Fan-Spielhilfe bei der Memoria Myrana

Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

Der Sturmtag und die Nacht der Geister

FANPRODUKT

Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

Umschlagillustration
Jörn Wesserling

Innenillustrationen
René Littek, Bernadette Xamaril Wunden

Text
René Littek

Layout
Peter Horstmann

Lektorat
Memoria Myrana Team

Gesamtredaktion
Peter Horstmann

Satz
Jochen Willmann

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“. 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 Zurverfügungstellen 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.

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

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.
© 2004-2017 by Memoria Myrana

Der Sturmtag und die Nacht der Geister

Eine Myranor-Spielhilfe
vom René Littek

„Weint nicht um die Toten, denn sie kehren heim in der Nacht der Stürme„
- verbreitete Redewendung im nördlichen Imperium

Sturmtag, oder auch Chrysir-Aequinox, wird die Tagundnachtgleiche im Herbst zwischen Chrysir und Gyldara genannt. Im Imperium ist es ein Feiertag und wird als *Tag der Heimkehr* gesehen, den Reisende oft als angedachten Tag der Rückkehr angeben und so mehr oder weniger symbolisch den Stürmen des Chrysir durch Flucht ins von Gyldara behütete Heim entgehen.
Daheim angekommen erwarten den Heimkehrenden meist bunter Blätterschmuck, Kastanien- oder Nussketten und kleine Obstkörbe mit lokalen Früchten als Willkommensgabe. Kinder spielen Apfeltauchen oder nutzen die Winde, um kleine Drachen steigen zu lassen.
Besonders an diesem Tag ist man bemüht, die Mahlzeit gemeinsam einzunehmen, besinnt sich auf die Kraft der Gemeinschaft gegen die Elemente der Natur und selbst in den heruntergekommensten Insulae wird meist versucht, etwas Heimeligkeit zu schaffen.
Doch hat der Sturmtag auch eine andere, unheimlichere Seite, denn es beginnt die dunkle Zeit des Jahres, in der Brajans Herrschaft über den Tag kürzer ist als Neretons Stunden der Nacht. Auch für die übernatürliche Welt scheint dieser Schwellentag ein Tag oder besser eine Nacht der Heimkehr oder wenigstens Heimsuchung zu sein, so dass die Nacht des Sturmtages zum 1. Gyldara bei den Menschen aufgrund von Geistererscheinungen gefürchtet ist.
Die Naturgeister, wild aufgepeitscht durch die Herbststürme des ausklingenden Chrysir, sind in Aufruhr und treiben ihr Spiel mit den Sturmwinden, dem Nebel und herumfliegendem Laub und natürlich mit jenen Menschen, die sich in dieser Zeit in ihr Reich verirren.
Die Nymphen der Flüsse und Wälder sollen gerade heute den Wanderer vom Weg locken und die Satyare der Wälder sollen an diesem Tag in Gemeinschaft mit eben diesen Waldgeistern einige ihrer wildesten Feste feiern, in denen sie im Rausch auch über jeden Nicht-Satyar herfallen, der durch einen unglücklichen Zufall zu ihrem Festplatz gelangte.
Auch Daimonen sollen dem Volksglauben nach diese spezielle Nacht, in der die Herrschaft über die Jahreszeit von einem Gott auf den nächsten übergeht und so ihre Aufmerksamkeit zumindest geringfügig geteilt ist, für ihre Untaten nutzen.
Doch vor allem die Geister der Verstorbenen und auch körperliche Untote sollen in dieser Nacht ihren Weg in die sterbliche Welt finden, zum Guten oder zum Schlechten.
Vor allem die Geister von Familienangehörigen, die so genannten Manen, sollen dem imperialen Glauben nach heimkehren und die Lebenden an die Sterblichkeit und das Gericht des Nereton erinnern. Bei Tisch wird abends daher weiteres Gedecke für die in diesem Jahr Verstorbenen oder besonders geehrte Toten aufgelegt, in reicheren Familien sogar zusätzliche Speisen aufgetragen.
In den meisten Gebieten nördlich von Balan Cantara ist es zudem üblich, düstere Geschichten im Schutz von Heim oder Gasthaus zu erzählen, um so Warnung vor den Schrecken der Nacht zu geben.
In besonders abergläubischen Gegenden kann es zudem leicht passieren, dass man in den meisten Gasthäusern nach Sonnenuntergang keinen Einlass mehr findet.
Gläubige Nereton-Priester wachen argwöhnisch über Nekropolen und Gebeinfelder und Angehörige des Hauses Onachos, angetan mit den Schädelmasken ihres Hauses ziehen durch die Straßen der Städte. Die meisten anderen Optimaten belächeln offiziell den kindischen Aberglauben des Volkes eher, doch auch viele der Magier sichern ihre Heimstätten durch

