

Memoria

Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 19 _ 3/2008





ÍΠΗΛΤΣΒΕΡΖΕΪΧΠΪΣ

Einleitung	1
<i>ΛΑΠΔ ΔΕΡ 10.000 ΓΌΤΤΕΡ</i>	
Balanthadis - Stern der Weisen von Florian Wassermann	4
<i>ΛΕΒΕΠ ΙΠ ΜΥΡΑΠΟΡ</i>	
Myranisches Militär - die Hektade von Peter Horstmann	6
<i>ΜΥΡΑΠΪΣΧΗ ΜΑΓΪΕ</i>	
Porta Exteria - Myranische Pforten des Grauens von René Littek	11
<i>ΜΥΡΑΠΪΣΧΗ ΡΕΖΕΠΤΕ</i>	
Pastete mit Creme von Corinna Kersten	14
<i>ΜΥΡΑΠΟΡ- ΣΖΕΠΕ</i>	
Kurz-Übersicht von Peter Horstmann	16
<i>ΡΕΨΟΠΕΠ</i>	
Masken der Macht III - Archochrýsthes vól Quoran von Florian Wassermann	17
<i>ΡΕΖΕΠΣΪΟΠΕΠ & ΚΟΜΜΕΠΤΑΡΕ</i>	
Es liest sich was III - Glut von Dennis Rüter	19
<i>ΣΤΑΔΪ & ΡΕΓΪΟΠ</i>	
Kamakshapuram - Land der Kakteen von Dennis Rüter	21
<i>ΥΕΓΕ ΠΑΧ ΜΥΡΑΠΟΡ</i>	
Das Tor der Jharra von Jochen Willmann	25
<i>ΑΔΔ-ΟΠ</i>	
Imperialer Kalender von Felix Brose	29
ÍΜΡΕΣΣΥΜ	30

VORWORT

Endspurt und Aufbruch, so könnte man derzeit die Situation der *Memoria Myrana* bezeichnen. Bald haben wir es geschafft und die Nummer 20 erreicht. Auch sie soll, wie die Ausgabe 10, wesentlich umfangreicher werden. Erste Textideen sind bereits gepostet, erste Zeilen getippt. Damit wollen wir den 5. Jahrgang würdig beschließen. Wer also schon immer mal seinen eigenen Text in der MM lesen wollte, erhält eine Chance, die nicht wieder kommt. Einsendeschluss ist der 15. Oktober.

Aber auch die **Myranische Magie** ist im Endspurt und ich kann als Chefredakteur der MM nur sagen: Den Göttern sei Dank. Immerhin schreiben die meisten MMLer an dem Werk mit und ich werde 3 Kreuze machen, wenn sich alle wieder auf das Fanzine konzentrieren.

Wir haben noch eine Menge vor, was alle Kräfte brauchen wird. Die **Homepage** soll nun endlich ein neues Gewand erhalten, in Umfang und Angebot erweitert und mit einem übergeordneten Projekt verbunden werden. Auch die **Wiki** schreitet nach mehr Aufmerksamkeit und lebt derzeit mehr von dem Einsatz fleißiger Fans, denn von unseren Beiträgen.

Hinzu kommen einige weitere Projekte der MM, die in den Startpositionen stehen und uns wohl bis Mitte des nächsten Jahres beschäftigen werden.

So kommt es durchaus gelegen, dass der schöne Teil des Jahres wohl wieder zu Ende ist, die Tage kürzer und die Nächte zum Tippen länger werden.

Dass wir jedoch nicht nur faul in der Sonne gelegen haben, kann man in 9 Artikeln auf 30 Seiten nachprüfen. Florian Wassermann startet den Reigen mit den Priestern des **Balanthadis**. Die Anhänger des Sterns der Weisen mögen an die Jünger Aves erinnern, haben aber auch ihre eigenen Aspekte. Das myranische Militär ist einer der Grundpfeiler der imperialen Macht und ihre kleinste schlagkräftige Einheit ist die **Hektade**. Eine mögliche Darstellung über Alltag, Aufteilung und die Hierarchie innerhalb der Einheit startet eine neue Reihe über die Myrmidonen und ihre Kameraden. **Porta Exteria - Myranische Pforten des Grauens** von René Littek führt uns zu Orten auf Myranor, wo man der siebten Sphäre besonders nahe ist und wo man seine Helden nur mit Vorsicht herumlaufen lassen sollte. Zumindest, wenn man sie behalten möchte. Wer bei diesen Schrecken dennoch nicht auf sein Vergnügen verzichten möchte, kann sich vorher mit einer valantischen Süßspeise eindecken, die Corinna Kersten in **AmaGirRaos Kochecke** vorstellt. Die Pastete mit Creme braucht zwar etwas Vorbereitung, ist dafür aber auch ein Hochgenuss. Wesentlich weniger Zeit braucht man dieses Mal für den Bericht **Myranor-Szene: Kurz-Übersicht**. In wenigen Sätzen lässt sich zusammenfassen, was in den letzten Monaten rund um Myranor passiert ist. Mehr Informationen sollen zwar auf der RatCon bekannt gegeben werden, die liegt aber im Bereich der Ausgabe 20. Archo-chrýsthes vól Quoran,

den wiederum Florian Wassermann als Teil der Serie **Masken der Macht** näher beleuchtet, scheint ein myranischer Batman zu sein. Aber ein fliegender Optimat und Meisterbastler hat natürlich mehr drauf, als so ein Fledermaustyp, der auf Latex steht. Schon länger erschienen und mit allgemeiner Begeisterung aufgenommen wurde dagegen der Roman *Glut*, der diesmal von Dennis Rüter in der Serie **Es liest sich was** vorgestellt und rezensiert wird. Wer danach noch mehr Interesse auf myranische Regionen hat, der sei auf den Artikel **Kamakshapuram - Land der Kakteen**, ebenfalls von Dennis Rüter, verwiesen. Die Beschreibung der Gegenden und Bewohner am Rande Makshapurams und der Narkramar mag zwar durstig machen, lohnt aber auf jeden Fall. Wer noch keinen Weg nach Myranor gefunden hat, den seine Gruppe aus Aventurien gehen möchte, findet in **Das Tor der Jharra** von Jochen Willmann eine weitere Möglichkeit, wie man von A nach M kommt. Sie ist zwar ungeeignet um endlich die Myriaden ins Liebliche Feld zu bringen und dem Ost-Kontinent den lang ersehnten Frieden zu verschaffen, aber für eine Gruppe Abenteurer ist sie ein gangbarer Weg.

Als **Add-on** haben wir eine Arbeit von Felix Brose eingefügt, die eine sehr handliche Tabelle zum imperialen Kalender enthält.

Viel Spaß beim Lesen

Peter Horstmann & das MM-Team

BALANTHADIS - STERN DER WEISEN

von Florian Wassermann

Der Kult

Wissensvielfalt, Geisteskraft und Vorsicht sind die Eigenschaften, die man Balanthadis zuschreibt. Auch wenn seine Anhänger oft als zaghaft oder gar feige verschrien sind, so ist es doch in Wahrheit ihr Drang nach Perfektionismus, der sie zu nochmaligem Überlegen anhält. Der Stern der Weisen trägt seinen Namen zu Recht, wird er doch vor allem von Gelehrten angebetet. Die Tempel Balanthadis beinhalten oft, ähnlich wie die heiligen Stätten Undhabals, beeindruckende Bibliotheken. Allerdings legt man hier weniger Wert auf Geschichtsschreibung und staubiges Bücherwälzen. Auch Laboratorien, Forschungswerkstätten und vor allem Sternwarten werden von der Priesterschaft ganz selbstverständlich in ihren Tempeln eingerichtet. Man versucht vor allem, sich neues Wissen anzueignen, alte Wissenschaften und Techniken zu perfektionieren und neue Dinge zu erkunden. Vom Schaffensdrang des Belcarkultes ist man jedoch weit entfernt, denn der Balanthadit (Mz.: Balanthaditen) sieht die Schaffung von Neuem lediglich als Mittel zum Zweck. Wie ein Entdecker, der von einem kürzlich erkundeten Landstrich eine Karte zeichnet, nur um für spätere Expeditionen schneller in noch unbekanntes Gebiet vorzudringen. Und so stellen weitgereiste Entdecker und Kartographen im Imperiums auch einen erwähnenswerten Teil der Gläubigen. Die Erforschung des Laufes der Gestirne, die Erkundung von Neuland, und Forschungen in solchen Hilfswissenschaften wie Gesteinskunde, Anatomie und Sprachenkunde nehmen einen wichtigen Stellenwert unter den Aufgaben der Priesterschaft ein. Die Ausrichtung eines Tempels und die bevorzugten Forschungsgebiete der Priester variieren dabei stark. Allen gemein ist lediglich eine Vorliebe für Rätsel, verschlüsselte Texte und komplizierte Brettspiele zu haben. Gerne sichert die Priesterschaft ihre Pergamente mittels selbst erstellter Geheimschriften und -sprachen.

Die Macht der Priester

Weltliche Macht erlangt ein Priester in erster Linie in Gegenden, in denen die Sterndeutung für die

herrschenden Würdenträger einen hohen Stellenwert einnimmt. Hier fungiert er als astrologischer Berater, dessen Vorhersagen mitunter sehr ernst genommen werden. Auch reiche Handelsherren und sogar manchmal die Häuser Rhidaman und Kouramnion beschäftigen zwischenzeitlich einen Balanthaditen als Kartographen oder Gesteinskundigen, um zusammen mit einem Prospektor neue Rohstofflagerstätten ausfindig machen zu können. Auch als Schreiber und Ausrufer verdienen sich die Priester bisweilen und sind oft die letzte Anlaufstelle wenn es darum geht, verschlüsselte Schriftstücke zu entziffern. Gerüchte besagen, dass Obeon von Vinerata, ein Balanthadit des letzten Jahrhunderts, sogar den Eupherban-Code entschlüsselt haben soll. Zumindest fand man ihn nach Aufkommen des Gerüchtes mit durchschnittener Kehle vor dem Nerenit Balan Cantaras. Auch finanziell sind die Mittel der Priesterschaft eher begrenzt. Fast sämtliche Spenden und Einnahmen werden in Forschung und die Einrichtung der Tempel umgesetzt. Der Gegenwert der über die Jahrhunderte angesammelten Schriften, Laborinstrumente und Sternwarten ist dagegen nicht unbeträchtlich.

Die Anhängerschaft

Die Anhänger des Kultes entstammen in erster Linie der menschlichen Gelehrtenschicht des Imperiums. Amaunir bringen Balanthadis meist wenig Verehrung entgegen und auch die Balanthaditen scheinen sich mit dem wechselhaften Wesen der Katzenmenschen schwer anfreunden zu können. Doch auch andere Völker, wie zum Beispiel die Neristu, identifizieren sich selten mit dem Kult um den Stern der Weisen und bleiben lieber ihren eigenen Gelehrtencirkeln treu. Auch begabte Kinder der Unterschicht werden von der Priesterschaft aufgenommen und wenn nötig, vorher ihren Eltern abgekauft. In manchen Provinzen und Horasiaten, vor allem in Xarxaron, gestaltet sich dieses Vorgehen aufgrund örtlicher Machtverhältnisse und Gesetze als schwierig. Feste Anhänger werden in ein verschlüsseltes Tempelbuch eingetragen und zahlen

auch einen festen Zehnt an die Priesterschaft. Dafür haben sie jedoch das Recht auf weitestgehend freien Zugriff auf die Bibliotheken und Forschungseinrichtungen. Verbrauchsutensilien müssen dabei weiterhin selbst beschafft oder bezahlt werden. Oft arbeitet die Priesterschaft mit den örtlichen Handwerkszirkeln zusammen und erlangt so Zugriff auf günstige Arbeitsmaterialien wie zum Beispiel: Pergament, Tinte, optische Linsen und alchemistische Zutaten. Auch mit den Kulturen Belcars, Undhabals und Belyabels pflegt man meist freundschaftliche Kontakte.

Tracht und Bewaffnung

Der cantaresische Männerrock hat inzwischen als Priestertracht in fast allen Horden Balantheadis Einzug gehalten, auch wenn diese sich fern der ehemaligen Co-Centropole befinden. Darüber tragen die meisten Priesterinnen und Priester höchstens noch einen Macalar oder Calar zu besonderen Anlässen. Die bevorzugte Farbe der Balantheaditen ist Blau in allen Variationen, selten auch einmal in Kombination mit Grün. Als Schmuck sind Ketten, Reifen und Ringe mit Aquamarinbesatz recht verbreitet und sehr beliebt. Ärmere Priester oder Novizen weichen auf den weniger kostbaren Türkis als Schmuckstein aus. Wenn eine Priesterin Balantheadis eine Waffe führt, dann entweder einen Phugion oder Pacator. Letzterer ist manchmal sogar dem Holzstab einer Schriftrolle nachempfunden ...

Rituale

Kunde fremder Zungen

Vorraussetzungen: Halbzauberer (Priester Balantheadis)

Wirkung: Der Priester wird durch dieses Ritual in die Lage versetzt, fremde Sprachen und Schriften sinngemäß zu verstehen (nicht jedoch sie zu sprechen). Es eignet sich nicht dazu, einen Text oder eine gesprochene Rede direkt Wort für Wort zu übersetzen. Jedoch ist es für einen Helden mit dem Talent Sprachenkunde und unter Verwendung dieses Rituals möglich, auch völlig unbekannte Sprachen oder Schriften Stück für Stück zu entschlüsseln. Dies erfordert jedoch, je nach Komplexität, Tage bis Monate aufopferungsvollen Studiums.

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: KL/KL/IN

Ritualdauer: 3 SR

Ritualkosten: max. RkW/AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 AsP/Std. (min. 3 AsP)

Balantheadis-Priester (11 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 14, IN 12

Start-SO: 6

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Begabung: Wissenstalente, Halbzauberer, Neugier 7, Verpflichtungen gegenüber dem Tempel

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl, Wohlklang

Kampf: Dolche oder Hieb Waffen +3, das andere +1, Raufen +3

Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +4, Sinnen-schärfe +4

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +1, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Brettspiel +3, Götter/Kulte +5, Kryptographie +5, Magiekunde +2, Rechnen +5, Sprachenkunde +4, Sternkunde +7, 12 weitere Punkte verteilt auf die oben genannten und/oder bis zu 4 neue Wissenstalente (keines über T&W 10)

Sprachen/Schriften: Muttersprache +2, eine Zweitsprache nach Wahl +4, Myranisch +7, Kult-Geheimsprache +8, Imperiale Lautzeichen +7, 15 weitere Punkte verteilt auf die oben genannten und/oder bis zu 4 neue Sprachen

Handwerk: Malen/Zeichnen +3, Alchimie oder Bergbau oder Glaskunst oder Kartographie +3

Zauberfertigkeiten: Balantheadis +7, Inspiration +6

Sonderfertigkeiten: Kunde fremder Zungen, Ritualkenntnis Balantheadis +2, eine beliebige Talentspezialisierung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Leitquelle: Balantheadis

Ausrüstung: Cantaresischer Wickelrock, Sandalen, Schmuck im Wert von SOx2 Argentale, Macalar oder Calar, Umhängetasche mit Schriftrolle und Schreibzeug, Siegelring des Tempels, Siegelwachs, Pacator oder Phugion

Besonderer Besitz: Fernrohr

MYRANISCHES MILITÄR- DIE HEKTADE

von Peter Horstmann

»Vom Tor her erklang das Signal für herannahende Fremde. Müde erhoben sich die Mitglieder der Wachmannschaft und besetzten die Türme.

