

Memoria

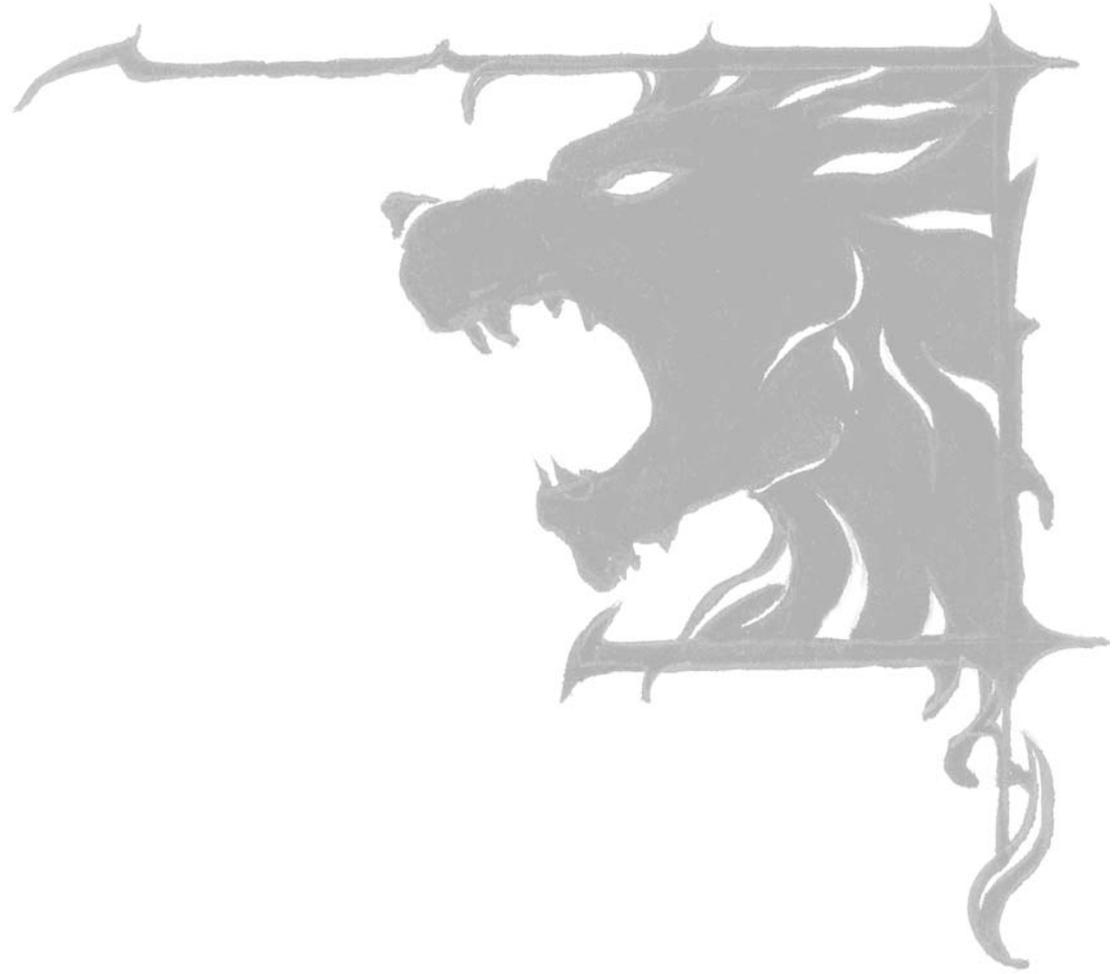
MYRANA

DAS MYRANOR-FANZINE

3/2004



©Xamaril
2004



ÍΠΗΑΛΤΣVERZEÍCHΠÍΣ

Vorwort	1
Ama GiRaos Kochecke	2
Dunkle Technomantie	3
Arcoras – Der Palastdistrikt	6
Leben im Imperium II/ Athletik	9
Myranische Seefahrt	11
Kumo-ya-Amadaecha – Die Spinnenfrauen von Meralis	16
Ein ganz gewöhnlicher Tag in der Steppe	20
Impressum	23



VORWORT

Wieder sind drei Monate ins Land gegangen und dieses mal haben wir es irgendwie doch noch geschafft, euch eine neue Ausgabe von „Memoria Myrana“ präsentieren zu können.