zusätzliche Bannzeichen in der Nacht des Sturmtages. Imperiale Animisten nutzen diese Zeit, um Totengeister zu rufen oder führen notwendige Exorzismen durch.
BaLoa kratzen an Türpfosten, um so eine Drohung für uneingeladene Geister zu hinterlassen.

Versklavte Seelen

Es gibt jedoch auch finstere Animisten, die sich Dya'khol verschrieben haben und den Exorzismus pervertieren, indem sie die Seele eines Lebenden austreiben und in ein spezielles Seelengefängnis einkerkern. So gewinnt man die Kontrolle über die nun seelenlose Hülle und kann ihr befehlen. Allerdings soll der Sturmtag auch der beste Tag sein, eben jene Seelen aus ihrem Gefängnis zu befreien.

Die Schlachtfelder vergangener Zeiten sollen in dieser Nacht wieder mit Kampfeslärm erfüllt sein, und geisterhafte Armeen marschieren gegeneinander auf. An den Orten der blutigsten Kämpfe, dort, wo die Krieger unbestattet und unbetrauert blieben, sollen sich die Toten gar leibhaftig erheben, um Rache an den Lebenden zu nehmen, derer sie habhaft werden können. Viele Myrmidonen senden in dieser Nacht Gebete an Shinxir und Nereton, den Gefallenen Frieden zu schenken.
Der Schatten des Thearchen Myr-Levius soll in dieser Nacht wieder durch die Türme des Morgens preschen, auf der ewigen Hatz nach jenem Hirsch, der ihn das Leben kostete.
Auf Era'Sumu glaubt man, dass in dieser Nacht die Geister und Daimonen Kharamoths aus dem wilden Osten der Insel den Winden bis vor die Türen der Era'Sumier folgen und entsprechend wachsam sind die Diener Satus und Lev'thas in jener Nacht.
In Trivina werden dagegen bis zum Einbruch der Dämmerung Schauer-Maskenumzüge ausgerichtet, einstmals wohl um Geister abzuschrecken, heute jedoch eher zur Erheiterung der Massen. Viele Maskenbälle der Reichen enden in dieser Nacht in besonders zügellosen Orgien. Doch auch im dekadenten Trivina sind die Menschen bemüht nicht bei Nacht auf der Strasse zu sein, wenn man nicht muss, denn niemand weiß, was sich hinter der Maske eines anderen verbergen mag.
Berühmt-berüchtigt sind auch die alljährlichen Irrlicht-Prozessionen und Nebelgeistererscheinungen von Balan Cantara. Hier glaubt man zudem, dass die Mholuren sich in dieser Nacht stets außergewöhnlich weit in das Louranath vorwagen, so dass an diesem Tag viele Opfergaben an Chrysir gegeben werden, der die Stadt schon einmal vor den Mholuren beschützte.
In Xarxaron fürchten sich die einfachen Leute noch mehr als sonst vor der Heimsuchung durch Blutghule, Rattenmenschen und Draydal-Vampire, auch wenn diese Gefahr an diesem Tag nicht präsenter ist als sonst auch.
Hjaldinger und andere Menschen des Nordens höhlen Rüben und Kürbisse aus und beschnitzen sie mit möglichst gruseligen Fratzen, um die "Unerwünschten" fernzuhalten. Je nach Aberglauben werden diese Schrecklaternen am nächsten Tag entfernt oder bleiben bei Nacht erleuchtet, bis sie verfaulen. Jedoch glaubt man auch, dass wenn eine solche Maske nicht Furcht erregend genug ist und ihr Licht bei Nacht erlischt, ein Geist sich eingeladen fühlt und die Laterne mit dem "Grablicht" erfüllt und in Besitz nimmt.
Die Hjaldinger (vor allem der imperialen Gebiete) glauben zudem, oft nicht zu Unrecht, dass es die nixenhaften Nikwis, die Alfen und sogar die Riesen an diesem Tag besonders wild treiben und bemüht sind, Hjaldinger an der Heimreise zu hindern.
Um feindselige übernatürliche Wesenheiten abzuschrecken werden fast im gesamten hjaldingschen Norden große Feuer bei Nacht entzündet, die zudem oft als zusätzliche Signalfeuer für Reisende dienen. Dieser Brauch findet sich angeblich sogar bei den Kentori.
In dieser Nacht sollen auch die *klagenden Frauen* ihr Lied im Sturm singen und den Todgeweihten ihr Schicksal kundtun. So soll die *klagende Frau von Hjaldingaford* einst die