„Was ist denn los Gerion? Übst Du nur oder kommt da wirklich mal Besuch?“ Der angerufene Torposten drehte sich zu seinem Kirenu herum. Auch hier waren die Soldaten in Fünfergruppen, sogenannten Kirenen, eingeteilt und der Kirenu war der dienstälteste Myrmidone. „Nein Feronex. Zwei Reiter nähern sich über die Heerstraße, sag dem Chirokanu Bescheid.“ Der Kirenu, der als Wachhabender im Hof zu bleiben hatte, sandte einen Soldaten ins Stabsgebäude und zwei weitere Gruppen Myrmidonen mit Belari auf den Wall. Auch wenn man hier in Valantia einen ausgesprochen ruhigen Dienst leistete, war die Grenze zu Rhacornos oder gar Koromanthia nicht so weit entfernt, dass man gefahrlos Fremde ans Lager lassen konnte. Nur wenige Minuten später standen drei Kirenen mit Belari in Position und warteten auf die Ankömmlinge. Auch der Veteran, der die Wache im Lager zu beaufsichtigen hatte, war zum Tor gekommen.

„Gerion, mein Junge, was ist los?“ Der Chirokanu, war mit seinen 30 Jahren, fast doppelt so alt, wie der junge Myrmidone, der Signal gegeben hatte. Als Veteran und kurz vor Ende seiner zweiten Dienstzeit, strahlte Sonoras eine Ruhe aus, die aus endloser Routine und jahrzehntelangem Bürodienst resultierte. Trotz dieser aufreibenden Tätigkeit war er körperlich immer noch fit und nahm auch regelmäßig an den Übungen der Hektade teil, zu deren Stab er gehörte. Als Vorsteher von vier Kirenen war der Chirokanu als Wachleiter eingesetzt.

„Zwei Reiter auf Monocornen nähern sich aus Westen dem Lager. Sie kommen über die neue Heerstraße. Sie werden ... da, der vordere treibt sein Reittier mit der Gerte an und beschleunigt.“ Der Junge, der noch keine Zwanzig war und erst sein zweites Jahr in der Myriade diente, wurde sichtlich nervös. Das bisher größte Ereignis, welches er seit seiner Grundausbildung in Sidor Valantis erlebt hatte, war das Turoxspiel gegen die Wach-Mannschaft des Magnaten im letzten Gyldara gewesen. Sonoras seufzte und kletterte über die Leitern zur obersten Plattform der Tortürme herauf.

„Beruhige Dich Soldat.“ Er kam gerade recht, um mitzubekommen, wie vor dem Tor der erste Reiter sein Khadan abbremste. Auf dem hirschgroßen

Einhorn saß eine Amauna. Der Chirokanu hatte während seiner Dienstzeit in Valantia schon einiges gesehen, aber auf diesen Anblick war er nicht vorbereitet.

„Bei Shinxir, Avastada und Pheronos! Was ist das?“ Mit einem liebevollen Lächeln, wie es wohl nur Katzenartigen möglich ist, schaute die Amauna zum Tor herauf. Ihr tiefschwarzes Fell glänzte in der frühen Abendsonne und bildete einen deutlichen Kontrast zu dem schulterlangen Kopfhaar, welches ganz offenkundig nach der neusten Mode Sidor Valantis gebleicht war. Nicht weniger auffällig waren die bersteinfarbene Tunika, die sie trug und der hochglanzpolierte Brustpanzer aus dunkelblauem Farbstahl, welcher sehr eindeutig ihre Weiblichkeit betonte. Über dem Rücken trug sie eine Bela und an der Hüfte eine lange Machira. Ihre Beine steckten in purpurfarbenen Beinkleidern, die zur Hälfte in schwarzen Reitstiefeln steckten. Auch ihr Khadan war vielfarben ausgestattet. Zaumzeug und Sattel strotzten nur so vor Farben und edlen Metallen, dass es einen Shingwa beglückt hätte.

„Heil und Segen dem Thearchen! Ich melde die Ankunft von Exzellenz Durinna e Abdera Serra Alantinos, Semi-Semaiona im Dienste der VI. valantischen Myriade, zum Antritt ihrer Dienstzeit als Addenata Prima in der III. Hektade. Macht das Tor auf!“

Der Chirokanu schaute seinen jungen Kameraden entsetzt an.

„Eine Alantinos!“ Er brauchte einige Augenblicke, bis er sich wieder gefangen hatte. Dann brüllte er los.

„Meldung an den Hektagu! Zum Sammeln blasen! Die Kirenen I,VI, XI und XVI in Ehrenformation am Tor angetreten!“

Leise seufzte er: „Eine Alantinos, Shinxir steh uns bei.“

Dann zuckte er zusammen, als sei ihm siedendheiß etwas eingefallen. „Und macht gefälligst das Tor auf, Offizier vorm Tor!“

ALLGEMEINER AUFBAU EINER HEKTADE

Die kleinste für sich stationierte Einheit im imperialen Militär ist die Hektade. Aufgebaut aus 20 Kirenen zu je 5 Mann und einem Stab aus 20 Personen, hat sie eine Sollstärke von 120 Mann. Diese werden in der Regel durch Staatssklaven

Ia	I	IIa	II	IIIa	III	IVa	IV	Va	V
I	I	II	II	III	III	IV	IV	V	V
I	VIa	II	VIIa	III	IIIXa	IV	IXa	V	Xa
VI	VI	VII	VII	IIIX	IIIX	IX	IX	X	X
VI	VI	VII	VII	IIIX	IIIX	IX	IX	X	X
XIa	XI	XIIa	XII	XIIIa	XIII	XIVa	XIV	XVa	XV
XI	XI	XII	XII	XIII	XIII	XIV	XIV	XV	XV
XI	XVIa	XII	XVIIa	XIII	XIIIXa	XIV	XIXa	XV	XXa
XVI	XVI	XVII	XVII	XIIIX	XIIIX	XIX	XIX	XX	XX
XVI	XVI	XVII	XVII	XIIIX	XIIIX	XIX	XIX	XX	XX
Curatu		Curatu		Curatu		Curatu		Curatu	
Chirokanu		Chirokanu		Chirokanu		Chirokanu		Chirokanu	
Cornu I				Cornu				Cornu II	
Sumbulon		Cornicularius				Cornicularius		Shinxir-Geweiter	
		Addenatus I				Addenatus II			
				Hektagu					

und Hilfstruppen ergänzt, in einigen Fällen auch durch Zugabe von einer Eskadru Reiterei im Soll von 50 Reitern.

Die Kirenen sammeln sich in fünf Zügen, denen als Mitglieder des Stabes, ein **Curatu** beigeordnet und ein **Chirokanu** vorangestellt ist. Der **Curatu** fungiert als „Mädchen für alles“. Er ist in der Regel ein Myrmidone in der zweiten Dienstzeit oder ein Freigelassener mit einer handwerklichen Ausbildung und nur selten jünger als 30 Jahre. Sein Aufgabengebiet beginnt mit der medizinischen Versorgung der Truppe und endet mit dem Ausbessern von Werkzeugen, Unterkünften und Ausrüstung. Grundsätzlich gilt dabei, dass alle Mannschaften eine handwerkliche Grundausbildung erhalten haben, um Ausrüstung und Unterkunft

selbständig pflegen und errichten zu können. Der **Curatu** ist daher mehr ein Vorarbeiter mit zusätzlichen Kenntnissen, denn ein Hausmeister.

Der **Chirokanu** ist als Gruppenführer im Kampf, als Ansprechpartner für „seine Jungs“ – auch wenn die meisten Einheiten durchaus gemischt sind – und als Disziplinar-Autorität eingesetzt.

Zum Stab zählen weiterhin die **Cornu**, die Signalbläser. Mit ihren großen bronzenen Hörnern sorgen sie in der Schlacht für eine Verständigung zwischen Kommandeur und Mannschaften. Auch sie rekrutieren sich aus dem Pulk der Myrmidonen. Der höchste Posten, den ein Myrmidone mit mindestens zwei abgeschlossenen Dienstzeiten erlangen kann, ist der **Sumbulon**. Dieser Soldat trägt nicht nur das Feldzeichen der Einheit, er ist

Diskussion

„Experte: Die zweite Dienstzeit

Für Angehörige der imperialen Truppen ist es nicht ungewöhnlich, nach der üblichen ersten sechsjährigen Dienstzeit eine weitere zu absolvieren. [...] Mit der Ableistung einer zweiten Dienstzeit ist es auch möglich, in den Rang eines Hektagu (Unteroftiziers) aufzusteigen und den gleichnamigen Professionszusatz zu erwerben. Die Beförderung zum Hektagu oder zur Hektage setzt allerdings üblicherweise die Ableistung der zweiten Dienstzeit bei der gleichen Truppengattung voraus.“

Dieser Auszug aus dem HC Myranor – Das Güldenland, S. 179 sollte die Zweitprofession Hektagu ermöglichen und den Status eines Veterans regeln.

Meiner Meinung nach ist er als Regel zwar ganz brauchbar, spiegelt jedoch nicht die Realität wieder. Davon ausgehend, dass ein Jugendlicher mit 16 Jahren in Myranor aufgrund seiner Lebensumstände zwar schon weiter sein mag, was seine Entwicklung zu Verantwortung und Lebensweisheit angeht, als unsereiner, wäre es dennoch sehr unwahrscheinlich, dass man einem 22jährigen Soldaten, der nach seiner Grundausbildung ein paar Jahre als Straßenbauer, Torposten und Helfer in der Schreibstube das Wohl und Wehe einer Einheit von 120 Mann überlässt. Auf der anderen Seite ist eben nicht davon auszugehen, dass man entsprechende Myrmidonen auf Schulen sendet, wo sie die Feinheiten der Truppenführung, Personalmanagement, Bürokratismus und andere Voraussetzungen für einen Kompaniechef beigebracht bekommt. Also wird es nötig sein, dass er verschiedene Stufen innerhalb der truppeneigenen Hierarchie durchläuft. Wenn er dabei wirklich etwas lernen soll, geht das nicht im Eilschritt, sondern erfordert Zeit. Daher habe ich für diesen Text die Anforderungen an die einzelnen Posten angehoben, damit die Soldaten die Möglichkeit erhalten, auch ihre Erfahrungen zu machen und so eine Grundlage erhalten, aufgrund derer sie von ihren Untergebenen respektiert werden und Führungsqualitäten erwerben und ausbauen können.

gleichzeitig auch „die Mutter der Hektade“. Im Lager besteht der Dienst hauptsächlich aus Verwaltungsarbeit. Versorgung der Truppe in Absprache mit dem nächst höheren Stab, Dienstpläne, Anträge für Urlaub, Anfragen von zivilen Stellen für Truppenaufgaben, all so etwas obliegt diesem Posten. Als Hilfe hat er dabei eine Anzahl von Staatssklaven, die als Schreiber ausgebildet sind sowie eine Anzahl von Myrmidonen, die schreibkundig sind und auch als Boten fungieren. Ebenfalls meist Staatssklaven sind die beiden offiziellen Schreiber der Hektade. Die *Cornicularii* sind für den Schriftverkehr mit der restlichen Einheit, die nicht immer im selben Lager liegen muss, zuständig, versehen die Post mit den Magistrats- und Horasiatsbehörden und stehen den drei Offizieren einer Hektade zur Verfügung. Zur Unterstützung von Moral und Staatsgesinnung erhält jede Hektade einen *Shinxir-Priester/Geweihten*. Diese Priester der Oktade haben sich weitgehend dem Gott des Krieges und der Disziplin zugewandt. Nicht selten stammen sie aus den Truppen des Imperiums und haben sich nach ihrer ersten Dienstzeit dem Staats-Kult verschrieben.

Der kleinste Unteroffiziersrang ist der *Addenatus*, von dem es zwei gibt, meist eine Stelle für einen jungen Optimaten- oder Honoratensprössling. In einigen Fällen wird diese Position, die entweder eine langjährige Zugehörigkeit zur Truppe – min. zwei abgeschlossene Dienstzeiten – oder eine militärische Erziehung voraussetzt, auch an Myrmidonen in der dritten Dienstzeit vergeben. Damit hat es der Soldat geschafft den Bereich der Mannschaften zu verlassen und wird Unteroffizier im Range eines *Semi-Semaion*. Dem *Addenatus* untersteht je ein Flügel der Einheit, der aus 4 - 6 Kirenen, je nach Aufgabe, besteht. In solchen Kontingenten werden die verschiedenen Arbeiten erledigt, die eine Hektade zu erledigen hat. Neben der Grenzsicherung sind dies oft zivile Arbeiten, wie das Anlegen von Straßen und Brücken, Instandhalten von Postenketten, Anlegen von Kanälen oder auch polizeiliche Aufgaben, wenn der örtliche Magistrat überfordert ist, was bei

größeren Spielen an den Feiertagen durchaus mal vorkommt. Die Führung der Einheit unterliegt dem *Hektagu*. Auch hier gilt, dass mindestens zwei abgeschlossene Dienstzeiten vorzuweisen sind, da dieser Posten eine Menge Verantwortung innehat und Erfahrung mit Soldaten und der täglichen Routine verlangt. Trotz dieser Tatsache werden auch regelmäßig die vielversprechenden Kinder von Optimaten mit diesen Aufgaben betraut, nicht selten ohne vorher als *Addenatus* erste Erfahrungen mit der Truppe gesammelt zu haben. Vor allem für die klassischen Truppenhäuser wie Partholon, Kouramnion, Aphirdanos und Quoran scheint es oft undenkbar mit einem geringeren Posten die Karriere zu starten. Ein *Hektagu*, bzw. eine *Hektage*, steht im Range eines *Semaionos*.

WERDEGANG INNERHALB DER MANNSCHAFTEN/MYRMIDONEN

Jeder Myrmidone startet als neuer Rekrut und erhält eine Grundausbildung von etwa 9 – 11 Monaten, um den Umgang mit seinem Arbeitsgerät, wie z.B.: Kentema, Bela, Wurfspeere, Spitzhacke, Schaufel, Besen, Droglossa zu erlernen und zu routinieren. Nach diesen Monaten, die je nach Einheit variieren, gelangt er in die Einsatzeinheiten. Um eine taktisch sinnvolle Durchmischung von „Frischlingen“ und „Alten Hasen“ zu gewährleisten, werden die neuen Soldaten auf alle Kirenen der Myriade verteilt. So lernen sie das Lagerleben der Einsatztruppen von denen, die schon länger vor Ort stationiert sind. Hat ein Myrmidone drei Jahre Dienst abgeleistet, beginnt der Aufstieg. Er kann *Kirenu* werden und damit erste Verantwortung übernehmen. Bewährt er sich, kann er *Curatu* werden, wenn er handwerklich talentiert, bzw. vorgebildet ist. Innerhalb der unteren Mannschaften gibt es daneben eine Fülle von Diensten, die zu einer Auflockerung des Dienstes führen und in denen sich ein Soldat beweisen kann. Dazu gehören das Führen von Patrouillen und Stosstrupps ebenso wie das Leben als Vorarbeiter beim Straßenbau, Handlanger eines Medicus, Dienst als Schreiber im Stab oder der Küche. Der erste Schritt ist der *Chirokanu*, der das

Addenatus – (w. Addenata, pl. Addenati) Adjutant des Hektagu im Range eines Semi-Semaion (Fahnenjunker), kommandierender Unteroffizier eines Flügels (4-6 Kirenen) der Einheit. Voraussetzung: Adel oder dritte Dienstzeit.

