppe hernach in die Ruinen einer legendären, Ilya-Geweihten Universitätsstadt der grossen Könige vorstiessen. Angeblich hat die Gruppe dort eine magische Anomalie beseitigt um kurz darauf und nach einer Schlacht epischen Ausmasses gegen die Truppen Palawa Jokos mit einem Luftschiff zu fliehen. Wahrscheinlicher ist es, dass die Gruppe das abgestürzte Schiff fand, es reparieren konnte und dank den guten, navigatorischen Fähigkeiten des Konsortiumangestellten Evan Verland zur Amnoon Oase zurückfinden konnte. Hier wurde das Schiff soweit repariert, dass es möglich war, Kontinental-Tyria zu erreichen.

Am Phoenix 28. 1331NE wurde das beinahe zerstörte Schiff im Löwensteiner Hangar offiziell unter dem Namen "Baron von McKree" gemeldet.

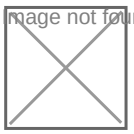
[h2]Koloss 1 - 80; 1330 NE - Aufbruch nach Cantha[/h2]
Nachdem eine Reisegruppe unter Führung der Norn und Kapitänin Lenaya ins Leben gerufen wurde, bemühte sich Mejohra - eine Späherin - eine illustre Gruppe zu finden und zu formen, die gemeinsam gen Cantha segeln würde. Als die Norn kurz vor Beginn der Reise am 1. Koloss 1330NE spurlos verschwand, wurde die Gruppe von Reisenden vor ihre erste Belastungsprobe gestellt. Dank des Einsatzes aller konnte gerade noch rechtzeitig ein Schiff gechartert und eine Crew zusammengestellt werden um in fremde Gefilde aufzubrechen.

Die Gruppe - die zu jenem Zeitpunkt noch nicht unter einem Namen firmierte und auch inoffiziell noch keine Gilde war - kam in einen schweren Sturm und musste in den freien Hafen von Amnoon einlaufen um nicht in Seenot zu geraten. Selbst gestreuten Berichten das Schiff sei von Piraten angegriffen worden konnten niemals bestätigt werden. In Elona angekommen verlor sich - während man auf die Reparatur des Schiffes wartete - die Spur einer Mitreisenden, weswegen die Gestrandeten Seefahrer in die Wüste zogen.

Die Berichte werden hier sehr ungenau. Sicher ist nur, dass die Sylvari "Mejohra" auf Höhe des Felsens der Weisssagung den Rennspringer eines reichen vabbischen Handelsfürsten stahl und die Gruppe nach ihrer Rückkehr aus der prallen Sonne als "Gilde Odyssee Cantha" firmierte. Behauptungen nach denen die Gruppe den Knochenwall eigenständig passiert hätte oder gar in den legendären Gärten Seborhins genächtigt habe, konnten bisher nicht nachgewiesen werden und so bleibt zweifelhaft was wirklich in der Wüste geschah.

Mejohra wurde nach ihrer Rückkehr in die Amnoon-Oase zu einer empfindlichen Goldstrafe und mehreren Tagen des Gefängnisses verurteilt. Der Rennspringer musste an den Handelsfürsten zurückgegeben werden. Die Gruppe behauptet bis heute noch die verlorene Freundin aus den Klauen der Inquestur, innerhalb der Mauern der Gärten Seborhin befreit zu haben.