Alfentteller

In kleinen Felsmulden an verborgenen Orten wird am Sturmtag von den Hjaldingern mittels kleiner Opfergaben versucht, das Wohlwollen der lokalen Alfen zu sichern. Verderbte und verzweifelte Hjaldinger suchen den Ort jedoch nochmals heimlich bei Nacht auf, um Pakte mit den Alfen zu schließen.

So soll beispielsweise das Schwert Alfargrim in einer Nacht des Sturms überreicht worden sein und führte seither Helden der Hjaldinger ihrem Schicksal zu, das meist von großen Siegen und ebensolcher Tragik bestimmt wurde.

Die Shakagra folgen diesem Brauch mittlerweile ebenso wie die Hjaldinger und Lorthalier selbst und finden sich bei Nacht bei den Alfentellern ein, um Handel mit jenen zu treiben, die sich in dieser finsteren Nacht herauswagen.

Niederlage gegen das Imperium verkündet haben, indem sie die Mehrzahl der Krieger in ihrem Lied bedachte. Ob der Gesang jedoch Warnung oder unabwendbares Schicksal ist, darüber sind sich die Überlieferungen der einzelnen Siedlungen uneins. Auch ob die klagende Frau ein Ahnengeist ist oder zu den Alfen gezählt wird, ist von Ort zu Ort verschieden. Ähnliche Legenden kennt man von der *Wäscherin an der Furt*, meist als junge Frau mit blutrotem Haar beschrieben, die bei Dämmerung erscheint. Wer sie beim Waschen ihrer blutigen Wäsche sieht, dem ist angeblich ein baldiger Tod im Kampf bestimmt.

Ebenfalls als rothaarig wird die *Grüne Maid* beschrieben, die jenen Unglücklichen erscheinen soll, die in der Wildnis lagern müssen. Sie fordert die Menschen zum Tanz auf, bei dem sie ihnen die Lebenskraft entzieht. Da angeblich mehrere Erscheinungen der grünen Maiden gleichzeitig auftauchen können, wird sie meist zu den Alfen gezählt, mag jedoch auch ein vampirhaftes Wesen sein, dessen Opfer ebenfalls zu einer Grünen Maid werden. Einige beschreiben die Maiden durchaus mit satyarischen Zügen und Unterleib, was ebenfalls ein Indiz auf ihre Herkunft sein mag.

Auf dem Meer fürchten die Hjaldinger die *Draugarskippene*, Geisterschiffe, die ihren Weg nach Medungard, der Welt der Menschen finden. Die Furcht vor Geisterschiffen ist auch in Serovia recht verbreitet und besonders in dieser Zeit fürchtet man die Rückkehr der Nebel und dessen was sie mit sich bringen.

Ein Überbleibsel aus den Zeiten der imperialen Besatzung mag der Glaube der Kerrishither sein, dass an diesem Tag der geierköpfige Windgeist *Kri'Passu* besonders tobt. Er soll Wirbelstürme und andere Plagen bringen und als Wind in die Menschen einfahren und so Missgunst und Hader sähen. Sonst scheinen die Kerrishither relativ wenig Verständnis für die mit dem Sturmtag und seiner Nacht verbundenen Aberglauben der anderen Völker zu haben.