Chirokanu – Händeführer, Gruppenführer, ein Myrmidone ab 2/3 der ersten Dienstzeit.

Cornicularius – Schreiber und Boten, Myrmidone oder Staatssklave

Cornu – „Horn“, Signalgeber der drei Teileinheiten, Myrmidone.

Curatu – „Mädchen für Alles“; Myrmidone oder Staatssklave, der als Medicus, Schmied, Zimmermann, etc. fungiert.

Hektagu – Einheitenführer im Range eines Semaion (Fähnrich), direkter Kommandeur der „Mitte“ (8-12 Kirenen), Voraussetzung: Adel oder dritte Dienstzeit.

Kirenu – Gruppenführer einer Kirene, die aus 5 Mann besteht, ein altgedienter Myrmidone ab der Mitte der ersten Dienstzeit.

Shinxir-Geweihter – Jede Hektade bekommt einen Priester des Shinxir an ihre Seite, für Moral und Unterstützung.

Sumbulon – taktischer Berater des Hektagu, ein altgedienter Myrmidone in der dritten Dienstzeit.

Kommando über vier Kirenen hat und als Gruppenführer fungiert. Er ist der erste Ansprechpartner seiner Soldaten, besorgt die Einteilung der Wachposten innerhalb der Kirenen, sorgt für den Drill der Neuen, wie Alten und ist der Verantwortliche gegenüber dem *Sumbulon*. Er lebt zwar mit seinen Untergebenen zusammen, versieht seinen Dienst jedoch abwechselnd bei Mannschaften auf dem Lagerhof und im Stab.

Mit dem Ende der ersten Dienstzeit, also nach sechs Jahren, stellt sich die Frage, ob man zurück möchte in die zivile Welt oder sich entscheidet, sein Leben auch weiterhin als Berufssoldat zu verbringen. Mit abgeleiteter erster Dienstzeit steigen die Chancen auf eine Karriere in den Truppen des Reiches. Einige kehren für ein paar Jahre in einem Tempel der Oktade ein, bevor sie als Priester des Shinxir zurückkehren. Die meisten bleiben jedoch in „ihrem“ Truppenteil und hoffen in der zweiten Dienstzeit als *Chirokanu* genug Erfahrung und nicht zuletzt auch Belobigungen zu erlangen, um danach im Stab aufsteigen zu können. Mit etwa 28 bis 30 Jahren kann man dann *Sumbulon* werden und als „Mutter der Einheit“ so richtig den Spaß eines Schreibtischjobs genießen. Der Papierkram einer Hektade landet früher oder später immer auf diesem Tisch und muss in den täglichen Ablauf der Truppe integriert werden. Daneben gilt es als Träger der Standarte die Truppe bei allen möglichen Anlässen zusammen mit den Offizieren zu vertreten. Eine andere Möglichkeit der Karriere ist der Posten des *Addenatus*. Besonders für eher taktisch begabte *Chirokanu* ist es der angepeilte Weg. Als Einheitenführer sind sie jedoch nicht nur bei Kampfhandlungen gefragt, sie leiten auch die vielfältigen Aufgaben der Truppen, wenn die Hektade nicht als Ganzes ausgesandt wird. Hat man sich in einem dieser beiden Posten über mehrere Jahre bewährt, kann man zum *Hektagu* befördert werden, was meist mit einer lebenslangen Dienstzeit einhergeht.

DIE III. HEKTADE DER VI. VALANTISCHEP MYRIADE

(Einsatzmöglichkeiten im Spiel)

Etwa 130 Meilen westlich von Sidor Valantis liegt das Oktagon der Hektade in einer großen Schleife des Goldenen Orismani. Ursprünglich für zwei Hektaden erbaut, dient es inzwischen nur noch der III. als Standort. Die II. wurde weiter nach Süden zur Verstärkung der I. Hektade ins Grenzgebiet nach Koromanthia verlegt.

In der Nähe liegt eine Colonia von Veteranen, von denen viele aus dieser Einheit stammen. So wird einerseits die Motivation gehoben, sich für diese Region einzusetzen und zum anderen steht eine

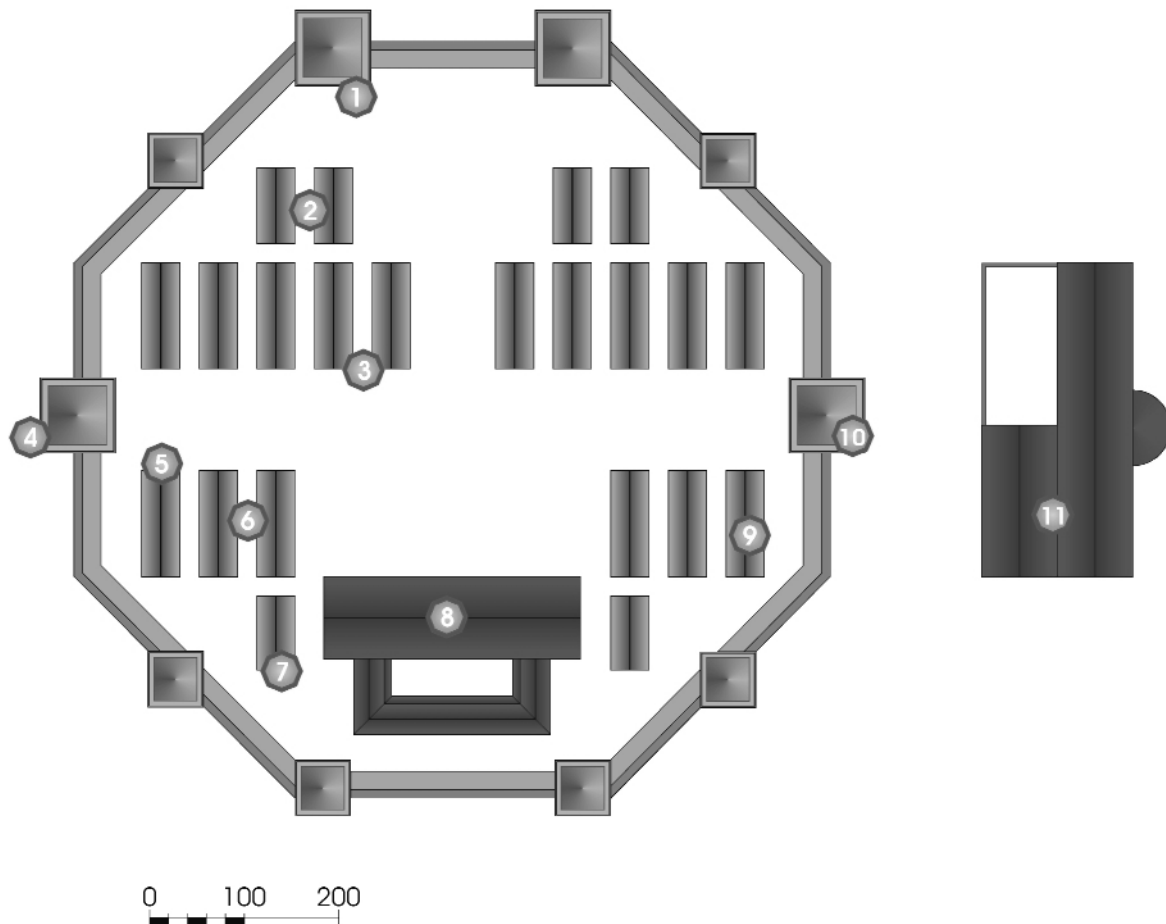
erfahrene Auxiliereinheit zur Verfügung, sollte Verstärkung nötig sein. Das Lager gleicht derzeit einer riesigen Baustelle. Ursprünglich wurde das Oktagon in einer Holz-Erde-Technik erbaut. Gewaltige Wälle, bis zu 5 Schritt breit, schützen die Fachwerkbaracken im Inneren. Bisher war nur das Hauptgebäude, im Fachjargon Palästra genannt, aus Stein erbaut. Nun kann man seit 2 Oktalen miterleben, wie auch der Rest des Lagers sein bekanntes Braungrau abwirft und sich in ein neues Gewand aus hellem, weißgelbem Sandstein kleidet. Der naranische (westliche) Teil der Befestigungsmauer ist inzwischen fertig gestellt, auch das Ufertor (4) erstrahlt in neuem Glanz.

Zur Unterstützung hat der Magistrat der Provinz eine Truppe von Staatssklaven gesandt, die Erfahrung in Statik und Steinmetzarbeiten haben. Das Ergebnis sind nicht nur wunderbar gefügte Mauern und Pfeiler, auch ein gewaltiger Krach zwischen dem Vorarbeiter der Sklaven, Nerion, einem eingebildeten Steinmetz, der diese Aufgabe als weit unter seiner Würde ansieht und dem *Sumbulon* Vetruvion, der ganz eigene Ideen vom Mauerbau hat und nur wenig Begeisterung aufbringen kann, diesem aufgeblasenen Sklaven "seiner" Myrmidonen zum Steineschleppen abzukommandieren.

In diese Situation kommt nun die neue Addenata, Exzellenz Durinna e Abdera Serra Alantinos. Auch sie hat natürlich einiges bei der Kontroverse beizusteuern, verfügt sie doch über fundamentale Kenntnisse in so ziemlich allem - wie man es bei einer Alantinos erwarten darf. Daneben brennt sie auf eine Gelegenheit, ihre militärischen Qualitäten unter Beweis zu stellen.

Diese scheint gekommen, als

- eine Gruppe von Leonir über die Grenzen von Rhacornos kommt und in der Gegend Vieh wegtreibt.
- Straßenräuber eine Zollstation (s. **III 16** - *Wasserwege Myranors*) am Goldenen Orismani plündern und der Magistrat um Hilfe bittet.
- Es in der nahen Provinzmetropole zu Unruhen kommt. Der Magistrat hat Abgaben auf Nahrungsmittel massiv erhöht, um das neue Markttor, welches er "spendet" zu bezahlen. Nun murren Bürger und Händler gleichermaßen. Neben den lokalen Truppen sollen auch Kirenen der III. Hektade für Ruhe und Ordnung sorgen.
- Unstimmigkeiten beim Transport der Sandsteine auf dem Orismani auftreten. Offenbar hat jemand ein Interesse daran, die Verstärkung der Mauer zu sabotieren. Das muss schnellstens unterbunden und aufgeklärt werden.



- | | | | |
|----|-------------------------------|-----|--------------------|
| 1. | Haupttor | 7. | Unterkunft Sklaven |
| 2. | Materiallager und Werkstätten | 8. | Stabsgebäude |
| 3. | Wohnbaracken | 9. | Kantine |
| 4. | Ufertor | 10. | Thermentor |
| 5. | Sanitätsbaracke | 11. | Thermen |
| 6. | Nahrungslager | | |

- Eine wilde Herde von Blutbüffeln auf einer Großdomäne für Verwüstungen sorgt. Der Verwalter, Jovonion serr Alantinos, bittet seine "liebe Verwandte" um Hilfe. (s. **CODEX MONSTRORUM** 15,138)

Sie erbittet das Kommando über 3 Kirenen und eine Handvoll Freiwilliger und bricht auf.

Das Lagerleben ...

ist geprägt von Routine und harter Arbeit. Neben der Arbeit an der neuen Mauer, für die jeweils 4 Kirenen pro None abkommandiert sind, müssen u. a. die Straßen patrouilliert werden, Besatzungen für diverse Signaltürme zur Metropole bestellt werden und der Betrieb im Lager, mit Versorgung und Instandhaltung verlangt ebenso seinen Anteil an Aufmerksamkeit. Kleinere Verletzungen werden in der Sanitätsbaracke versorgt, wo auch ein paar Krankenbetten stehen. Die Werkstätten im Lager bearbeiten Holz und Bleche und stellen neben den derzeit nötigen Bauhölzern und Geräten auch Möbel und Geschirr her, die auf dem Markt

verkauft werden. Daneben gibt es eine größere Ziegelbrennerei außerhalb des Lagers, die derzeit Hochbetrieb hat, da nur die Außenteile der Mauern aus Sandstein gefertigt werden. Der Kern besteht aus Ziegelsteinen und Gußzement.

So wundert es nicht, dass es in dem Oktagon zugeht, wie in einem Bienenkorb.

Flüche, wenn der Hammer mal wieder den Daumen und nicht den Nagel getroffen hat oder einer der Sklaven eine Ladung Ziegel vom Gerüst fallen lässt, wenn der Sumbulon vorbeikommt, Arbeitsgeräusche von Äxten, Hämmern und Sägen, das Wiehern von Pferden - all das bestimmt die Geräuschkulisse.

Auch in Valantia ist Dienst noch Dienst und das Vergnügen findet frühestens nach dem Dienst statt, wenn man sich in die Lagerthermen zurückziehen kann.

PORTA EXTERIA - MYRANISCHE PFORTEN DES GRAUENS

von René Littek

In Aventurien wird man seit der Rückkehr Borbarads insbesondere in den Dunklen Landen mit den *Pforten des Grauens*, direkten Übergängen in die Welt der Dämonen konfrontiert, die Dämonenknechte bedenkenlos aufstoßen oder dies zumindest versuchen. Und nur langsam realisiert man, dass die Herren der Dunklen Lande tatsächlich meist nur seit Zeitaltern bestehende Tore erneut aufwerfen.

Auch in Myranor wird in alten Schriften von Orten berichtet, an denen man in die Äußeren Domänen, die Welten der Daimonen, gelangen können soll. In vielen dieser Schriften nennt man diese dunklen Übergänge *Porta Exteria*. Einige sind seit Jahrtausenden verschlossen und vergessen, an anderen beginnen mystische Siegel aufzubrechen und einige wenige wiederum waren niemals versiegelt. Letztere sind entweder dermaßen subtil in ihrer Art und Weise, dass ihr verderbter Einfluss kaum wahrgenommen wird oder aber sie entwickelten sich zu Zentren der Verehrung oder Erforschung der Daimonen.

Egal ob eine *Porta Exteria* geschlossen oder offen vorgefunden wird, meist ist der entschlossene Einsatz von Helden von Nöten, das Übel der Äußeren Domänen aus der Welt fern zu halten.

Die Grube von Aryibar

„Scheht esch eusch an! Diesche Farben! Diescher Ort mussch von Tscha schelbscht gemalt worden schein! Schpürt ihr nischt auch schein Ruf? Nein, Aryibar ischt nischt von diescher Welt. Hier will isch bleiben und etwasch ausschspannen. Momesch, der Verkünder des Ojo'shombri hat misch auch schon eingeladen alsch schein Gascht den Myschterien der geheimen Farben hinter der Welt zzu lauschen ...“

- ein Shingwa-Abenteurer, der hier auf Nimmerwiedersehen seine Gruppe verließ, an den sich aber im Aryibar auf Nachfrage angeblich niemand erinnern konnte.

In den Dschungeln Tharpuras, zwischen Chattamang und Guretta, befindet sich eine talgroße Grube, genannt *Aryibar*, die eines der ergiebigsten Fundgebiete für Edelsteine in der Region ist. Obwohl Edelsteingruben normalerweise ein Bild der Ödnis sind, bietet *Aryibar* ein anderes Bild: glitzernde Wasserfälle, die Regenbogen erzeugen



ergießen sich die Talwände hinab und die kleinen Flüschen strömen dann einem Spiegelsee in der Mitte des Grubentals zu. Bunte Blumen mit irisierenden Farben und umnebelnden Gerüchen wachsen überall.