3 Eingeschworene Mitglieder

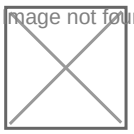


[h2]Kapitän Mejohra[/h2]
Die 1320NE erwachte Sylvari - Die sich selbst am häufigsten als "Jorra" vorstellt - ist heute eine der prägendsten Vertreterinnen der Subkultur der "Stadtsylvari". Der Gruppe, unter den Kindern der blassen Mutter, der man eine besondere Nähe zu menschlicher Kultur nachsagt. Als studiertes und heute inaktives Mitglied der Abtei Durmand war Mejohra an mehreren Kriegsschauplätzen des Paktes der drei Orden zugegen. Aufgrund ihres ausgesprochen virtuosen Sprachgefühls und der Ausbildung zur Human-Historikerin, wurde die Sylvari während der Orr-Kriege häufig als Späherin eingesetzt. Nicht zuletzt aufgrund der ihr angeborenen Immunität gegen die Zhaitanseuche und die Tatsache, dass sie orrianisch lesen und schreiben kann.
Nach Mordremoths erwachen verschwunden, ging man Jahre lang davon aus, dass sie - wie viele ihrer Geschwister - im Dschungel ums Leben kam. Etwas, das ihr Wiederauftauchen in Götterfels in ein interessantes Licht rückte, das manche Fragen aufwarf. Dafür bekannt Probleme eher durch die Änderung des Betrachtungswinkels als direkt anzugehen, ist Kapitän Mejohra sicher nicht die mutigste Anführerin, jedoch verfügt sie über die Gabe alle Völker gleichermassen mit ihren Worten zu inspirieren und zu Taten zu bewegen, die schliesslich doch noch zu einem guten Ausgang führen.
[h2]Erste Offizierin Andra[/h2]

Ramme, Schlachtschiff, Monster - das sind nur einige Bezeichnungen, die einem wohl als erstes einfallen, wenn man die Söldnerin erblickt oder sogar das Vergnügen, oder Pech hat sie kennenlernen zu dürfen. Zwei Meter reicht die Hünin und kräftig muskulöse Bullin in die Höhe. Keiner weiß woher sie kommt, man kennt noch nicht einmal Ihren Nachnamen.
Nur eins weiß man bereits nach kurzem kennenlernen: Arrogant, stolz, dominant, unglaublich leicht reizbar und temperamentvoll. Um das zu zeigen, gebraucht sie auch gerne mal die blanke Faust ohne

Vorwarnung, obwohl man sie eigentlich nie ohne Rüstung und ihren Zweihänder sieht.
Bis an die Zähne bewaffnet, gefährlich und ein Einzelgänger. Man möchte nicht glauben, dass sie ihre brachiale Kraft für mehr einsetzt, als ihre eigenen Ziele und ihre eigene volle Tasche.

Jahre in Fels, angeblich sogar aber auch in Maguuma gewesen, hat es die Kriegerin dann samt der Odyssee Cantha auch nach Elona verschlagen.
Großes muss es gewesen sein, was sie dort erlebt haben, den was könnte eine solche Frau sonst verändern?
Einige behaupten sie wäre das gleiche gewaltliebende Miststück wie vorher, andere sagen, sie sei auch loyal und schütze ihre Gruppe bis in den Tod. Als erste Offizierin untersteht sie der Sylvari Jorra, gehört zu deren

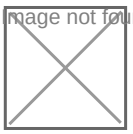


Gilde und ist nebst rechter Hand und Taktikerin, auch eine lebende Waffe.

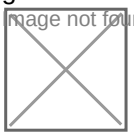
[h2]Exploratorin Malvala[/h2]

Exploratorin Malvala, oder Mal, wie man sie seit kurzem nennt, ist eine Sylvari die man nur selten im Hain sieht. Im Auftrag der Abtei Durmand ist die reisende Exploratorin unterwegs und ist mal dort, mal hier. Den Anfang ihrer Laufbahn bei der Abtei Durmand nahm sie im Hain. Von dort aus wurde sie zur Abtei entsandt. Gerüchten zu folge ist sie auf dieser Reise einige Monate verschollen. Später wurde ihre Ausbildung nach einigen Zwischenfällen nach Hoelbrak ausgelagert. Böse Zungen behaupten sie sei schrecklich chaotisch und könne sich auf wenigen 100 Metern mehrfach verlaufen.

Größtenteils befasst sich Malvala mit der Nekromantie und hat sich in diesem Bereich auf die Fachrichtung Flüche und beschworene Diener spezialisiert. Durch einen ironischen Umstand wurde sie von der Nekromantin zur Hauptheilerin der Odyssee Cantha, die für die meisten Behandlungsfälle eigene und mit unter recht kreative Wege gefunden hat.