Die Vesai dagegen wirken an diesem Tag seltsam beunruhigt und beteiligen sich an vielen Riten der jeweiligen Kultur in der sie leben. Dazu tragen sie grüne Stoffe, ähnlich dem Brauch am Vashno'hama grüne Bänder zu verteilen und es mag sein, dass dieser Brauch ebenfalls ihren Sonnen- und Windgott milde stimmen und seinen Schutz über die Vesai erwirken soll. Viele Vesai tragen zudem "Trollsteine", kleine Kiesel mit natürlich entstandenen Löchern oder hängen sie über Hauseingänge. Zum einen sollen die Steine Trollzauber tragen und finstere Geister abschrecken, zum anderen ein Blick durch das Loch Unsichtbares sichtbar machen. Des weitern ernähren sich die Vesai an diesem Tag vor allem von Milchspeisen und bringen auch den Geistern kleine Schälchen mit Milch als Opfer dar.

Einige bekannte Geistergestalten und Untote Myranors

Der Kettenmann von Trivina

Der Kettenmann von Trivina ist ein ruheloser Ahnengeist, der in Ketten verstarb und ohne Riten beerdigt wurde.

Angetan mit einer schlichten, altertümlichen

Tunika, gibt es keinen wirklichen Hinweis auf seine Identität. Da er nur Heulen und mit der Kette rasseln kann, ist es ihm nicht möglich, anderen seine Identität preiszugeben.
Jene, die dem Poltergeist folgten, führte er in ein besseres Villenviertel der Stadt, so dass der genaue Ruheort des Toten schwer zu ermitteln sein wird, selbst wenn dem Geist der genaue Ort seines Endes überhaupt noch bekannt ist und nicht im Schutt oder Gewölben unter heutigen Gebäuden begraben liegt.

Trodinar Darkalval du Kouramnion

Trodinar Darkalval du Kouramnion war vor beinahe 500 Jahren ein geachtetes Mitglied seines Hauses und des Drachenordens. Wie viele seines Hauses sicherte er die Grenzen des Imperiums gegen seine Feinde. Ihm unterstand Valarch, die westlichste Provinz des Horasiats Nepreton, welche schon in den Ausläufern des Rückgrats der Welt lag. Als Nepreton in den *Jahren des Westwindes* als eines der ersten Horasiate dem Ansturm der Ban Bargui zum Opfer fiel, gelang es Darkalval trotz aller Widernisse und Schicksalsschläge seine Provinz gegen seine Feinde zu halten - bis auf den heutigen Tag.
In seiner verzweifelsten Stunde, richtete Darkalval seine Gebete zu den Göttern … und der Vielgesichtige antwortete ihm. Darkalval wurde von jenem finsteren Gott zu einem Erzvampir erhoben, was es ihm nicht nur erlaubte, seine Feinde zurückzuschlagen, sondern auch seine Herrschaft zu festigen. Wanderern wird sich der charismatische Trodinar mit der mitternachtschwarzen Haarmähne als Nachfahre jenes heldenhaften Darkalval vorstellen, derzeit als Darkalval VI. Nach außen wird er sich nach wie vor zum Imperium bekennen, macht jedoch aus seiner Verbitterung, dass er oder besser seine Vorfahren damals vom Imperium und den Göttern verlassen wurden, keinen Hehl. Seine heutigen Untertanen jedoch kennen das Geheimnis des finsteren Trodinars und doch sprechen sie es niemals aus, deuten es allerhöchstens furchtsam an, denn sie müssen nicht nur die Rache des Vampirs fürchten, sondern auch die Feinde vor denen er sie nach

wie vor beschützt.
Die Ban Bargui- und Kentori-Herrscher des Umlandes halten nämlich nach wie vor abergläubisch Abstand von dieser letzten Bastion des Imperiums in diesem abgelegenen Teil des Kontinents. Sie fürchten ebenso wie die Untertanen des Trodinars jene Nächte, in denen dieser, angetan mit geschwärztem Drachenschuppenpanzer und archaischem Breitschwert auf seinem dämonischen Ross durch das Land reitet und dabei Sturm und Getier zu gebieten scheint.

Der nebelgraue Serovier

Ein bekanntes Geisterschiff in der Bucht von Hjaldingard und vor der trivinischen Küste - offenbar ein serovischer Handelsfahrer - das außer dem Kapitän unbemannt erscheint. Der Kapitän verspricht der Besatzung des anderen Schiffes Reichtümer, wenn sie an Bord seines Schiffes kommen und mit ihm segeln. Ob er

sein Versprechen hält ist ungewiss, aber sicher ist, dass der *Nebelgraue Serover* niemals seinen Heimathafen erreicht und jene die den Verlockungen nachgeben, auf Nimmerwiedersehen verschwinden.