Kostbarste Steine wie Saphir und Rubin können aus dem bunten Lehmschlamm gewaschen werden und die Talwände weisen reiche Opaladern auf. Gerade in den alte Höhlen und Minenschächten der Opalförderung, werden bisweilen Tontafeln, Artefakte und andere Hinterlassenschaften entdeckt und deuten darauf hin, dass schon in früheren Zeitaltern hier Edelsteine geschürft wurden.

Heute leben vor allem Shingwa in *Aryibar*, die meistens von der Vielzahl visueller Reize, die *Aryibar* zu bieten hat in den Bann des Ortes gezogen wurden. Ihre Nestsiedlungen hängen an den Wänden des Talkessels. Während der warmen Mittagsstunden schürfen sie im bunten Schlamm der zahlreichen kleinen Flüsse nach Edelsteinen, von denen sie einen Teil den örtlichen Amaunir-

Honoraten als Tribut entrichten müssen. Den Rest des Tages geben sie sich völlig den Wundern des Tales hin und verrichten nur die nötigsten Arbeiten, die für ein bequemes, buntes Leben nötig sind.

Inoffizielles Oberhaupt der Shingwa-Gemeinde ist **Momesh**, der animistische Priester des Ojo'shombri vor Ort. Seine Lehren sind inspirierend und stets scheinen sie Geheimnisse zu enthalten die den Zuhörer herausfordern sie gänzlich zu enthüllen.

Doch *Aryibar* hat eine dunkle Seite, die von Durchreisenden kaum wahrgenommen wird. Viele der älteren Shingwa hier laufen mit weit aufgerissenen Augen durch die Welt, sabbern vor sich hin und ihre Haut weist seltsame unkontrolliert scheinende Muster auf. Meist ist die intelligenteste Äußerung die man ihnen entlocken kann ein gerülptes ‚Mööp‘. Dieser Zustand wird von vielen auf die Tsha'pris, oder „Kristall-Licht-Kammern“, die hier in großer Zahl zu finden sind zurückgeführt. Der Besuch der Tsha'pris kann bei Shingwas zur Tsha'pri-Sucht führen (siehe MM 10 S.45), deren Hauptsymptom glückselige Apathie ist. Doch selbst das ist nur ein Symptom für das eigentliche Grauen, das *Aryibar* mit seinen grellen Licht- und Farbenspielen verbirgt:

Der Animist Momesh ist schon lange durch einen Quitslinga ersetzt worden und seine ‚Predigten‘ enthalten stets Andeutungen, die zu geheimen Wissen führen, das besser geheim bliebe. Auch ist Momesh nicht der einzige einflussreiche Shingwa in *Aryibar*, der durch einen der gestaltwandelnden Dämonen ersetzt wurde, so dass sich die Quitslinga gegenseitig Rückendeckung geben können, wenn einmal jemand auffällig viele Fragen stellt. Denn den Dämonen ist sehr daran gelegen, dass *Aryibars* eigene dunklen Geheimnisse gewahrt bleiben: Der Spiegelsee ist eine nur mäßig verschlossene Pforte in die Domäne Iryabaar und es sind die Kräfte jenes jenseitigen Reiches, die hier in die Welt sickern. Edelsteine weisen seltsame Einschlüsse auf und wispern bei Nacht in den Träumen ihrer Besitzer. Pflanzen, insbesondere Lilien, sind bisweilen von daimonidem Eigenleben erfüllt und doch fällt dank ihrer Illusionskräfte niemandem ihre Gefährlichkeit unter der vorgegaukelten Blütenpracht auf. Die Tontafeln aus den Gruben enthüllen Geheimnisse, die über kurz oder lang den Wahnsinn bringen oder die Macht haben, Chaos zu stiften, wie auch die willkürlich erscheinenden Muster auf der Haut der Shingwa in Wahrheit Glyphen alter Schriften sind, die in früheren Zeitaltern bewusst dem Vergessen preis gegeben wurden.

Nur wenige amaunische Chroniken wissen von der Stadt Rao'Sar zu berichten, die von dem

Wahnsinn aus der Grube Bararyi verschlungen wurde, bevor ein Priesterkönig der alten Amaunir die Grube vernichten und zuschütten ließ. Und kaum jemand wird die halbverwitterten Inschriften auf dem Tempel der blutenden Schatten zu deuten wissen, in dem die Jharra vor H'amazoth und ihrem Tal der Spiegellilien warnen, das sie nur unter Opfern vernichten konnten.

Die Blutschmieden von Aggrolmok

„Aggrolmok? Nein, da halt Dich besser weiter an die Quoran oder wenn du musst an deren G'rolmur. Lass Dich nicht von ihren Handelsbroschüren einwickeln. Vor einigen Jahren soll eine gutaussehende Quoran-Honoratin sich um den Erwerb eines Aggrolmok-Golems für ihr Haus bemüht haben, doch als sie anreiste um die Verhandlungen aufzunehmen, stellte einer der g'rolmurischen Baumeister fest, dass die ‚Aura‘ der Honoratin perfekt zu seinem neusten Projekt passe. Angeblich dient sie noch heute in einem güldenem Replik ihres makellosen Körpers als Reinigungskraft des Baumeisters. Das Haus Quoran sah jedoch von Repressalien ab, nachdem die G'rolmur ihnen zwei Golems als Entschädigung überließen. Der Familie der Honoratin wurde für den gelungenen Handel gratuliert. Golems scheinen die Wichte dort also bauen zu können. Doch nun lass uns wieder ...“

- gehört auf einer optimistischen Orgie

Sind schon die gewöhnlichen G'rolmur-Siedlungen mit ihren Werkstätten den meisten Besuchern ob ihrer seltsamen Gerätschaften und der in ihnen herrschenden Geringschätzung für nicht-grolmuri-sches Leben berüchtigt, so zeigen die Werksschächte von Aggrolmok dass das Volk der G'rolmur zu deutlich Schlimmeren fähig ist.

Gelegen in einem unwirtlichem Teil der Türme des Morgens, wächst nur wenig in Aggrolmoks Umgebung, selbst der sonst fruchtbaren Vulkanasche, die sich hier zwischen surrealen Vulkanglaslandschaften findet, ist Ackerbau nur durch hohen Aufwand abzutrotzen, welchen die G'rolmur aber durch Blutopfer, massiven Einsatz von dämonisch beseelten Bewässerungsanlagen und Maschinen, sowie Golems aufbringen. Tierisches Leben gibt es kaum, meist handelt es sich um Daimoniden, deren Haut durch Erz verstärkt wurde oder Un-Elementarwesen wie korrumpierte Vulkaniden. Eine besondere Gefahr stellen jedoch lebende Kristalle dar, die von niederen Dämonen Aggaris beseelt sind und sich wie Parasiten an Lebewesen haften, um ihnen als dunkle Musen seltsame Schöpfungsideen einzuflüstern oder aber, um sich an ihrer Lebenskraft zu laben.

Die Eisentore von Aggrolmok sind durch Kriegsgolems und weitere Verteidigungsmaschinen geschützt. Die düsteren Schächte der Siedlung selbst

schrauben sich lotrecht in die Tiefen der Türme des Morgens. Irrsinnige Treppenanlagen führen zu verwinkelt in den Fels getriebenen und nicht selten einigen Naturgesetzen trotzenen Werk- und Wohnhallen, wobei oft schwer zu unterscheiden ist, wo das eine aufhört und das andere beginnt. Kreischen von berstendem Fels oder geschundenen Sklaven, gurgelnden Lavaströmen und nie stillstehenden Maschinen erfüllt die Schachtanlagen, deren Tiefe nur durch das flüssige Erdblut begrenzt wird. Hier in den Tiefen der Erde befinden sich dann auch die eigentlich Schmieden, deren Vulkanströme durch finstere Rituale pervertiert wurden und nun in schwarzrotem Glosen direkt der Domäne Aggari entspringen.

Die Lage Aggrolmoks ist gut bekannt, doch nur wenige wagen sich her, um Handel zu treiben, wie auch andere G'rolmur ihrer Verwandten meiden. Doch tun sie dies nicht weil der Neid auf die Werkstücke hier sie verrückt machen würde, wie einige Menschen glauben, sondern tatsächlich weil ihnen die Methoden ihrer Vettern in Aggrolmok unheimlich sind.

In Aggrolmok gehört der Pakt mit der Domäne Aggari zum Erlernen des Handwerks dazu.

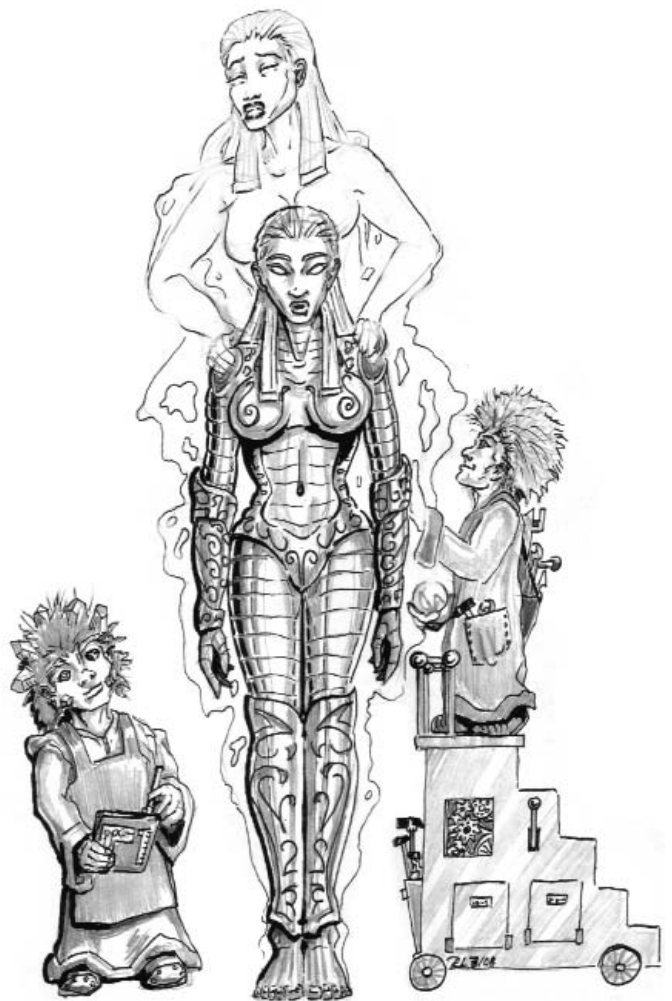
Viele G'rolmur hier haben schon im Zuge ihres Paktes Teile ihres Körpers an dämonische Werkstücke und -zeuge verloren, ihr Atem riecht meist nach Schwefel, die Haare gleichen angelaufenem Eisen oder Kupfer, ihre Augen wirken oft wie trübe Edelsteine und nicht selten wuchern Kristalle aus ihrer Haut. Mehr als ein G'rolmur ist schon mit Kristallen überwuchert oder hat sich Stück für Stück in einen Golem verwandelt. Alte oder arbeitsunfähige G'rolmur werden meist direkt den Herrschern Aggaris geopfert oder in eines der nächsten Werkstücke eingebunden.

Ihr König A'Grol'klik ist in einem siebenseitigen Kristall eingewachsen, unsterblich dazu verdammt sich neue Dinge auszudenken und verflucht nie wieder selbst auch nur eine Schraube dazu beitragen zu können. In dämonisch inspiriertem Schöpferwahn versuchen sich die Baumeister von Aggrolmok ständig gegenseitig zu übertreffen, was in einer Vielzahl unvollendeter, halbfertiger Projekte sowie immer wahnsinnigeren Kreationen Ausdruck findet.

Auch wenn sie so gut wie nie ihre Waren auf den Märkten feilbieten, so informieren sie doch regelmäßig den potentiellen Kundenstamm von ihren Produkten durch gedruckte Warenbroschüren. Der ‚Export-Schlager‘ Aggrolmoks sind neben technomantischen Erzeugnissen und Un-Erzen seine Golems. Diese Golems sind beseelt mit dämonischem Eigenleben oder den geknechteten Seelen der Sklaven, die für ihre Entstehung geopfert wurden. Letztere gelten meist als zuverlässiger, fehlt den meisten Handelspartner der G'rolmur doch die

Macht dämonisch beseelte Konstrukte zu befehligen, wie es den Paktierer von Aggrolmok gegeben ist.

Als Tauschwaren werden seltene Materialien aus fernen Ländern, Nahrungsmittel und Sklaven verlangt. An Sklaven haben die G'rolmur hier einen enormen Verschleiß, was sie in ihren Materiallisten auch unter diesem Begriff führen. Doch nicht nur die Sklaven müssen hier um ihr Leben fürchten, auch jeder der mit den G'rolmur in Handelskontakt tritt muss auf der Hut sein, will er nicht in einem ungünstig formuliertem Vertrag Leib und Seele an die dämonischen G'rolmur von Aggrolmok verlieren.



AMA GIRRAOS KOHECKE – PASTETE MIT CREME

von Corinna Kersten

Siminia zum Grube!

Heute werde ich euch das Rezept für eine ebenso köstliche wie kalorienhaltige valantische Süßspeise verraten. Ihre Zubereitung ist zeitaufwendig (etwa 2 Stunden), aber lohnend. Sie eignet sich als Dessert für ein Schock figurbewusste Amaunir oder ein Dutzend naschhafte Shingwa oder ein Quartett gefräßiger Leonir.

ZUTATEN

(für ein Blech Pastete)

3 Hühnereier

300 g Zucker

90 g grob gemahlene Brotfrucht (Hartweizengrieß)

1 Zweig vom Süßholzbaum oder gemahlene süße Baumrinde (1 Vanillestange oder 2 Päckchen Vanillinzucker)

1 Rutace (Zitrone; verwendet werden sowohl die Schale als auch der Saft)

1 l + 8 Essl. Varkenmilch (Kuhmilch)

1 Prise Jimaucha (Salz)

vorgefertigter Schichtteig (etwa 300 g = 6 Blätter Filloteig, ersatzweise etwa 500 g Blätterteig)

150 g Varkenfett (Butter)

1 Teel. gemahlene Rinde des Cinnamomum-Baumes (Zimtpulver)

Zuerst stellt ihr die Creme für die Pastete her. Dafür schlagt ihr die Eier auf und rührt sie mit 200 g Zucker in einer Schüssel schaumig (den restlichen Zucker braucht ihr später).

Dann fügt ihr die grob gemahlene Brotfrucht und das Mark des Süßholzbaumes (hierfür den Zweig längs aufschneiden und das Mark herauschaben) bzw. die gemahlene süße Baumrinde hinzu. Auch die abgeriebene Schale der Rutace wird mit untergerührt (in vornehmen Häusern wird die Rutace vor dem Abreiben mit heißem Wasser abgewaschen). Die Rutace wird zudem ausgepresst – den Saft braucht ihr später.

Als Nächstes wird 1 l Varkenmilch mit der Mischung verrührt (die restliche Milch braucht ihr später). Die Mischung füllt ihr nun in einen Topf um, gebt den ausgeschabten Zweig vom Süßholzbaum sowie das Jimaucha hinzu und

kocht alles unter Rühren auf. Sobald die Masse dick wird, nehmt ihr den Topf vom Feuer, entfernt den Süßholzbaumzweig und lasst die Creme abkühlen (dabei gelegentlich umrühren).