[h2]Formerin Alea[/h2]
Alea ist eine junge Sylvari, welche durch ihre Neugierde für neue Dinge und einer positiven Sicht auf das Leben und die Zukunft hervorsticht. Ein wahrer Sonnenschein, egal wie Finster alles auch wirken mag. Lang hält es sie nie an einem Ort und auch wenn einer ihrer größten Träume, Mitglied der Abtei zu sein, erfüllt wurde, so scheint auch dies nicht genug.
Auf Grund eines Ereignisses auf einer ihrer Reisen, erkannte Alea ihr Talent für Nekromantie.
Auch wenn sie dieses erst abzulehnen versuchte, ist es mittlerweile ein Teil von ihr geworden. Um eine Balance für diese Magie zu finden, lernte sie im Hain ihre Naturmagie zu nutzen und erwarb durch lange Übungen die Fähigkeit des Formens.
Ihre Nekromantie spezialisiert sich auf drei Fachbereiche. Seelensammlung, Spektralmagie und eine Form der Magie welche sie erst am Ende ihres letzten Abenteuers gelernt hat zu kontrollieren und bisher nie gebraucht hatte. Öfters schon hat man sie mit Geistern sprechen gesehen und ihr Übergang in die Unterwelt

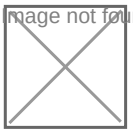


ist ihre sich eigens auferlegte Aufgabe.

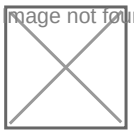
[h2]Golemantin Yvvin[/h2]

Mit gerade einmal 15 Jahren ist Yvvin das ungestümste Mitglied der Odysee. Ohne Eltern in einem lieblosen Waisenhaus der Inquestur aufgewachsen, wurde sie aufgrund ihrer nekromantischen Talente zu Experimenten missbraucht. Daher war die Liebe und Zuneigung, die sie in der Odyssee erfahren durfte eine völlig neue Erfahrung für sie. Eine Erfahrung, an der sie zu neuer Größe wuchs. Eine Liebe, die sie nur allzu gerne erwidert.
Und obgleich sie auch heute noch für Projektgruppen innerhalb der Inquestur arbeitet, hat dieses neue, liebevolle Gefühl einen besonderen Stellwert für sie. Sei es durch die formale Adoption durch den Menschen Maven Fenris oder die Freundschaften, die sie innerhalb der Odysee gefunden hat. Und auch wenn Yvvin durch den Segen der Geburt mit einem enormen Geist gesegnet ist, wird der Familie und den Freunden im Zweifel alles geopfert. Allen voran die kühle Logik selbst.

[h2]Druul Knochenschild[/h2]



Druul Knochenschild, vielmehr Druul genannt, dürfte dem einen oder anderen als recht alter, alteingesessener Charr auffallen. Kaum noch in der Heimat, der Zitadelle anzutreffen, wird er öfter in Begleitung von Sylvari, wie auch Asura und Menschen gesehen. Ein Reisender.
Zu Anfang wohl eine der treuesten und loyalsten Kriegerseelen der Eisen-Legion und Anführer seines Panzertrupps - Der Stahlknochen-Trupp. Durch einen kritischen Schicksalsschlag verlor er die eine Hälfte seiner ‚Familie', die andere zersplitterte sich und er endete als Legionstreues Gladium. Er beschäftigt sich meist mit Schmieden, bauen und werkeln, sowie der Wartung mechanischer Geräte. Doch dem Kampf mitten an der Front geht er nicht aus dem Weg. Durch eine Expedition wurde er Teil seiner neuen Familie, der Odyssee Cantha. Er schwor ihnen gegenüber, sie bis zu seinem Ende zu schützen. – Der stetigen Maschinerie des Eisens doch längst nicht abgesagt.