Nyaruo - Der heulende Schrecken der Wälder

Wenn der Wind bei Galasal aus dem Norden weht, bringt er lokalen Legenden zufolge nicht nur frische Luft, sondern bisweilen aus Nyaruo, ein Schreckgespenst, aus den Wäldern mit sich.

Angeblich raubt sein Heulen den Verstand, bis Wanderer in der Wildnis übereinander herfallen und sich zerfleischen. Tatsächlich ist diese Legende Wahrheit. Nyaruo ist ein toter BaLoa der Amaunir, der im Zorn eine finstere Windkreatur in seinen Körper rief, welcher dort verblieb. Noch immer schwebt sein Leib mit dem Wind, die Füße und Ohren verfault, das Gesicht zu einer Zähne bleckenden Fratze verzogen. Kurzzeitig kann Nyaruo auch von anderen Besitz ergreifen, nur um dann in sein fauliges Heim zurückzukehren. Ob der Animist das Windwesen oder die Kreatur den Animisten gefangen hält, ist jedoch nicht bekannt.

Quornstan

Bei diesem Geist handelt es sich um einen Technomanten, dessen Seele immer wieder Besitz von Werkzeugen und technomantischen Erzeugnissen nimmt und sich einen neuen Leib daraus formt. Es heißt, dass er Optimaten des Hauses Quoran und G'rolmur geradezu mit fanatischem Eifer verfolgt. Ob diese Besessenheit tatsächlich einem Hass entspringt ist fraglich, da Quornstan meist Kommunikationsversuche unternimmt. Allerdings endeten die Begegnungen bisher stets damit, dass entweder der Verfolgte, den Quornstan anscheinend "Vater" nennt oder aber Quornstans Körper sein Ende fand.

Schattenfinger

Nur seine direktesten Untergebenen wissen, dass sich hinter Schattenfinger, einem mächtigen Diebes-Patron von Daranel, eine Nerolu-Mumie verbirgt. Selbst seine engsten Vertrauten wissen jedoch nicht, welche Ziele Schattenfinger in "seiner" Stadt Daranel verfolgt. Die meisten seiner Anweisungen lassen keinen Zusammenhang erkennen, scheinen gar von widersinniger Willkür geleitet zu sein. Nur die Neristu der Stadt bemerken, dass jemand heimlich einen wachsenden Einfluss auf ihr Nerenith ausübt.

Keyanis try Melarythor / Daimonia

In den Ruinen der geschleiften Melarythor-Feste außerhalb Trivinas treibt mehr als ein gefesselter Geist oder Daimon sein Unwesen. Doch einer der gefährlichsten "Bewohner" der unterirdischen Katakomben dürfte der dämonischer Nachtmahr Keyanis try Melarythor sein. Die Optimatin fiel beim Untergang ihres Herren, des Patriarchen der Melarythor, Chyriakal yl Melarythor, einer früheren Inkarnation jenes halbgöttlichen Magiers, den man in Aventurien als Borbarad kennt. Ihre Loyalität zu ihrem Meister ging über den Tod hinaus und so weigerte sich ihr Geist vor Neretons Pforte zu treten.

Ihr schattenhafter Leib weist die dämonischen Veränderungen auf, die sie zu Lebzeiten an sich selbst mithilfe der Domäne Khalyanar vornahm und zeigt so eine doppelte Brustpartie, zwei Armpaare und gewaltige dämonische Flügel. Ihr Haar flattert stets wie im stärkstem Sturm und ihr Gesicht ist immer noch angetan mit der silber-spiegelnden Triopta. Die meiste Zeit des Jahres ist Keyanis an die Ruine der

Melarythor-Feste gebunden, doch in bestimmten Nächten, wie der des Sturmtages, erlaubt es ihr ihre magische Macht und Zauberkunst sich loszureißen und Trivina heimzusuchen. Die Bewohner Trivinas kennen die finstere Geistererscheinung, die sich an ihren Lebenskräften nährt, als "*Daimonia*". Doch niemand weiß, dass sie die Lebensenergie nutzt, um sich selbst ins Leben zurückzuholen, was aber nur der erste Schritt auf dem Weg zu ihrem eigentlichem Ziel ist: der Rückkehr ihres Meisters Chyriakal yl Melarythor!