Denn in der letzten Woche ging es etwas hektisch bei uns zu: Ein Serverumzug, der eigentlich heimlich, still und leise vonstatten gehen sollte, legte nicht nur für einige Tage unsere Webseite lahm, sondern auch das Forum, unsere E-Mailadressen und den ganzen Rest. Doch letztlich waren wir nur kurz verwirrt und sind nun wieder wohl auf und bei bester Gesundheit.

Anders sieht es leider mit Fanpros Versuch aus, in Übersee Fuß zu fassen: Das ambitionierte Projekt, mit „The dark eye“ auch die englischen Rollenspieler von DSA zu überzeugen, scheint schon nach knapp einem Jahr vor dem Aus zu stehen. Sei es nun mangelnde Planung, Fehlkalkulationen, die falschen Partner oder einfach nur Pech gewesen... Myranorspieler ermutigt ein solches Debakel jedenfalls nicht unbedingt:

So ist doch auch Myranor nur ein Randprodukt der DSA-Palette, deren Fokus eindeutig (und zu Recht) auf dem deutschsprachigen, aventurischen Teil Deres liegt. Auch andere Parallelen zu TDE, wie die langen Wartezeiten und die

sporadische Informationspolitik, sind nicht ganz von der Hand zu weisen - keine guten Vorzeichen für den myranischen Kontinent.

Doch ich denke, die Schwarzseherei ist noch unbegründet. Die Arbeit am neuen Regelwerk scheint gut voranzugehen und trotz der kommenden, aventurischen Großereignisse wird man sich wohl anstrengen, Myranor 4 noch zum Weihnachtsgeschäft herausbringen zu können. Auch am neuen Myranorroman „Thronräuber“, der laut Autor Alexander Lohmann vor wenigen Tagen die Lektoratsphase abgeschlossen hat und vermutlich noch im August erscheint, kann man erkennen, dass Myranor keinesfalls gestorben ist oder auf Eis gelegt wurde. Wir für unseren Teil werden weiterhin das Möglichste tun, um Myranor für Spielerrinnen, Spieler, Meisterinnen und Meister interessant zu gestalten.

“Zu memoria.myrana.de“

Auf unserer Webseite findet sich inzwischen die Online-Version der „Koromanthia“-Spielhilfe und eine zweite Online-Spielhilfe zu „Ras Tabor“ befindet sich bereits in der Entwicklung. Die Comics sollten ebenfalls nicht vergessen werden, denn fast 20 lustige Episoden aus dem Leben unserer drei myranischen Helden gibt es bisher schon zu bestaunen, und jeden Myttwoch kommt eine neue dazu.

Wenn ihr Ideen, Verbesserungsvorschläge und Kritik, oder sogar eigene Texte, Artikel, Lexikon-einträge und Matrizen habt, die ihr gerne auf unserer Webseite sehen würdet, meldet euch einfach in unserem Forum, hinterlasst einen Kommentar auf www.memoria.myrana.de oder schickt eine E-Mail an yemeth@myrana.de; wir werden garantiert antworten!

Zum Inhalt der dritten Ausgabe:

Nun aber zum Kern der Angelegenheit. In dieser Ausgabe findet ihr unter anderem die Beschreibung des Palastdistriktes der schönen Stadt Balan Cantara, einen Artikel über die myranische Seefahrt (mit den dazugehörigen, spielbaren Professionen) und ein Spinnenmärchen. Und eine Fortsetzungsgeschichte haben wir für euch, auch wenn es sich dieses Mal nicht um den neuen Teil von „Showams Sohn“, sondern um die Geschichte des Leonirkriegers „Khorrokh“ handelt - und in der Kochecke findet sich heute ein leckeres Kuchenrezept, so dass ihr auch bei eurer nächsten Myranor-Spielrunde nicht hungern müsst.

Ich wünsche euch im Namen des gesamten „Memoria Myrana“-Teams viel Vergnügen bei der Lektüre!