Als Nächstes fertigt ihr den Boden der Pastete an, indem ihr die Hälfte des vorgefertigten Schichtteiges auf einem Backblech so auslegt, dass die Ränder etwas überhängen (Blätterteig etwa 5 cm größer als das Blech ausrollen. Bei Filloteig empfiehlt es sich, das Blech vorher mit etwas Varkenfett einzureiben).

Dann werden in einem kleinen Topf 150 g Varkenfett und die restliche Milch (8 Esslöffel) erwärmt. Damit werden die Filloteigblätter auf dem Backblech eingepinselt (bei Blätterteig ist dies nicht erforderlich).

Nun verteilt ihr die mittlerweile abgekühlte Creme gleichmäßig auf dem Pastetenboden und klappt dann die Teigblätter nach innen. Danach werden die Ränder mit der Mischung aus Varkenfett und Milch bestrichen (dies gilt sowohl für Filloteig als auch für Blätterteig).

Anschließend wird die Pastete mit dem restlichen Schichtteig bedeckt, dabei werden die überhängenden Ränder nach unten eingeklappt. Auch diese Deckschicht bestreicht ihr mit der Mischung aus Varkenfett und Milch (dies gilt sowohl für den Filloteig als auch für den Blätterteig).

Dann nehmt ihr ein scharfes Messer und schneidet die Pastete vorsichtig ein: Ich empfehle, die Pastete auf der breiteren Blechseite in etwa 7 cm breite Streifen und auf der schmalen Blechseite in etwa 6 cm breite Streifen zu schneiden, sodass etwa 30 Rechtecke entstehen. Diese werden dann noch einmal diagonal eingeschnitten, sodass ihr schließlich 60 Dreiecke erhaltet.

Achtung: Das Einschneiden der Pastete vor dem Backen ist wichtig – es soll verhindern, dass sich der Teig während des Backens aufbläht. Ihr solltet den Teig allerdings nicht ganz durchschneiden, sonst zerfällt die Pastete.

Nun wird die Pastete noch mit etwas Wasser besprenkelt und dann etwa 35-40 Minuten bei guter Feuerung (180° C) gebacken.

Währenddessen kocht ihr den Sirup, mit dem die

Pastete abschließend getränkt wird. Dafür füllt ihr 1/8 l Wasser, den Saft der Rutace, einen Teelöffel gemahlene Rinde des Cinnamomum-Baumes und den restlichen Zucker (100 g) in einen Topf und kocht die Mischung etwa 1-2 Minuten. Dann lasst ihr den Sirup abkühlen und gießt ihn schließlich über die noch heiße Pastete.

Übrigens: Etwaige Reste schmecken auch kalt sehr gut!

(Grundrezept übernommen aus E. Casparek-Türkkan, Griechisch kochen, S. 52-53 „Pastete mit Vanillecreme“)



KURZ-ÜBERSICHT

von Peter Horstmann

Was ist seit der letzten Ausgabe rund um den Westkontinent passiert?

... zugegeben, es war reichlich still. Dominiert hat in den News zu DSA eindeutig Drakensang, das neue, lang erwartete und mMn sehr gelungene Computerspiel. Hinter den Kulissen war es dann schon um einiges reger:

Mai:

- Fleißig wurden letzte Texte erstellt, um die Myranische Magie fertig zu stellen. Es folgte die Durchsicht und Zusammenstellung.
- Zum Nordlandband wurden Gespräche auf der RPC geführt, die Details verschiedener Gebiete und Gruppen betrafen, sodass auch hier die Arbeit weiter ging.
- Eine Rezension zu **Codex Monstrorum** online gestellt (<http://www.alveran.org/index.php?id=179&publikationID=500>)

Juni:

- Olaf Michel im Interview bei dsa4.de (<http://www.dsa4.de/dsa/interviews/olaf-michel>)
- **Myranor - Szene** geht mit einer eigenen Rubrik auf unserer Homepage online.
- Einsendeschluss zum Abenteuer-Wettbewerb Gefährliche Gassen.
- Eine Rezension zum Codex Monstrorum erscheint im Forum der Blutschwerter. (<http://www.blutschwerter.de/f39-rezensionen/t36878-codex-monstrorum-teamrezension.html>)

Juli:

- Sommerloch/Zeit für ein kühles Getränk und das Schmökern in der MM18.

August:

- Große Textblöcke zur Myranischen Magie befinden sich im Autoren-Endlektorat, sodass es nicht mehr allzu lange dauern wird, bis wir das Werk in den Händen halten können.
- **Myraniare werden aufgestellt.** Eine erste Vorstellung soll auf der RatCon stattfinden. Bisher sind sechs Myraniare erwählt worden, die unter den Namen der Hohen Häuser auftreten werden. Ihre Aufgabe wird es sein, als Verstärkung für die Alveraniare, mit denen sie ein Team bilden, auch den östlichen Kontinent als Teil von DSA in Spielrunden vorzustellen. Die sechs neuen DSA-Meister werden bereits in der laufenden Con-Saison in Aktion treten und spätestens in Dreieich in Erscheinung treten. Eine eigene Homepage ist noch nicht vorhanden, ob sie zusammen mit den Alveraniariern eine erhalten oder eine eigene online stellen, bleibt derzeit abzuwarten. Wir werden die Myraniare in den kommenden Ausgaben vorstellen.
- **Myranor - Abenteuer-Wettbewerb:** Dazu Jörg Raddatz:
Nicht nur anderenorts werden Gold-, Silber- und Bronzemedailles errungen, auch in Myranor: Es ist vollbracht - die Beiträge für den Abenteuerwettbewerb 2008 sind gelesen, bewertet, in eine (unvermeidlich etwas subjektive) Rangfolge gebracht und so die Gewinner ermittelt. Wir wären keine Myraner, wenn wir dabei nicht auch Shinxirs gedächten, des Beschützers der Wettspiele und Wettkämpfe.
Ein jeder Teilnehmer hat sein Bestes gegeben, und oft war es nicht leicht, über die Qualität der einzelnen Beiträge zu entscheiden - denn alle hatten ihre Stärken und wenige Schwächen.
Die drei Siegerabenteurer aber zeichnen sich dadurch aus, dass sie die offenen Möglichkeiten des Schauplatzes "Stadt" besonders gut genutzt haben, ohne den Spielleiter ins Leere laufen zu lassen: Spielhilfen wie Stadtpläne wurden mitgeliefert, komplexe Vorgänge wurden übersichtlich mit Zeitleisten und Personenlisten anschaulich gemacht.
Wer sind nun die drei Glücklichen? Ja, da müssen wir euch noch etwas auf die Folter spannen, denn das wird erst auf der RatCon bekanntgegeben ...
jr
- **RatCon 2008:** Die genauen Infos dazu gibt es natürlich erst in der kommenden Ausgabe, aber es sei schon einmal verraten, dass es zwei Workshops von Jörg Raddatz & Heike Kamaris geben wird: "**Myranor - Kontinent der Magotech**" (Freitag) und "**Myranische Meisterschaft**" (Samstag). Olaf Michel hat am Samstag einen Workshop "**Myranische Magie**". Genaue Termine bitte im Netz (<http://www.fanpro.com/cms/index.php?id=15>) oder vor Ort erkunden.

MASKEN DER MACHT III- ARCHOCHRÝSTHES VÁL QUORAN

von Florian Wassermann

Der Kampf am Fusse des verfallenen Turmes hatte sich verschärft: Die kleine Gruppe der Verteidiger war nun gegen die tharpuresischen Aufständischen deutlich ins Hintertreffen geraten. Dennoch wehrten sie die gegnerischen Speerträger tapfer ab, während die vier Schützen sie weiterhin mit ihren Bögen beharkten. Aufgeregt überprüfte Archochrýstes den Sitz seiner Asharielkrallen, lud die arcanomechanische Bela durch und ließ sich kopfüber in die Tiefe fallen. Mit einem hellen, klingenden Geräusch entfalteten sich seine silbernen Flügel und fingen den Fallwind ein. Ein Ruck ging durch seinen Körper als er den Sturz nur knapp über den Köpfen der Kämpfenden abfang und wieder in die Höhe schoß. Die Wirkung seines Auftritts hätte eindrucksvoller nicht sein können: Alle Kämpfer hielten überrascht inne und starrten gen Himmel in die gleißende Sonne.

Als Archochrýstes auf dem Sims des dem Turm gegenüberliegenden Gebäudes landete und sich blitzschnell den Kämpfern zuwandte, hob er im selben Atemzug seine Bela. Er nahm den ersten Bogenschützen ins Visir und noch ehe dieser begriff wie ihm geschah, schlug schon ein Bolzen in seiner Brust ein. Die magische Mechanik lud schnalzend nach und der zweite Bolzen war auf dem Weg. Nun gewannen die übrigen Tharpuresen die Fassung wieder und schossen ihre Pfeile auf den Geflügelten mit der Dreiaugenmaske. Nur wenige Pfeile trafen und prallten fast wirkungslos an schimmerndem Karettan und glänzenden Schwingen ab und schon nahm der Rest der Bande in wilder Panik Reißaus. Ein Lächeln umspielte den Mund des jungen Mannes und mit Genugtuung nahm er die offensichtliche Fassungslosigkeit der Gruppe wahr, die sich auf dem Hof unter ihm um den bereits verwundeten Leonirkrieger herum sammelte. Zeit, sich vorzustellen.

Der inzwischen 31-jährige *Archochrýstes vól Quoran* wurde als Sohn *Heron ár Quorans* [s. MM10] in Balan Cantara geboren und verbrachte auch den Großteil seiner Kindheit in den Werkstätten seines Vaters. Seit jener Zeit verbindet ihn auch eine tiefe Freundschaft mit dem G'Rolmur *Dorglak*, welcher ihn sogar in viele seiner Geheim-



nisse einweihte und als Technomant und Insektopilot in ihm den Traum vom Fliegen weckte. Leider stellte sich heraus, dass der Junge zwar mit der Gabe der Mechanopathie gesegnet worden war, ihm jedoch jeglicher Bezug zu den äußeren Quellen fehlte. Und so war *Heron* gezwungen, seinen eigenen Sohn einem Verwandten zur Ausbildung anzuvertrauen. Bei seinem Onkel *Légrathes vâl Quoran* lernte er die inneren Quellen, insbesondere die Elemente Luft und Erz, zu meistern. Jedoch entfernte er sich zusehens von seinem Vater, in dem er inzwischen seinen stärksten Rivalen sieht und von dem er doch so manche Arcanomechanik auf seine Weise, nämlich ohne die Verwendung der äußeren Quellen, kopiert hat. *Archochrýstes* ist voller Bewunderung für alle fliegenden Rassen, vor allem für die Ashariel. Nur einen Insektopilot zu lenken reizte ihn bald nicht mehr. Daher baute er sich selbst arcanomechanische Flügel nach asharielitischen Vorbild und suchte regelmäßig die Gesellschaft imperialer Ashariel-Cirkel.

Dabei lernte er auch *Neséres* den Geflügelten kennen, einen Chrysirpriester asharielitischer Abstammung, mit dem ihn heute eine enge Freundschaft verbindet. Der noch junge Quoran versucht nach besten Kräften, dem Kriegerkodex der Ashariel gerecht zu werden, übt sich in Kunstflug und Kampf und hält sich bisweilen selbst für einen der Vogelmenschen.

Heron sieht diese Entwicklung mit Besorgnis. Zwar erkennt er an, dass aus seinem Sohn ein hervorragender Arcanomechaniker geworden ist, doch hält er ihn doch für einen Luftikus, dem der nötige Sinn für ernsthafte Studien fehlt. Insgeheim beauftragt er *Dorglak* oft damit, ihn über *Archochrýstes* auf dem Laufenden zu halten.

Geb.: 4747 IZ

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Arcanomechaniker und Mechanopath, darüberhinaus ein fähiger Kämpfer

Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 15

Herausragende Vor- und Nachteile: Moralkodex [Chrysir], Neugier 7, Schöpferwahn 6

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Gabe: Mechanopathie 10, Fliegen (mechanische Flügel) 10, Feinmechanik (Arcanomechanik) 14

Herausragende Zauber und Rituale: Belyabel-, Erz- und Luftmagie zur Herstellung von Legierungen und Belebung von Mechaniken, Kraftmagie zur Versorgung derselben mit Energie

Beziehungen: gering

Finanzkraft: mittelgroß

Besonderheiten: Bisweilen wird *Archochrýstes* von der Wahnvorstellung heimgesucht, selbst ein Ashariel zu sein ...

Verwendung im Spiel: Als Auftraggeber und Gegenspieler, je nach Herkunft der Helden. Als draufgängerischer Retter in der Not.

Zitat: "*Sagt meinem Herrn Vater, dass ich mich lieber in den Tod stürzen würde, als in seine daimonenverseuchten Werkstätten zurückzukehren!*"

Nach einem Kompliment über seine mechanopathische Begabung:

"*Was erwartet ihr? Ein G'Rolmur war gleichsam meine Amme ...*"

"*Die Maschinen sprechen zu mir und ich habe gelernt ihnen zu befehlen.*"

ES LIEST SICH WAS III - HJALDINGER SAGA I: GLUT

von Dennis Rüter

Sommer ist die Jahreszeit der Hitze. Die Sonne steht hoch am Himmel, da tut Eincremen und Sonnenschutz Not. Ob Wiese, Strand oder Schwimmbad, irgendwann lässt die Ausdauer nach und verlangt nach einigen SR zur Regeneration. Während dieser Zeit kann bei Bedarf nach dem Körper der Kopf benutzt werden, indem Mann/Frau sich ein Buch zu Gemüte führt. So erfährt entsprechende Person, ob der Mörder diesmal der Gärtner ist, warum Napoleon bei Austerlitz die Russen und Österreicher überlistete - oder wie die Welt der Erdriesen, besser bekannt als Dere, aussieht.

Wer von Dere spricht, meint in der Regel Aventurien. Den Kontinent gibt es in ersten Ansätzen seit Beginn des Schwarzen Auges, also bald 25 Jahre. Dort leben die zaubernden und singenden Elfen, die kleinwüchsigen, schmiedenden Zwerge, die rauflustigen und trinkfesten Thorwaler - aber

Moment mal, kamen die Vorfahren der Seefahrer nicht über das Meer der Sieben Winde aus Myranor? Exakt! Dere hat eben mehr als eine große Landmasse.

Und wie genau sich diese eher unfreiwillige Übersiedlung abspielte, erzählt die Hjalding-Saga, deren erster Teil bereits erhältlich und deswegen nun Gegenstand meiner dritten Rezension ist.