Asila - Die Ghulkönigin

Eine Gestalt der kerrishithischen Legenden ist die Lamija Asila. Einst eine Fürstin ihres Volkes und von herausragender Schönheit, wurde sie doch vom Helden Gilkankesch zugunsten von dessen Queste nach der Unsterblichkeit verschmäht.

Zuerst bemühte sie sich dennoch ihn zu verführen, verfiel aber aufgrund der Sinnlosigkeit ihres Unterfangens dem Wahnsinn. Letztlich glaubte sie Gilkankesch nur durch Erfüllung seines Herzenswunsches, der Unsterblichkeit, für sich einnehmen zu können. Sie bemühte die dunklen Mächte von jenseits der schicksalsverkündenen Sterne und schloss einen unheiligen Pakt mit der Belil Khalitu, der finsterschönen Göttin der Lust und wurde zur unsterblichen Lamija. Als sie Gilkankesch anbot ihre Unsterblichkeit zu teilen, wies dieser sie angeekelt ab.

Asila verfiel der Raserei und trank das Blut ihrer Untertanen. Nachdem Gilkankesch sie vertrieben hatte, jagte sie dem einem nach, was ihr verwehrt war: der wahren Liebe. So schleicht sie sich in Städte und Dörfer der Kerrishither und verführt die Männer zur Untreue und labt sich an der Lebenskraft ihrer Familien und letztlich ihrer Geliebten.

Es heißt jedoch auch, dass ihr in den Brillantsteinen eine ganze Stadt der Untoten, insbesondere Ghule werden genannt, Untertan sei. Bei den Festland-Kerrishitern und den Bewohnern der südlichen Narkramahr kennt man Legenden über die Stadt der Ghulkönigin, in denen meist ein Held in den Palast gelockt wird und der schönen Herrin vorgestellt wird, bei Nacht aber rechtzeitig erkennt, in welcher Gefahr er sich befindet, wenn das Blendwerk im Schein des Mondes seine Macht verliert, die Stadt als Nekropole erscheint und die Lamija sich an ihm laben will. Einige dieser Legenden beschreiben sie mit Eselsfüßen oder Bocksbeinen und auch längliche pelzige Ohren und eine nahezu tierhafte Brünstigkeit werden ihr angedichtet. Es mag durchaus sein, dass der Hunger Asilas tierhaftere Seite zum Vorschein bringt.

Man streitet sich nach wie vor darüber, welcher Familie Asila einst angehörte, jedoch mehr als eine niedergeschriebene Legende

nennt einen Familien-Namen, da zahlreiche Schreiber den Namen eines Gegners beleidigen wollten, indem sie eine Verbindung zur Lamija herstellten.

Dyakhar

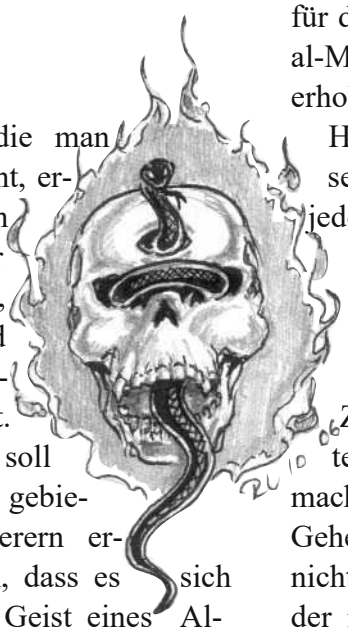
Ein ausgestoßener Paktierer aus dem Hause der Onachos und einer der meistgesuchtesten Männer des Imperiums, ist Dyakhar - kein Untoter an sich, zumindest noch nicht. Allerdings lässt darauf kaum noch etwas schließen, denn der Magier erinnert nur noch an einen wandelnden Leichnam, in dessen leeren Augenhöhlen ein kaltes weißes Licht glimmt. Jedoch

ist wohl niemand außer ihm derart weit in den Kreisen der Verdammnis fortgeschritten wie er und es ist ihm eine unheilige Freude ganze Gebeinfelder zum Un-Leben zu erwecken und die Lebenden heimzusuchen. Dennoch tritt er nur selten offen in Erscheinung und lenkt eher seinen Cirkel, dem Vampire und andere vernunftbegabte Untote angehören, der Neretonpriesterschaften und andere mit dem Tod verbundenen Gemeinschaften infiltriert und zu pervertieren sucht. Dyakhar ist besessen, die letzten Geheimnisse des Lebens, des Todes, allem dazwischen und letztlich der Unsterblichkeit zu erlangen und auf diesem Weg ist ihm nichts heilig.