Benjamin Filitz

AMA GIRRAOS

KOCHECKE

Benjamin Filitz

Siminia zum Grube, Fremder!

Mein Name ist GirRao - einige werden mich und meine Kochkünste bereits kennen - doch ich muss euch leider enttäuschen:

Heute wird es leider kein Kochrezept von mir geben. Stattdessen werde ich euch ein myranisches Backrezept vorstellen.

Ja, ihr habt richtig gelesen, ein süßer Kuchen soll heute eure Gaumen erfreuen. Doch keine Sorge, das Rezept ist einfach zu verstehen, leicht und schnell umzusetzen und sämtliche Zutaten dürft ihr ohne Probleme bekommen können.

Für „Ama GirRaos gar wunderbaren Rührkuchen“ benötigt ihr:

20 Unciae Brotfrucht-Mehl
(500g Weizenmehl)

10 Unciae Rübenzucker
(250g Zucker)

10 Unciae Butter (250g)

5 Hühnereier

1 Tasse süße Varmenmilch
(125g süße Sahne)

1 Päckchen „Ama GirRaos zauberhaftes Backwunder“
(Backpulver)

1 Streifen süße Baumrinde, gemahlen
(1 Päckchen Vanillezucker)

1 Geriebene Zitronenschale
(gibt es auch abgepackt zu kaufen)

1 Prise Salz

10 Unciae Rosinen und/oder gehackte Mandeln

(insgesamt 200g Rosinen und/oder Mandeln)

oder 2 Riegel Sumus Leckerei
(200g Vollmilch-Schokolade)

An Werkzeug benötigt ihr nicht viel, ihr solltet allerdings über ein bis zwei große Schüsseln, eine Backform (gugelhupf- oder kastenförmig) und einen Rührlöffel (Küchenmixer, normale Rühraufsätze, keine Knethaken) verfügen. Ach ja, eine Waage zum Abwiegen der Zutaten wäre auch recht praktisch.

Habt ihr alles beisammen? Gut, dann lasst uns nun beginnen:

Gebt zuerst die Butter in die große Schüssel, nun schüttet den Zucker mit hinein und auch die gemahlene Baumrinde, die geriebene Zitronenschale und die Priese Salz. Mit dem Löffel solltet ihr dies nun ordentlich verrühren. Vermischt nun in einer anderen Schüssel das Mehl mit „Ama GirRaos zauberhaftem Backwunder“ (eine fabelhafte Mischung, die noch auf meine Urgroßmutter zurückgeht) und gebt es dann, unter ständigem Rühren und im Wechsel mit den 5 Eiern zu Butter und Zucker. Rührt fleißig weiter, und gebt nun auch die Sahne und die Rosinen dazu. Fertig ist der Teig!

Zu den Rosinen ist noch folgendes zu sagen: Nicht jedem munden sie,

doch es ist ein Leichtes, diese Zutat zu variieren. Statt der Rosinen könnt ihr auch gehackte Mandeln oder, wenn euer Geldbeutel dies zulässt, gar zwei zerkleinerte Riegel Sumus Leckerei (Schokolade) verwenden. Auch Kombinationen der Zutaten sind möglich, je nach dem, was ihr daheim an Zutaten parat habt oder was euch am besten gefällt. Experimentiert ruhig ein wenig herum.

Doch zurück zum Rezept: Der Teig ist fertig gerührt, nun muss er noch gebacken werden. Gebt den Teig dazu in eure Backform, die ihr zuvor mit einem Pinsel und etwas Butter gut eingefettet habt - dies sorgt dafür, dass ihr den Kuchen am Ende auch wieder aus der Form herausbekommen könnt. Gebt den Teig in die Form und verteilt ihn schön gleichmäßig. Die Form stellt ihr nun in den Ofen, den ihr mit





genügend Brennholz auf eine gute, allerdings nicht zu heiße Temperatur erhitzt. (Umluft ca. 150° C, Gas-, Elektroherd ca. 180° C). Auch wenn die Zubereitung des Teiges recht schnell ging (es dauert höchstens 20 Minuten), so benötigt ihr hier etwas mehr Geduld, denn der Kuchen sollte 1 ½ - 2 Stunden im Ofen verbringen. Vertreibt euch die Zeit mit einem schönen Spiel, beginnt schon einmal mit dem

Abwaschen oder macht einfach ein kleines Nickerchen. Prüft dann nach etwa 1 ½ Stunden mit einem dünnen Holzstöckchen (Schaschlikspieß) nach, ob der Kuchen im Inneren schon gut und krümelig, oder noch zu feucht ist. Meist ist der Kuchen nach 1 ¾ Stunden gelungen, aber je nach Ofen und Backform geht es manchmal schneller, oder es dauert ein bisschen länger.