Autor: Daniela Knor

Seitenzahl: 368, davon 326 Seiten Geschichte (2 für eine kurze mythologische Schilderung), 2 für Karten des nordöstlichen Myranor (großer Maßstab mit imperialer und kleiner Maßstab mit hjaldingscher Namensgebung), 2 für Dramatis Personae und 24 für's Glossar (inkl. Aussprache des Hjaldingschen)

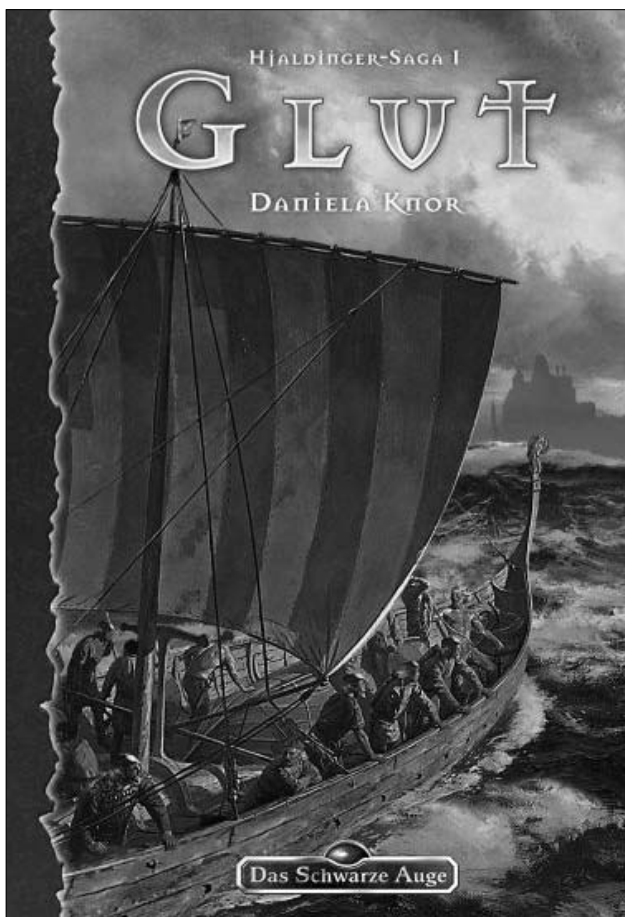
Preis (F-Shop): 9 €

Cover: Eine hjaldingsche Otta auf See in Sichtweite einer angedeuteten Metropole des Imperiums - ein treffendes Bild für die Thematik des Buches.

Geschichte: *Vardur Arnarsson*, ein junger Hjalding, unternimmt seine erste Reise auf einer Otta - einem hjaldingschen Ruderschiff mit Segel für günstigen Wind -, um mit einigen weiteren Mitgliedern seiner Sippe einen Tribut von einem anderen nord-myranischen Volk einzutreiben. Dort stellt die Mannschaft jedoch fest, dass ein anderer Hjalding Mitglieder dieses Volks als Sklaven eingesackt hat und dieses ihnen nun nicht mehr Tribut zahlt. Sie müssen dieses Problem lösen. Gleichzeitig gilt es, eine ausgesetzte und mitgenommene Frau im Auge zu behalten, da diese nicht nur über besondere Kräfte, sondern auch eine Art Wahnsinn verfügt.

Der Konflikt mit dem Imperium, begonnen durch einen hjaldingschen Überfall vor vielen Jahren und vor dem Buch, mit der Eroberung der serovischen Inseln fortgeführt, zieht dann plötzlich drohend am Horizont auf.

Eben dieser ist für die Geschichte jedoch zunächst unwichtig, da erstmal noch ein Frieden zwischen Hjaldingern und Imperium fortbesteht. Aber schließlich ist *Glut* auch nur der erste Teil der vermutlich am Ende drei Teile umfassenden Geschichte der Eroberung des Nordens durch das Imperium und die Auswanderung der späteren



Thorwaler. Teil 1 spielt vollständig in Myranor, und noch dazu in einer Gegend, die erst noch durch RSH beschrieben werden wird - eine gute Gelegenheit zur (neudeutsch so genannten) Preview, die von Frau Knor auch voll ausgeschöpft wird.

Zumindest *Vardur*, der Haupt-Akteur des Buches, aus dessen Sicht der größte Teil geschildert wird, hat anfangs (scheinbar?) nichts mit dem großen Konflikt zu tun. Durch die Schilderung des Alltäglichen wird Frau Knor eine gute Grundlage haben, um in Teil 2 und 3 die Auswirkungen des Krieges und dessen Aspekte zu beschreiben und dem Leser nahe zu bringen. Das ihr das gelingen wird, dürfte gewährt sein, wenn sie das Niveau von Teil 1 beibehält.

Dessen Qualität besteht in einer geschickten Verflechtung kleinerer und größerer Geschichten, vor allem der Schilderung einiger der verschiedenen Sippen und die Gründe, warum diese sich nicht gern haben. Der Tribut-Streit macht dabei nur die Spitze des Eisbergs aus. Leider erfordert es der Gedanke einer Trilogie, dass zunächst erstmal kräftig aufgebaut wird, denn der Spannungsbogen soll sich ja über drei Bücher strecken. Andere Autoren decken zumindest ein bestimmtes Rätsel am Ende jedes Romans auf, ohne gleich die große 'Offenbarung' zu liefern, was hier nicht passiert. So bleibt nach Teil 1 das Warten - hoffentlich nicht zu lange.

Auch dieses Werk besitzt verschiedene Blickwinkel, wobei mir der des plötzlich auf die 'barbarische' Seite wechselnden Jungen nicht gefallen hat - hier hätte ein weiteres Kapitel gut getan, um dieser Person mehr Tiefe zu geben. Der Schluss enttäuscht geradezu mit der unglaublichen Dreistigkeit, mit der ein kleines Schiff einer ganzen Flotte entkommt. Das Imperium steht mal wieder als Trottel da, und das nur wegen einer Rune. Da wäre weniger mehr gewesen, zumal die Hjaldinger vorher schon mächtig Schwierigkeiten nur durch einen (also 1) Shakagra hatten. Insgesamt macht die Geschichte aber einen runden Eindruck.

Charaktere: Frau Knor vermeidet es klugerweise, das Volk der Hjaldinger einfach nur auf axtschwingende Seefahrer zu reduzieren, die offenbar keine (Groß-)Städte bauen. Die Hauptcharaktere haben ihre eigenen Geschichten und Beweggründe, und zumindest sie bleiben damit im Gedächtnis haften: *Vardur*, der Frischling und Waise, die Anhalterin mit der 'Besessenheit', ein hochrangiger imperialer Charakter und der gemeine Sklavenfänger ohne Skrupel. Wir werden sehen, ob die gute Frau Knor in der Lage sein wird, den grundsätzlich bekannten Plot durch die Charakterentwicklung interessant zu gestalten, denn in Teil 1 entwickeln sich die Personen noch

nicht groß. Dies wird allerdings für die Einigung der Nordleute notwendig sein.

Schauplätze: Imperium und der Norden werden (zumindest entlang der Nordostküste) geschildert. Dem Leser wird so ein guter Eindruck von Unterschieden vermittelt, die zwischen den dörflichen Nordleuten und dem Reich der Städte bestehen. Auch die Wahl übernatürlicher Mittel wird beleuchtet. Vielleicht hätte noch etwas mehr geschildert werden können, z. B. wie die Hjaldinger ihre Alten betreuen und ob das einfache Volk da oben früher oder später stirbt als ein gewöhnlicher 'Niederer' des Imperiums.

Wiedergabe Myranors im Buch: Dieser Plot könnte unmöglich auf Aventurien spielen, denn er behandelt (zumindest sicher in Teil 2) langfristig die Eroberung und Flucht der Hjaldinger. Es gibt unter anderem Einblicke in die unterschiedlichen religiösen Vorstellungen, die bei den Nordleuten eher in Richtung Sumu-Verbundenheit und Efferd-Respekt gehen (aber Walfang wird noch betrieben), während im Imperium um 2100 IZ fleißig Charypta geopfert wird. Ein paar mehr Besonderheiten hätten aber ruhig vorkommen können. So erscheint der Norden Myranors dem Aventurischem vielleicht ähnlicher, als er ist - Baramunen kommen nicht vor und Shakagra nur am Rande.

Fazit: Cover: 5 von 5 Sternen

Handlung: 4 von 5 Sternen

Charaktere: 4 von 5 Sternen

Schauplätze: 3 von 5 Sternen

Wiedergabe Myranors: 4 von 5

Gesamt: 4 von 5 Sternen (5 ist die Bestwertung)

Guter Myranor-Roman, dessen größte Schwäche vielleicht ist, dass er Teil mehrerer Bände sein soll, die aber noch nicht mal geschrieben sind, während hier nur die Absicht des Imperiums geklärt wird und die andern, echten Rätsel offen bleiben. Aber es gibt missglücktere Einstiege in Trilogien, auch von viel bekannteren Autoren.

[Anmerkung: Auf der Homepage von Daniela Knor (<http://www.daniela-knor.de>) findet sich folgende Verlautbarung:

21.01.2008

Endlich Neuigkeiten zur Hjaldinger-Saga! FanPro hat den Weg für einen neuen Zeitplan frei gemacht: Wir haben uns darauf verständigt, dass ich die Fortsetzung „Sturm“ im zweiten Halbjahr 2008 schreiben werde, sodass sie im Frühling 2009 erscheinen kann.]

KAMAKSHAPURAM - LAND DER KAKTEEN

von Dennis Rüter

"Warum ich hier nur den billigsten Fusel bestelle, obwohl mich die Reise nach Nahambath vollständig sanieren sollte? Nun, Hinweg und Handel liefen glatt von der Hand. Aber auf dem Rückweg mussten wir vor einem Angriff der Kamaunir von der Straße in den Kakteenwald fliehen. Nicht nur, dass die ganzen Ghaale zurückblieben, die verdammten Stachelpflanzen haben uns auch Haut und Kleider verstochen. Nein, nochmal mach' ich das nicht!"

- Ein Händler im Tavernengespräch in Annathra, neuzeitlich

Im Südwesten des ehemaligen Horasiats und reichen Landes von Makshapuram erstreckt sich zwischen dem Dschungel und den scharfen Kanten des Tharpagiri im Norden, dem Tal von Kamakuwar im Westen, der Narkramar im Süden und dem Thalassion und der Schwadenbucht im Osten ein den Winter über trockenes Land, geprägt von weiter Steppe und regelrechten Wäldern aus stacheligen Kakteen. Dieser Landstrich wird *Kamakshapuram* (oder abgekürzt *Kamapuram*) genannt.

Landschaftsbild: Südöstlich der *Choderémia*, der 'Straße der Einöde', einer nie ganz fertig gestellten imperialen Straße, die sich entlang der Südostflanke der Tharpagiri zieht, endet der dichte Bergdschungel. Je weiter südlich es geht, desto tiefer reicht er zwar hinab, doch reicht er nur selten über die Straße. Das Tiefland wird, je weiter es sich der Wüste nähert, von immer ausgedehnteren Kakteenwäldern bewachsen, ansonsten prägt karge Steppe die Gegend, die sich teils auch über die Hügel namens *Kamaluk's Rücken* zieht. Wo die Hügel und das Tharpagiri aufeinanderstoßen, liegt nicht nur *Kamakuwar*, sondern auch (im Westen) das Quellgebiet der *Haratta*, und den Teil von Tharamans Rücken, der an die Narkramar angrenzt, nennen die Einheimischen die *Lamanach*. *Kamaluk's Nacken*, der Pass durch die nördlichen Hügel, beginnt hinter Kamakuwar, am Ende der *Choderémia*, und verläuft entlang einer schmalen Talsohle.

Klima: Die drei Töchter, wie die Regen spendenden Sommerwinde des Radjabor heißen, erreichen das Steppenland südlich der Schwadenbucht

nur schwach, und am Rande der Hügel treffen sie oftmals auf *Kamaluk's Hauch*, den heißen Atem der Narkramar. Der Niederschlag im Sommer hält sich in Folge dessen in Grenzen. Wirbelstürme, die Staub und Stacheln durch die Gegend schleudern, fegen in dieser Zeit hin und wieder über das Land, und der Nebel aus der Schwadenbucht wird ins Inland geblasen.

Das übrige Jahr ist wenig abwechslungsreich. Meist weht der Wüstenwind aus Süd, trocken und Sandkörner mit sich tragend. Der schwül-feuchte Dschungelwind macht sich nur am Rande Kamapurams bemerkbar. Der Steppenwind, meist aus Ost, ist genauso öde gemäßigt wie die Landschaft, der er entspringt. Doch es bleibt stets so heiß, dass jeder Wanderer, der keinen Schatten findet und wenig Wasser mitführt, bald Gefahr läuft, als Leichnam zu enden. Staubstürme bilden nahezu die einzige Abwechslung, während es Nachts deutlich abkühlt (wenn auch nicht so stark wie in der Narkramar) und die Himmelslichter sich klar und deutlich erkennen lassen - bei gutem Wetter. Meist bildet sich ein leichter, dünner Bodennebel, nicht mit dem Sommernebel zu vergleichen, der sich mit Einsetzen der Morgenröte jedoch auflöst.

Vegetation: Die Steppe besteht aus Gras, Büschen, Moosen, Flechten und ein paar Bäumen. Besonderheiten sind: das dunkelgrüne, mit dunkelroten Adern zwischen den Halmen leicht zu erkennende *Blutgras* mit leicht säuerlichem Geschmack und bis zu anderthalb Grad Höhe; die *Dolchsträucher*, die entgegen ihres stacheligen Aussehens jedoch so weich und nachgiebig sind, dass sie sich, würden sie nicht so stark federn, gar als Betten eignen würden; und die *Naopo-Bäume*, mit leicht ins okarbraun gehenden Blättern, deren Rinde sich zu einem vor Insektenfraß geschütztem Papier verarbeiten läßt.

Bis zu fünf Grad hohe Kakteen bilden dagegen die Kakteenwälder. Manche von ihnen sind rund und eher klein, andere bilden runde, ovale oder wie Arme in der Mitte abknickende Zweige ohne Blätter, doch fast allen ist ihre stachelbewehrte, dicke Haut gemein, die sie vor der brütenden Hitze und Pflanzenfressern schützt. Echte Bäume dagegen sind selten, und Sträucher ähneln eher

den stacheligen Kollegen.

Zu den besonderen Exemplaren zählen: der *Aknevi*, dessen 'Äste' waagrecht zur Seite wachsen und mitunter mit andern Exemplaren netzartige Komplexe bilden; der *Khalspur*, ein fast ins bläuliche gehendes Lebewesen in Halbkugel-Form, der über kleinen Wasservorkommen wächst und selbst viel Wasser unter der dicht mit Stacheln besetzten Haut speichert; der ihm ähnlich sehende *Aphamara* (benannt nach der Göttin), dessen Gift zum Verlust der Seekraft führt (Pflanzenkunde +4 zur Unterscheidung); der in einem großen Oval gedeihende *RaDjasu*, dessen Ableger wie Flügel vom Wind fortgetragen werden und der aus der Luft auch seine Feuchtigkeit mittels seiner Stacheln auffängt; und der *Rollkaktus*, der üblicherweise nur 1 Spann Durchmesser erreicht, manchmal jedoch bis zu 4 Gradu, und auf langen, zum Glück eher stumpfen Stacheln durch die Gegend rollt, um seine Nährstoffe aus aufgespießtem Kleingetier zu beziehen.

Viele Gegenden sind für Karren nicht zu passieren, und durch manches Dornendickicht wagt sich nur der Verzweifelte (oder ein beseelter Animist).