Am Sturmtag wählt er sich meist ein Opfer aus, das seinem ehemaligen Haus in irgendeiner Weise nahe steht und sucht es bei Einbruch der Nacht mit seinen untoten Dienern heim.

Der Schädel des Alten

Die Geistererscheinung, die man den *Schädel des Alten* nennt, erscheint als fliegender, in blaue Flammen gehüllter Totenschädel eines Alten, durch dessen Kiefer und Augenhöhlen beständig eine schwarze Viper kriecht. Den Geschichten zufolge soll er über mächtige Zauberei gebieten und bevorzugt Zauberern erscheinen. Manche glauben, dass es sich bei dem Schädel um den Geist eines Alten handelt, vielleicht sogar einem der Gründer eines der Hohen Häuser. Einige gehen soweit, zu behaupten, dass er seine Opfer vor allem deshalb unter den Optimaten sucht, weil er mit seinen "Erben" nicht zufrieden ist. Derartige Ansichten sollte man jedoch nicht öffentlich äußern, gelten sie im Imperium doch als staatsfeindlich.



Abysaal as Tharamnos

Einst ein mächtiger Magokrat Xarxarons, war sogar die Patriarchenwürde des Hauses für Abysaal zum greifen nahe, doch ein bis heute unausgesprochener Frevel, der ihm den Weg ebnen sollte, beendete seinen Höhenflug und sein Leben. In einem mehrere Tage andauernden Magierduell warf der damalige Patriarch des Hauses Tharamnos den Frevler nieder, doch seine Getreuen stahlen dessen Leichnam und balsamierten ihn so ein, wie Abysaal es sie für diesen Fall gelehrt hatte. Die finstere Ritual-Magie tat ihr Werk: Abysaal as Tharamnos erhob sich als Magiermumie.

Heute haust der längst vergessene Magier in seiner Gruft in den xarxarischen Bergen, die jedem der es betritt klein und winzig vorkommen muss, bis er begreift, dass der Spiegel dort eine Pforte zu einer anderen Welt darstellt, die voller dunkler Illusionen und finsterer Geheimnisse ist und in deren Zentrum die Mumie Abysaal auf ihn wartet. Von seinem Haus längst vergessen gemacht, kennt Abysaal jedoch zahlreiche Geheimnisse, die jenen mittlerweile selbst nicht mehr bekannt sind und dürfte wohl einer der mächtigsten Daimonologen sein, die das Haus je hervorgebracht hat.

Die Schädeljünger

In Anlehnung an die Geistergestalt hat sich ein Cirkel von fanatischen Meuchelmördern auf die Eliminierung von Optimaten spezialisiert. Viele Sichtungen des Schädels mögen in Wahrheit sogar auf die Schädeljünger zurückgehen.

Schlimmer noch ist, dass der Cirkel von den Draydal unterwandert ist, die in dem Schädel eine Manifestation ihres namenlosen Schädelgottes sehen.

Der Frevel

Abysaals Frevel bestand darin, dass er die Geister auf dem Plateau der Alten versklaven und so über die Macht und Weisheit mehrerer Alter und Magier gebieten wollte. Das hätte ihn, wäre er erfolgreich gewesen wohl in eine Art halbgöttliches Wesen verwandelt. Doch mag sein ganzes Ritual auch nur ein Täuschwerk Iryabaars gewesen sein, denn auf dieser Domäne des verbotenen Wissens und des Wahnsinns gründet Abysaal bis heute

seine Macht.
Noch immer hofft er darauf, den Spiegel der Seelen zurück zu gewinnen, der den Fokus für das Ritual bildete und der auf dem Plateau verborgen ist. Doch kann Abysaal das Plateau der Alten nicht länger betreten, denn die Magier Xarxarons haben seinen Geist einstmals von dort verbannt, damit er nicht seinen Weg unter die reinen Geister dort finden möge. Allerdings bannten sie ihn auch in seiner untoten Form, so dass Abysaal auf Lakaien angewiesen ist, die er aus einer Laune heraus stets aus Unwissenden rekrutiert, denen er seine guten Absichten vorgaukelt.