Wenn ihr schließlich den Kuchen aus dem Ofen geholt habt, lasst ihn kurz etwas abkühlen und nehmt ihn dann aus der Form. Nun könnt ihr ihn entweder weiter auskühlen lassen oder bereits jetzt anschneiden, denn warm ist er besonders lecker.

Ich wünsche euch guten Appetit!

DUPKLE TECHΠOΜΑΠΤIE

Von René Littek

Sabina's Blick verfinsterte sich. Ihr Diener hatte sie über den Zwillingmund noch rechtzeitig gewarnt, bevor ihn diese selbsterklärten Weltverbesserer niedergemacht hatten. Sie konnte vom Fenster ihres Turmes schon den Insektopter ihrer Häscher ausmachen. Sie würden nicht lange brauchen, um ihren Turm zu finden. Nein, sie durfte nicht scheitern...nicht jetzt, wo das Ziel in greifbarer Nähe lag. Zuviel hatte sie schon geopfert. Raschen Schrittes begab sie sich in ihr Studierzimmer und blickte sich um. Hastig streifte sie den „Mantel“ über, den sie dem Hjaldinger abgenommen hatte. Sie betrachtete sich im Spiegel und sah sich ihr neues Ich prüfend an. Die Frau war eine kühle Schönheit, schlank, lange blonde Haare, ein runder Busen... Erinnerungen, die nicht die ihren waren, fluteten ihren Geist. Kein Zurück mehr... Sabina sprach die Formel der Heilung und schloss den Mantel für immer. Bald würden ihre Gegner hier sein. Schnell legte sie die bereitgelegte Kleidung an und gürtete die

Shakagraklinge an ihre Seite. Hastig griff sie nach den Sack, in dem sie das nötige „Handwerkzeug“ hatte, um ihre Mission zu erfüllen und lief die Treppe hinab, auf die Strasse hinaus. Kaum war sie um die nächste Ecke gebogen, setzte der Insektopter auf dem Platz ganz in der Nähe auf. Sabina beobachtete, wie die Männer und Frauen ihr ehemaliges Domizil stürmten...und nach einiger Zeit mit verbittertem Blick wieder daraus hervorkamen. Langsam ging Sabina zum Hafen. Niemand folgte ihr.

Der Hafenmeister blickte die junge Frau fragend an: „Passage nach Trivina, ja? Eine Person?“ Aus ihren Gedanken aufgeschreckt antwortete sie: „Ja, eine Person.“ „Name?“ „Solveig aus Trivina... ich fahre nach Hause...ein Familientreffen...“ Sie reichte ihm das Geld. Wortlos reichte ihr der Hafenmeister den Passageschein und Solveig begab sich an Bord des Kurierschiffes. Schon bald würde sie zuhause sein und ihre Mission erfüllen...

Zwillingmund der Udarwa

Wirksame Materialien:

Schädel von Mehrlingen, perfekte Glassphären aus Nakramarsand, neristisches Leichenöl, Metallfäden aus dya'kholisch verunreinigtem Arkanium, Extrakte der Schwesterlein- und Geistpflanze

Wirkende Prinzipien:

Dya'khol/ Kommuniziere

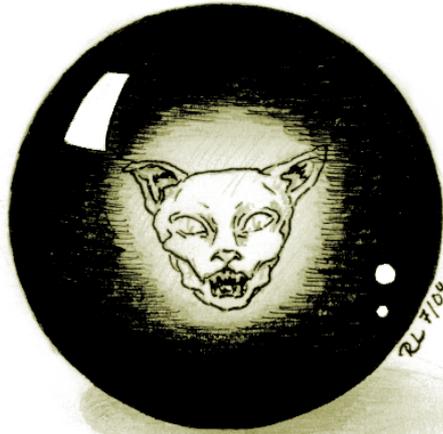
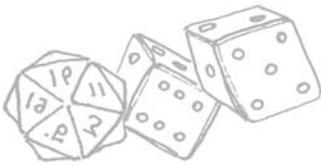
Ausehen:

Der Zwillingmund besteht aus zwei großen Glaskugeln, die mit einer schwarzen, öligen Flüssigkeit gefüllt sind.