[h2]Leza Taariq[/h2]

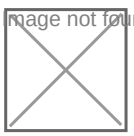
Zuständig für die exzentrische Geistlichkeit der Odyssee und Mahnerin an die Vernunft, ist Leza. Ein Widerspruch in sich, ist die Priesterin der Lyssa doch nicht gerade für ein Übermaß an Vorsicht, oder Vernunft bekannt. Als Horterin von allerlei Gerüchten mit den kuriosesten Dingen die man ihr nachsagt, macht sie einem das Ergründen der Wahrheit darin bisweilen sehr gerne, sehr schwer. Sie ist bekannt für ein forsches Mundwerk, dass sich entgegen ihrer Amtskollegen weniger auf Schönrednerei beschränkt, sondern den verbalen Schlagabtausch mit vielen.

Zur Odyssee Cantha stieß die Priesterin 1331 n. E. hinzu, als sie die Gruppe auf eine Expedition nach Elona begleitete. Als Fachfrau für Götterkunde und magische Artefakte rund um die Götter,wurde sie von Andra als Beraterin angeworben und steht der Gruppe auch als solche beiseite, mal mehr oder weniger erfolgreich. Seit der Rückkehr in krytanische Gefilde, widmet sie sich zwar wieder primär ihrem Dienst in der Priesterschaft, doch nicht selten trifft man sie auch an der Seite von Mejohra, irgendwo dort, wo es die Sylvari eben gerade hin verschlägt.

[h2]Minna Dearon[/h2]

Minna Dearon wuchs in einer einfachen Bauernfamilie im Königintal auf. Die bodenständige Menschenfrau landete recht spät in Götterfels. Durch die Bekanntschaft mit einem Söldner wurde ihr eine Stelle im Haushalt eines tüchtigen Geschäftsmannes vermittelt. Statt Felder bestellen, war sie nun mehr nur noch für den Haushalt und die Küchenleitung zuständig. Bekanntlich geht Liebe durch den Magen und so eroberte sie das Herz ihres Arbeitgebers. Durch diesen lernte sie auch Andra kennen. Jener Kriegerin hatte sie auch zu verdanken, dass sie die Odyssee, auf eigenen Wunsch, bei einer ihrer Reisen begleiten durfte. Dieses kleine Abenteuer krempelte das Leben der Küchenmagd vollständig um. All die Erlebnisse und lehrreichen Erfahrungen, die sie in der Gemeinschaft der Reisenden machen durfte, veränderten das einfach gestrickte Bauernmädchen. Auch in der Zukunft wird sie sich auf das leibliche Wohl der Odyssee Cantha konzentrieren. Es wird sie aber nicht davon abhalten der neu entdeckten Affinität zur Mesmermagie nachzugehen.

4 Assozianten



[h2]Evan Verland[/h2]

Evan Verland ist eigentlich Maler. Nicht nur in seiner Freizeit, sondern hauptberuflich. Was ihn dazu bewegt hat, mitten im Leben nochmal einen komplette 180°-Drehung zu machen und auf einem Luftschiff zu landen? Neugierde und Abenteuerlust, die ewige Suche nach großen Inspirationen und eine gute Portion Verrücktheit. Aber Genie und Wahnsinn liegen bekanntlich ja immer nah beisammen, sind zwei Seiten einer Münze.

Seine Hauptaufgabe auf dem Schiff ist die Navigation, aber er kümmert sich ebenso liebevoll und gewissenhaft um die Mechanik - so sie ihm vertraut ist. Außerdem führt er eigenes Bordtagebuch, indem er die Reisen und Abenteuer der Odyssee in Wort und vielen Bildern dokumentiert. Für die Nachwelt, sagt er gerne, zukünftige Generationen sollen sich an die Odyssee erinnern können und in der Lage sein, aus den Erlebnissen zu lernen.

5 Rezeption und Stimmen Dritter

Alle Bilder stammen aus GW2 und wurden von @Jorra bearbeitet. Die Nutzungserlaubnis wurde erteilt.