Die Spinnenfrau

Dort wo Ban'Bargui über längere Zeit oder schwer misshandelt, vielleicht sogar getötet werden, taucht angeblich seit Jahrhunderten der Geist einer jungen, bezaubernden Saban Bagui auf, die mit nichts als ihren langen silbernen Haaren und dünnen Schleiern aus Spinnenseide bekleidet ist. Mag dieser Anblick zunächst noch sehr angenehm sein, ändert sich das für die Peiniger der Ban'Bargui meist recht schnell, wenn sich die Schönheit mit einem eisigen Lächeln in einen Spinnenschwarm verwandelt und ihren Opfern eine neue Definition von Leid und Schmerz bringt. Seltsamerweise scheint die Erscheinung nicht ortsgebunden zu sein und scheint auch nicht jeden Übergriff auf die Kinder des Windes zu sühnen.
Bisher waren Exorzismen ebenso wirkungslos wie die körperliche Vernichtung der Saban Bargui oder der Spinnen. Ob die Spinnefrau also wirklich ein Geist ist, oder vielleicht eine alterslose Zauberin oder gar etwas gänzlich anderes, ist daher fraglich und selbst den Ban' Bargui nicht bekannt.

Neretons Hunde

Ein Phänomen, das man schon im ganzen Imperium beobachtet hat, sind *Neretons Hunde*, eine Meute nachtschwarzer Köter, mit glühend roten Augen, die Frevler Neretons, aber angeblich auch Geister hetzen, die sich dem Zugriff des Totenrichters entziehen wollen. Doch scheint es möglich, dass es mehrere Phänomene gibt, die im Volksmund als *Neretons Hunde* bezeichnet werden, so z.B. auf Era'Sumu, wo man die daimonische *Meute Kharamoths* kennt oder aber die finsteren *Alfenhunde* und heiligen Wolfsrudel der Jagdgöttin Firn bei den Hjaldingern.

Der kopflose Reiter von Serovogor

Eine oder besser mehrere beliebte Legenden zur Sturmnacht in Serovia drehen sich um den *kopflosen Reiter von Serovogor*, der meist als imperialer Myrmidone hoch zu Ross beschrieben wird, gelegentlich aber auch als Kentori-Söldner. Kopflose Leichen, die man nach einer nebeligen Nacht im Freien findet, werden diesem Geist zugeschrieben.
Niemand weiß, wie der Reiter seinen Kopf verlor, noch nach welchen Kriterien er sich seine Opfer auswählt. Einige glauben, dass jene die seinen Kopf besitzen im befehlen können, andere meinen, dass er eben jene tötet, die diesem zu nahe kommen. Einig ist man sich jedoch darin, dass er nach der Eroberung durch das Imperium erstmals in Erscheinung trat und dass weder die Nebel, noch das Meer zwischen den Inseln Hindernisse für ihn darstellen.

Die Nassis /Das Sumpfliebchen

Der Geist einer jungen Loualil, die angeblich in Balan Cantara Männer in nebligen Nächten zu sich lockt und mit einem ertränkendem Kuss in die sumpfig-wässrigen Tiefe zieht. Einige sagen, dass die Loualil von Menschen aus dem Wasser gezogen wurde und an ihren Quälereien zugrunde ging und sich nun rächt.

Die Nachahmerin

Tatsächlich gibt es einen Geist, wie den der Geschichten und auch die tragische Legende trifft zu, doch in letzter Zeit hat sich eine menschliche Meuchlerin, die nicht an die Geschichten glaubt, darauf verlegt die Vorgehensweise der Nassis zu kopieren und ertränkt ihre Opfer in den Fluten der Kanäle. Ob diese Missetaten den Zorn der gepeinigten Loualil-Seele erregen werden, bleibt abzuwarten. Möglicherweise wendet sich die Meuchlerin an die Helden ohne ihnen zu sagen, warum sie von dem Geist verfolgt wird.