Wirkung:

Spricht man gezielt zur Kugel, lichtet sich die Finsternis ein wenig und enthüllt einen bleichen, haarlosen Schädel. Meist handelt es sich um einen Amaunir, entscheidend ist jedoch, dass die

beiden armen Kreaturen der selben Mehrlingsgeburt entstammen. Der Zwilling spricht, mit der Stimme, die ihm im Leben zu eigen war, die Worte die sein Geschwister vernimmt. Die Entfernung zwischen den Zwillingkugeln darf nicht mehr als 7000 Milia betragen. Weiterhin darf die Kugel bei Vollmond, wenn Nerethons Pforte weit offen steht, nicht genutzt werden, riskiert man doch, dass die Seelen der Zwillinge entfliehen.

**Typ/Ladung:**

Artefakt/ semipermanent

Ursprung/Verbreitung:

sehr selten

Der Zwillings-Mund entstammt dem bedauerlicherweise erfolgreichen Versuch der Großmeisterin Udarwa gra Melarythor, über die spirituelle Ebene hinweg Botschaften zu übermitteln. Selbst nach der Vernichtung des Hauses Melarythor, ist das Wissen um die Zwillingsmünder nicht verloren gegangen, und einige skrupellose Optimaten, gerade unter den Eupherban, nutzen die dunkle Hinterlassenschaft der Melarythor. Ob ihrer Erschaffung durch das gefallene Haus, sind Zwillingsmünder nur auf dem Schwarzmarkt erhältlich. Der Besitz kann auch heute noch fatale Folgen nach sich ziehen, sollte er von anderen Häusern entdeckt werden.

Preis:

nicht unter 1000 Au, meist mehr.

Verwendung im Spiel:

Durch Zufall entdecken die Helden bei einem Auftraggeber einen Zwillingsmund. Bisher hatten sie den Mann für unbescholten gehalten. Doch nun müssen sie sich fragen, wem sie da bisher zu Diensten waren und ob ihre Taten letzten Endes einem dunklen Zweck dienten. Was, wenn der Auftraggeber ein Anhänger der Melarythor ist oder auch „nur“ ein Eupherban,

der um jeden Preis verhindern will, dass die Helden sein Geheimnis verraten?

Ossabias Mantel**Wirksame Materialien:**

die Haut des Opfers, Remebralien-Öl, Harzextrakte des koromanthischen Weihrauchs, Opalstaub

Wirkende Prinzipien:

Khalyanar/ Forme

Aussehen:

Ossabias Mäntel wirken wie ausgehöhlte Körper, die über einen Schnitt im Schulterbereich verfügen.

Wirkung:

Legt man den „Mantel“ an, verwandelt man sich in die Person und erhält sogar Zugriff auf deren oberflächliche Erinnerungen.

Der Mantel hat seine Tücken: Sollte Heilzauberei auf den Einstiegsschnitt gewirkt werden, ist die Verwandlung permanent und der Träger erhält den Nachteil „Gespaltenes Wesen“ (ähnlich Wahnvorstellungen). Ist der Träger zu groß für die Hülle, wirken nach der Verwandlung alle Körperzüge absonderlich verzerrt. Sollte bei der Erschaffung der Chalketonik ein Patzer unterlaufen sein, ist das Bewusstsein des Opfers intakt erhalten und kann versuchen, die Kontrolle über den Benutzer zu erlangen.

Die Verwandlung dauert an, bis der

Benutzer den Mantel ablegt. Die Chalketonik muss regelmäßig gefüttert werden.