Tiere: Besondere Lebewesen der Steppe sind die rasanten *Windhörner*, mit deren Schnelligkeit sich kaum ein Lebewesen messen mag, und die als Wachtiere geschätzten *Knurrsalamander*. *Moalus* (Einzahl Moalu) sind kleine Raubkatzen von etwa einem halben Gradu Länge, die zwar Beige mit schwarzen Längsstreifen tragen, aufgrund ihrer Teleportfähigkeit jedoch zur engeren Verwandtschaft der Thearchentiger gezählt werden. Wie die Tharamnos können sie sich zur Not eine Milia weit fortbewegen. Die *Rotbackenaffen* leben dagegen in Familien und hausen in unterirdischen Bauen. Beute, die größer als ein Finger wird, jagen sie, indem sie selbiger aus dem Hinterhalt auflauern und sie mit Brüllen, Zähnefletschen und den aufgeplusterten, roten Backen auf Fallgruben zujagen, die bis zu einem Gradu tief sein können. Für sie gelten die Werte der *Khemosi* geteilt durch 2, deren Unterart sie hier darzustellen scheinen, auch wenn sie nicht so mutig sind und Kulturschaffende seltener angreifen. Ihre Baue beinhalten auch Vorratskammern pflanzlicher Kost, sodass sich ein Blick durchaus lohnen mag - für jeden der mit den Besitzern fertig wird.

Die Kakteenwälder haben andere Spezialisten hervorgebracht. Dazu zählt der rotgefiederte *Mekshamu*, bei dem jedes Pärchen seinen Aknevi und die Umgebung von Ungeziefer freihält, indem es dieses frisst, und dafür in den hohlen Ästen nisten darf. Der kleine Vogel ist mehr Kletterer denn Flieger. *Golhapur* sind spezielle

Echsen, die bis zu 2 Gradu lang werden, sich aber nur von den Kakteen ernähren. Dazu befreien sie eine Stelle am Stil von den Stacheln, indem sie ihre langen Krallenfüße einsetzen, fressen ihn an und bringen die Pflanze so zu Fall. Dann können sie von innen nach außen und vom Stil an vorwärts langsam und gefahrlos ihre grüne Beute verschlingen. *Deggis* hingegen sind nachtaktive Mäuse mit einer langen, dicken Zunge, mit der sie sich wie mit einer Peitsche an den Stacheln festhalten und herüber schwingen, um Blüten oder Früchte anzuknabbern und z.B. Mekshamu zu fressen, die sie (wenn sie noch klein sind) mit der Zunge gar aus den Nestern zerren. *Ganhali* sind braune Ameisen, die pflanzliche Abfälle in ihren Bauten als Dünger nutzen, um darauf einen gelblichen Pilz anzubauen. Unkundige essen die unappetitlichen Insekten statt des eine Winzigkeit süßlich schmeckenden Pilzes. Dass gerade dieser den Schabkrah als Hitzeschutz dienen soll, ist übrigens Humbug.

Als weniger örtlich beschränkt lassen sich *Hügel-tiere*, wilde *Hurdar*, *Miraghs*, *Moranthen*, *Puar-Renoster*, *Riesennashornkäfer*, *Riesenrenoster* (in der Steppe) und *Pateshi-Shadare* (in kleinen Familien-Verbänden) einordnen. *Dairibis* leben im Süden Kamapurams unter den Kakteen, verwilderte *Veena-Vögel* ziehen ihre Bahn am Himmel, während diverse weitere Katzen, Affen, Schlangenarten wie narkramarische *Sandblitze*, Insekten und Skorpione - zum Leidwesen der Reisenden - am Boden hausen.

Bezüglich der Frage, warum Kamakshapuram trotz seiner Lage eine den Steppen Zentral-Myranors so ähnliche Tierwelt besitzt, werden gern frühere Auswilderungen wie in Mayenios angeführt.

Intelligente Bewohner: *Amaunir*, *Bansumiter* und *Schabkrah* bilden die wenigen kulturschaffenden Bewohner, die vor allem im übrigen Makshapuram als hinterwäldlerische, ungebildete Barbaren gelten. In Kamakuwar ist ein recht großer Teil der Einwohner mehr oder weniger hellhäutig, weil sich die einstigen Arbeiter der Choderémia aus andern Teilen des Imperiums hier niederließen. So schützen sie sich mit Umhängen und Kapuzen vor der brennenden Sonne, da um die Stadt und in den Kakteenwäldern selbst ausgerechnet der *Bethlama-Kaktus* nicht gedeiht, der die Narkramarer der Wüstenstädte schützt.

Entlang der zerfallenden Straße finden sich auch noch zahlreiche Dörfer, etwas weniger auch entlang Kamaluks Nacken. Südlich und außerhalb der Städte *Ingaldabath*, *Mahanda Meqa* und *Mahenanda* leben die meisten Bewohner als zeitweise oder ständige Nomaden, die meist Herden halten und von Landwirtschaft wenig verstehen.

Die Kamaunir-Stämme auf ihren Einhörnern gelten als inoffizielle Herrscher der Weite, doch genießen sie, als vermeintliche Nachfahren von Ausgestoßenen, außerhalb ihrer eigenen Gemeinschaft wenig Ansehen und werden ob ihres Dialektes von den andern Einheimischen nur schwer verstanden. Was ihnen fehlt, holen sie sich auf schnellen Raubzügen in angrenzende Radjarate, doch für einen großen Angriff sind sie zu schwach und zu wenige. Ihre über Menschen herrschende Verwandtschaft (das denken sie auch von allen andern Amaunir) halten sie für verweichlicht, doch schätzen sie selbst die Menschen ebenso wenig und lassen sie auch mal Arbeiten in ihren Zeltdörfern verrichten, wenn sie sie durchführen. Wären sie zahlreicher, würden die Radjars wohl einiges aufbringen müssen, um ihrer Herr zu werden. Sie bevorzugen die Nacht für Aktivitäten, wenn ihr Sehvermögen ihnen deutliche Vorteile verschafft. Meist tragen sie nur außen geschlitzte Reiterhosen und kurze, offene Westen, die kaum bis zum Nabel reichen.

Bei der Nähe zur Narkramar ist es nicht verwunderlich, dass die Kakteenwälder vor allem von Schabkrah besiedelt sind (wobei siedeln nicht im sesshaften Sinn gemeint ist). Meist nächtigen die Pilzhäute einfach unter dem freien Himmel einer Lichtung. Andere bauen Erdhöhlen oder lassen die Kakteen so wachsen, dass ihnen mehrere

zusammen als eine Art Haus dienen - manchmal auch beides, wie hohle Khalpur zeigen. Rollkakteen sind eine ungewöhnliche Variante, kann doch kaum jemand den ständig schwankenden Untergrund ertragen. Dafür lassen sich diese auch mitnehmen, während andere Stämme mehrere Behausungen benötigen. Sofern die Geister nichts dagegen haben, kann ein Fremder sie auch in Abwesenheit nutzen, wenn er sie nicht verwüstet oder gar zerstört und einen Knochen unter einem Erdhaufen im Boden des Heims vergräbt, auf dem die Monde eingeritzt sind, während der er hier nächtigte. Da die Schabkrah ihren Besitz mit sich führen, müssen sie keine Angst haben, jemand könnte ihnen was stehlen. Ihre Tracht entspricht der ihrer Verwandten, während sie den Pilz der Ganhali-Ameisen (nie jedoch alles) als Ergänzung ihres Speiseplans schätzen und zu etwas kleinerem Wuchs neigen.

Im Verhältnis zwischen Kamaunir und Schabkrah sei angemerkt, dass die Feuergeborenen hier nur wenige größere Insekten zähmen, da die Stachelwälder es nicht erlauben, sie, durch ihre Fähigkeit auch pflanzliche Kost zu essen, jedoch zahlreicher sind als die Amaunir. Aus Ermangelung von *Zingdurus* verwenden sie Renoster- und Einhorn-Hörner für ihre Rituale, zum Ziehen der Totenwagen verwenden sie abgerichtete Renoster.



Glaube und Mystik: Wichtigste Gottheit der Kamaunir ist *Kamaluk* (*KaMaLu* in ihrer Mundart); *Feshavat* und *Aphamara* spielen eine untergeordnete Rolle - je nachdem, ob es gerade gilt, einer andern Gruppe oder Nachbarn der Hügel/der Steppe Vorräte zu entreißen (durch Gewalt oder List) oder sich selbst das Abendessen zu suchen (eben letztgenannte Göttin). Die Schabkrah verehren die *Shinparr* genannten Geister wie gewohnt, wobei sie allerdings kein heiliges Tier kennen. Vor allem sie suchen in den Spuren von Tieren nach dem Willen der Geister, die Bansumiter gern in den Spuren von Stürmen. Die Makshaumauni und Bansumiter verehren die üblichen Verdächtigen Makspapurams, bei Letzteren zum Teil um *Chrysir* bereichert, der als Vater der Windstöchter und zeitweiliger Gemahl *Radjas* Verehrung findet.

Eine tiefe Verbundenheit zum Land kennzeichnet die Nomaden, doch soll mancher Verbannte heimlich oder unter andern Kulten getarnt sich den

Narkaprati unterwerfen, um mit deren Hilfe teils wahnwitzige Rachepläne in die Tat umzusetzen.

Besondere Orte und Geheimnisse: *Sidor Torlika* war die Festung an der mittleren Choderémia, versehen mit einer großen Zisterne, um die Versorgung der Pentade zu sichern. Der Ort zur Verbannung missliebiger Myrmidonen erlebte noch vor dem großen Aufstand der tharpurischen Amaunir eine schwere Dürre. Die Soldaten verließen ihren Stützpunkt, und der Verlauf der geflickten Straße verlagerte sich ein paar Tagesmärsche nach Norden. Abtrünnige *Alshinjira* und Makshapuresen okkupierten die Festung und machten sie zu einem Verehrungsplatz der dämonischen Winde und Unruhe der Domäne *Thesephai*. Doch wie es das Wesen dieser unstillen Quelle ist, folgten die Paktierer auf der Suche nach Bekehrung den Schabkrah und verendeten, bis niemand mehr übrig blieb und die Anlage größtenteils zerfiel. Allerdings sollen noch einige *Ringe der Unrast* in den Ruinen zu finden sein, die einmal angelegt oder angeworfen sich nur schwer wieder entfernen lassen, die GS um das Anderthalbfache erhöhen, aber mit jedem Tag auch die Regeneration von LE, AU und AE um 1 senken (bis zum Tod durch negative Regeneration). Am *Lenassu*, dem größten Hügel der Region, der wie ein Rundhelm aus der Erde ragt, finden grad jene Animisten, die sich mit Erz, Feuer, Luft oder Tod beschäftigen, einen hervorragenden Platz zur Durchführung einer Initiationsqueste zur Steigerung ihrer magischen Fähigkeiten. Die Schabkrah bestatten hier angeblich auch ihre Toten in kleinen Erdhöhlen, die von kaum brennbaren Kakteen geschützt werden.

Der Sattel von Kamaluks Nacken ist der höchste Punkt des Passes, von dem aus der Reisende einen ersten Blick auf die Narkramar werfen kann. Hier oben, im Hochland, wird es nachts kühler als im Tiefland. Der Passweg stellt über Land die übliche Strecke gen Süden da, ist er doch mit Wagen und Packtieren zu passieren. Die Schabkrah kennen andere Wege, die meist weniger bequem sind, für eine kleine Gruppe aber durchaus passierbar sein mögen. Sonst könnte sie einem *Brajanspilger* (Kopfgeldjäger) in die Arme laufen.

Der große Tunnel soll von *Nahambath* schon bis in die Steppe oder ein südliches Radjarat gegraben worden sein. Als Baumeister sollen die Dairibi gelten: demnach seien die kleinen Tiere an der Oberfläche nur die Jungen oder verschrumpelten Alten, während die Erwachsenen sich durch die tiefe Erde graben. Diese Wesen sollen auch in den Lamanach zu finden sein. Ein langer, mehrere Wagen nebeneinander fassender Weg ist natürlich der Traum der Händler. Vielleicht handelt es sich jedoch auch nur um die Reste eines alten Aquäduktes, den die imperialen Architekten ihrer

Zeit von Quellen nach Nahambath errichteten und der entweder gleich unterirdisch erbaut oder von Flugsand zugeschüttet wurde. Seine Aufspürung und Instandsetzung mag einigen Mächtigen der Eshbatya viel wert sein, anderen mit der Kontrolle über das Trinkwasser jedoch ein Dorn im Auge. Ein etwas anderes Abenteuer mit der Möglichkeit, seltenere Talente wie Baukunst und Bergbau einzusetzen, lässt sich mit etwas Fantasie aus dieser Vorlage zaubern, ohne dass die Stadt gleich in Trinkwasser schwimmt.

Kulturaufsatz: Kamakshapuram (0 GP)

Vorraussetzungen: Kultur Schabkrah, Makshamauni oder Makshapurim (Modifikationen gelten zusätzlich zur Mutterkultur)

Modifikationen: Größe -2W6 cm (nur Schabkrah)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gebildet, Gut aussehend, Verbindungen; Hitzeanfällig, Kurzatmig

Start-SO: -1

Talente: Körperbeherrschung +2, Schwimmen -1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Kochen +1; insgesamt -2 Punkte verteilen auf Gesellschafts-, Wissens- und Handwerkstalente, die schon aktiviert wurden (durch Rasse, Kultur und Profession)

WEGE NACH MYRANOR II - DAS TOR DER JHARRA

von Jochen Willmann

In Ausgabe 18 wurde bereits eine Möglichkeit beleuchtet ohne Schiff von Aventurien ins Gùldenland zu gelangen. Da aber die magischen Wege vielfältig sind, gibt es natürlich noch weitere Arten wie eine Heldengruppe nach Myranor gelangen kann. In diesem Artikel können die Helden versuchen mittels eines altechsischen Artefaktes, das dereinst von den Herrschern der Jharra genutzt wurde, durch Raum und Zeit ins Gùldenland zu reisen.

Das verschwundene Volk der Jharra

Das Echsenvolk der *Jharra* (aventurisch: *Jharhra*) hatte im *Zeitalter der Geschuppten* große Macht. Ihre Reiche waren auf mehreren Kontinenten Deres zu finden, so unter anderem in den Gebieten des heutigen Kalifats und der Echsenümpfe, aber auch westlich des *Meeres der sieben Winde* im sogenannten *Gùldenland*. Zwei der bedeutendsten Zentren ihrer Herrschaft in Myranor lagen im heutigen *Draydalân* und in den riesigen Dschungeln von *RasTabor*, ein drittes Gebiet wird im heutigen *Horasiat Tharpura* vermutet. Das Wissen der *H'Xrr*, den Zauber-mächtigen unter den Jharra, über Zeit- und Bewegungsmagie war so groß, dass es ihnen möglich war mittels eines Zeit und Raum krümmenden Zaubers Kontakt mit ihren Verbündeten in den entfernt liegenden Städten zu halten. So mussten sie weder eine mühevollere See-reise von mehreren Monaten auf sich nehmen, noch durch den Limbus reisen.

In allen großen Städten der Jharra gab es Pyramiden in der solch ein Portal stand, durch das eine kleine maximal zehnköp-

fige Delegation den Herrscher der anderen Stadt besuchen konnte. So konnten Nachrichten, innerhalb kürzester Zeit, nicht nur den halben aventurischen Kontinent erreichen, sondern auch ins ferne Myranor gelangen.

Die Hallen, in denen die Tore standen, schützten die Fürsten der Jharra mit den Zeptern *Kuir Shr H'Sskr* (Siegel der magischen Wege), vor unbefugten Benutzern. Das Siegel bestand aus einem einen Schritt langem Zepter und sechs 1 Spann durchmes-senden Ringen. Da der Stab des Zepters, mit einem Durch-messer von vier



Fingern, die selben Masse hatte wie das Loch in den Ringen, war es möglich diese auf das Zepter zu schieben. Aber nur in der richtigen Reihenfolge rasteten sie auf den Gravuren des Stabes ein.

Dass so vorbereitete Artefakt diente nicht nur als Schlüssel, sondern die Muster auf den Ringen stellten zugleich eine Karte dar, die den Standort eines bestimmten Portals verriet.

In Aventurien gab es die Pyramiden, mit den magischen Räumen, in *Zze'Tha*, *Szn'ti*, *Adziz*, *Z'lem*, *Krs-Zzah* sowie weiterer nicht mehr bekannter Städte. Jenseits des Meeres der sieben Winde sind nur noch die Gebiete bekannt, in denen dereinst die Jharra herrschten, aber auch hier gab es unzählige Fürsten, denen dieser magische Weg offen stand.

Als die Jharra vom Antlitz Deres verschwanden, geriet auch das Wissen des Zaubers und die Macht der Zepter in Vergessenheit. Die Artefakte die nicht von den Jharra zerstört wurden, verstreuten sich als Beutegut der Diener Pyrdacors in aller Herren Länder.

Das Zepter Kuir Shr H'Sskr

Das einen Schritt lange Zepter besteht aus einer schwarzen Enduriumlegierung, an dessen Spitze ein 1 Spann langer und halben Spann durchmessender achteckiger Diamant thront. Darunter ist der runde Stab mit einem gleichmäßigen Rillennmuster versehen, dass in den unteren zehn Fingern Länge in eine kreuzförmige Spitze über geht.

Die sechs 1 Spann durchmessenden Ringe sind ebenfalls aus Endurium gefertigt. Auf der drei Finger breiten Ringaußenseite befinden sich neben Chuchas-Glyphen noch sechs kleine Kristalle, die bei je-dem Ring aus einem anderen Edelstein bestehen. Das Innere wiederum ist mit kleinen Erhöhungen versehen, die genau in das Rillennmuster des Zepters passen. Die korrekte Reihenfolge der Ringe auf dem Stab lässt sie ineinander einrasten und sortiert die Edelsteine von Coelestin (oben) über Feueropal, Achat, Granat und Aquamarin nach Baryt.

Magische Analyse: Durch den starken, alles überlagernden

INFINITUM können die eigentlichen Zauber auf dem Artefakt nicht erkannt werden.

Verwendung im Spiel:

Mittels dieser Artefakte ist es einer Gruppe von Abenteurern möglich von Aventurien nach Myranor zu gelangen. Woher die Helden das Zepter haben, legen wir in ihre meisterlichen Hände. Am wahrscheinlichsten werden sich die Teile in einem oder eher mehreren Drachenhorten finden lassen. So z. B. im Hort von *Shafir dem Prachtigen*, der den Helden in Verbindung mit einer Aufgabe das Artefakt überlässt oder im Hort der *Mamyaza* (Abenteurer *Balzgeschenke* aus der Anthologie *Drachenodem*). Es ist aber auch möglich, dass der Echsenforscher *Hilbert von Puspereiken* die Teile bereits zusammen gesammelt hat und nun ein paar Helden benötigt, um festzustellen was sich am markierten Ort der Kartendarstellung befindet.

Das Portal von Z'lem

Eine Ruine im Sumpf

Acht Meilen südöstlich von *Selem* liegen die Ruinen einer Jharra-Pyramide. Schon bevor der Meteor Selem und das Umland mit einer riesigen Flutwelle zerstörte, war das Bauwerk eine Ruine. Durch die Wassermassen überspült verschwanden die letzten Reste im Schlamm.

Heute findet sich an besagter Stelle nur noch ein flacher Hügel, der von Sumpfpflanzen überwuchert ist.

Erst nach mehrtägigen Ausgrabungsarbeiten finden sich die Ruinen der Pyramide. Nach zwei weiteren Tagen kann eine, nach unten führende,



Treppe freigelegt werden. Die teilweise erhaltenen fünf Schritt hohen Gänge der Ruine müssen ebenso mühsam von Schlamm und Wurzelwerk befreit werden.

Nachdem die Helden einen großen Teil des Ganges freigeräumt haben, finden sie, an der Wand die weiter ins Pyramideninnere führt, eine Öffnung deren Form der Spitze des Zepters gleicht.

Einem Schlüssel gleich, kann das Zepter diesen magisch verschlossenen Raum öffnen, der durch einen, dem Spruch UNBERÜHRT VON SATINAV nicht unähnlichen, Zauber vor dem Verfall bewahrt wurde.

Das Tor der Jharra

Nachdem sich die zwei mal vier Schritt große Steintür aufschwingt, sehen die Helden dahinter eine große Halle. Der Raum scheint dem Verfall der Jahrtausende standgehalten zu haben, denn die Mosaikbilder an den Wänden sind noch vollständig erhalten und kein Skrupel Staub ist auf dem Boden zu finden.

Die sechzehn Schritt durchmessende und acht Schritt hohe achteckige Halle hat nur wenig an Einrichtung. Auf der Tür gegenüber liegenden Seite findet sich eine steinerne Truhe mit zwei Schritt Länge. Zudem befindet sich, im Zentrum des Raumes, an der Decke ein mondsilbernes Gestell, einem alchimistischen Dreibein nicht unähnlich. Die Konstruktion reicht etwa vier Schritt in den Raum hinein und hat an ihrem Ende einen kinderkopfgroßen Optrillithkristall. Auf dem Boden genau darunter ist eine kleine kreuzförmige Öffnung, die das Zentrum eines sechs Schritt durchmessenden Kreises aus Mindorium bildet.

In der Steintruhe finden sich noch weitere, mit Chuchas-Glyphen versehene, Optrillithkristalle, in diesen sind die Zauber gespeichert, die es ermöglichen zum jeweiligen Zielort zu gelangen. Wie viele dieser Artefakte noch intakt sind und wohin sie führen, legen wir in ihre meisterlichen Händen. Bei der Verwendung weiterer Kristalle sollten sie auch bedenken, dass der Zauber keine funktionierende Zieleinrichtung benötigt, um die Helden dort hin zu schicken. So werden sie bei der Benutzung des Zze'Tha-Kristalles einfach mitten in der Khomwüste landen und nicht etwa in die Globule gelangen. Der im Gestell befindliche Zauberstein bringt den Reisenden in die Dschungel Tharpuras, genauer gesagt in ein Tal des nordöstlichen Tharpagiri-Gebirges.

Eine Reise durch Raum und Zeit

Sobald die Helden das Zepter in die Öffnung im Boden stecken und sich ein Optrillithkristall im

Gestell befindet, wird der Zauber aktiviert. Alle Personen, die sich zu diesem Zeitpunkt innerhalb des Mindoriumkreises befinden, werden davon erfasst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal schießen mehrere blaue Blitze aus dem Kristall in der Decke und schlagen knistern in den Mindoriumring ein. Immer mehr Entladungen schießen zu Boden und bilden nach kurzer Zeit eine blauschimmernde Kuppel um euch herum, die in sich zu rotieren beginnt. Am Boden hat sich mittlerweile zwischen dem Ring und dem Zepter auch dieser blaue Schleier gebildet. Nach und nach wird der Blaue Wirbel um euch herum schneller und schneller; und ihr merkt wie er sich auf euch zu bewegt. Durch die magische Erscheinung hindurch, seht ihr nur, wie die Umgebung immer verwischter erscheint. Nein, sie wechselt sogar in schneller Folge ihr Aussehen, von einem Sumpfgrün über Ockerbraue Farben und Schwarz hin zu einem lange Zeit anhaltenden Meeresblau.

Kurz nach dem sich das Blau in ein dunkles Grün und ein folgendes Schwarz verfärbt hat, ist der Spuk auch schon vorbei.

Personen, die sich außerhalb des Mindoriumringes während der Aktivierung befanden, können nur sehen, wie kurz nach dem Erscheinen der blauschimmernden Kuppel alle Personen und Gegenstände, einschließlich des Zepters, innerhalb des magischen Kreises verschwunden sind. Nur der Kristall befindet sich noch im Stativ.

Die andere Seite

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem sich der magische Wirbel auflöst, steht ihr in einem Raum von ähnlichem Aussehen, so ist er ebenfalls achteckig aber mit einem etwas größeren Durchmesser. Es gibt hier zwar auch ein mondsilbernes Gestell und den sechs Schritt durchmessenden Mindorium-Ring, aber die Mosaikbilder an den Wänden enthalten neben den Echsenwesen noch Bilder von aufrecht gehenden Katzenwesen, zudem ist das Eingangsportal zweiflügelig und es sind zwei Steinruhen zu finden.

In einer der Steinruhen befindet sich ein Kristall, dieser ist mit der Chuchas-Glyphe von Z'lem versehen. Die zweite Truhe ist leer.

Das Eingangsportal lässt sich von innen durch kräftiges Drücken (KK-Probe +8) öffnen. Dahinter finden die Helden einen verfallenen Tempelkomplex, der zum Teil von Dschungelpflanzen bewachsen ist. Die Decke des Vorraumes ist teilweise eingestürzt und die hereinwuchernden

Pflanzen tauchen den Raum in diffuses grünes Licht.

Ein Dschungeltal in Tharpura

Das Tor der Jharra wurde in einer Schlucht im nördlichen Tharpagiri Gebirge errichtet, etwa 100 Millia westlich von Malhira. Die zugehörige Stufenpyramide, die zur Hälfte in den Berghang gebaut wurde, ist mittlerweile zu großen Teilen verfallen. Ebenso wie die einst in diesem Tal errichtete Stadt der Jharra. Durch die entlegene Lage und dem dichten Bewuchs blieben diese Relikt der Jharra aber bisher unentdeckt.

Neben der Pyramide stürzt sich ein Katarakt in die Tiefe und mündet in der Talsohle in einen weiteren Fluss. Gen Norden öffnet sich die, von steilen Felswänden begrenzte, etwa eine Millia breite Schlucht nach etwas fünf Millia zu einer weiten Dschungellandschaft. Um dort hin zu gelangen müssen die Helden erst einmal einen der Flüsse überqueren und dann dem Flusslauf folgen. In südlicher Richtung hingegen wird die Schlucht immer enger bis der Fluss nur noch durch eine steile Klamm rauscht.

Wege in die Zivilisation

Wie bereits oben erwähnt liegt die nächste größte Stadt etwa 100 Millia westlich der Schlucht. Durch den Dschungel bedeutet das einen Marsch von etwa 10 Tagen. Auf ihrem Weg können die Helden aber immer mal wieder auf kleine tharpu-

rische Dörfer mitten im Dschungel stoßen, deren Bewohner zwar sehr hilfsbereit sind, aber kein Wort verstehen. Sie können aber durch Zeichnungen den Helden erklären, wo die Provinzhauptstadt Malhira zu finden ist.

Eine Beschreibung der Stadt Malhira finden sie im Abenteuer *Palast der goldenen Tiger*, mit dessen Ereignissen sie dieses Szenario problemlos fortführen können.

Im Abenteuer *Das Erbe der Jharra**, das ebenfalls in Tharpura spielt, können die Helden zudem noch mehr über die verschollenen Erbauer der Portale erfahren.

Die Rückkehr nach Aventurien

Beide Artefakte, sowohl das Zepter *Kuir Shr H'Sskr* als auch der entsprechende Kristall sind für eine Rückkehr nach Aventurien notwendig.

Damit die Helden noch etwas länger in Myranor bleiben, können sie ihre Gruppe bestehlen lassen, sodass sie nach einem der Artefakte suchen müssen.

Auch ist es möglich dass sich am Zielort kein Z'lem-Kristall befindet, sondern einer der z.B. nach RasTabor führt. Dort kann die Odyssee der Helden weiter gehen und ihre Reise durch Raum und Zeit führt sie vielleicht über das südliche Riesland nach Uthuria, wo auch kleine Enklaven der Jharra gewesen sein könnten, bis sie irgendwann wieder nach Aventurien zurück kehren.



*) Das Abenteuer *Das Erbe der Jharra* von Stefan Küppers ist in der Zeitschrift *Nautilus* (Ausgabe 10) oder auf www.fantasy-download.eu erhältlich.

Der Imperiale Kalender

2000 AD = 4770 IZ = 30 Hal = 1023 BF = 2515 Horas

Oktal	None	Feiertage und Ereignisse	Mond	Tage
Thearchentag (Jahresbeginn)			Firun	4
Nereton Frühwinter	I.		Frostmond	5 - 13
	II:			14 - 22
	III.	Opfertag ist		23 - 30 1
	IV.		Tsa Neugeburt	2 - 10
	V.			11 - 19
Siminia Spätwinter	I.			20 - 28
	II:			29 - 30 1 - 7
	III.	Opfertag ist	Phex Marktmond	8 - 16
	IV.			17 - 25
	V.			26 - 30 1 - 4
Nebeltag (Zatura-Aequinox; Frühjahrs-Tagundnachtgleiche)			Peraine	5
Zatura Frühfrühling	I.		Saatmond	6 - 14
	II:			15 - 23
	III.	Opfertag ist		24 - 30 1 - 2
	IV.		Ingerimm Feuermond	3 - 11
	V.			12 - 20
Shinxir Spätfrühling	I.			21 - 29
	II:			30 1 - 8
	III.	Opfertag ist	Rahja Brautmond	9 - 17
	IV.			18 - 26
	V.			Namenlose Tage 27 - 30 1 - 5
Sonnentag (Brajans-Solstitium; Sommersonnenwende)			Praios	1
Brajan Frühsommer	I.		Sommermond	2 - 10
	II:			11 - 19
	III.	Opfertag ist		20 - 28
	IV.			29 - 30 1 - 7
	V.		Rondra Hitzemond	8 - 16
Raia Spätsommer	I.			
	II:			26 - 30 1 - 4
	III.	Opfertag ist	Efferd Regenmond	5 - 13
	IV.			14 - 22
	V.			23 - 30 1
Sturmtag (Chyrsir-Aequinox; Herbst-Tagundnachtgleiche)			Travia	2
Chyrsir Frühherbst	I.		Weinmond	3 - 11
	II:			12 - 20
	III.	Opfertag ist		21 - 29
	IV.			30 1 - 8
	V.		Boron Nebelmond	9 - 17
Gyldara Spätherbst	I.			
	II:			27 - 30 1 - 5
	III.	Opfertag ist	Hesinde Dunkelmond	6 - 14
	IV.			15 - 23
	V.			24 - 30 1 - 2
Frosttag (Nereton-Solstitium; Wintersonnenwende)				3

Die 9 Tage einer None sind **Schaffenstag**, **Ahnentag**, **Ackertag**, **Markttag**, **Opfertag**, **Rechtstag**, **Fuhrtag**, **Streittag** und **Ruhetag**.
Alle vier Jahre wird der „Tag des Vielgesichtigen“ nach der letzten None des Brajan-Oktals eingefügt und markiert das Ende eines Vierjahreszyklus, bevor mit dem Thearchentag ein neuer beginnt..

IMPRESSUM

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen "Das Schwarze Auge" und "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für "Memoria Myrana".

HERAUSGEBER:

Peter Horstmann
Buldernweg 23, 48163 Münster
Email: tabuin@myrana.de

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteure: René Littek, Christian Saßenscheidt

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: Martin Felder, René "Midir" Littek, Bernadette Wunden, Ulisses und FanPro (Cover von Glut)

Texte: Felix Brose, Peter Horstmann, Corinna Kersten, René Littek, Dennis Rüter, Florian Wassermann, Jochen Willmann

Lektorat: Peter Horstmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Memoria Myrana Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügung Stellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf Memoria Myrana jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana Projekt. Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.

Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

© 2004-2008 by Memoria Myrana