Ursprung/Verbreitung:

selten

Ossabia set Phraisophos hatte nach zahlreichen Versuchen, mit den Kräften der Äußeren Sphäre Mishkarya, sowohl ihre Schönheit, als auch ihre Gesundheit eingebüsst. Als Ossabia in neuer Schönheit erblühtete, glaubten viele neidische Optimaten, sie habe das Geheimnis der Ewigen Jugend gefunden. Erst nach Jahrzehnten wurde Ossabias wahres Geheimnis entdeckt. Sie war der todbringenden Krankheit mit Hilfe Dya'khols entkommen und war unter der bezaubernden, chalketonischen Hülle nur noch eine ausgetrocknete Mumie. Obwohl die Onachos angeblich Ossabias Unleben beendeten, war dies nicht das Ende ihrer Mäntel.

Da das Leben eines Sklaven nur wenig zählt, wird die Chalketonik auch heute noch, gelegentlich selbst von „offiziellen“ Stellen, zum Zweck der Infiltration genutzt. Betrüger, Schauspieler und eitle Damen aus den optimatischen Kreisen, die öfters mal ihr „Aussehen“ ändern wollen, besitzen Gerüchten zur Folge sogar ganze Garderoben.

Der „Mantel der Wandlung“ aus der Haut eines Haehnyrr ist aber vermutlich ins Reich der technomantischen Legenden zu verbannen.

Typ/Ladung:

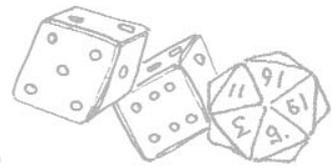
Chalketonik/ fünf; aufladbar

Preis:

meist mehr als 250 Au

Verwendung im Spiel:

Schönheit kann ein Fluch sein, vor allem, wenn eine durch Zauberputzer verunstaltete Optimatin ein Auge auf den hübschen Körper einer Heldin geworfen hat.



Die Lakaien, eines überwundenen Feindes der Helden, ließen aus dem Toten einen Mantel herstellen; einen jener Mäntel, die das volle Bewusstsein in sich tragen. Bisher trägt einer der Diener den Mantel, doch wünscht sich der vermeintlich Verstorbene nichts mehr, als Rache an seinem Mörder zu nehmen, indem er sich permanent an ihn bindet.

Sturmschatten- eine Klinge der Shakagra

Wirksame Materialien:

Endurium

Wirkende Prinzipien:

Spruchmagie (elf.)

Aussehen:

Sturmschatten ist ein für Myranor eher untypisches Langschwert mit schmaler Klinge und ist der Länge nach mit einer Linie von Schriftzeichen der Shakagra bedeckt. (Shakagra/Asdharia +8, „Sturmschatten“)

Wirkung:

Sturmschatten ist von enormer Schärfe (1W+7 TP) und für zierliche Wesen ausbalanciert (AT +1). Zudem ist es bisher nicht gelungen, Sturmschatten zu beschädigen. Sturmschatten kann seinen Träger im Kampf mit außersphärischen Wesenheiten stärken.

Die Wirkung entspricht einem Attributo (KK und MU je +4), misslingt ihm bei der Aktivierung jedoch eine MR-Probe, entspricht der Zauber dem Karnifilo. Dies hat zur Folge, dass der Held im Rausch nach dem Gegner auch seine Gefährten attackiert.

Weniger bekannt sind folgende Fähigkeiten der Klinge:

Im Ernstfall holt das Schwert seinen Träger gar von der Schwelle des Todes zurück. Letzteres wird Sturmschatten nur dann tun, wenn ihr ansonsten längere Inaktivität droht, muß sie doch auf ihren Sikaryan-Vorrat zurückgreifen, um ihren Träger zu heilen.

Sturmschatten saugt Teile des entschwindenden Sykarian (W3 Pt.) seiner Opfer in sich auf, wenn es seinen Träger dazu bewegen kann, die Klinge im Körper zu lassen. Meist wird es seinen Träger belügen, dies sei nötig, um ihm erneut das Leben zu retten.

Seine letzte Fähigkeit entfaltet die Klinge nur für jene, die von elfischem Blut sind. Sturmschatten ermöglicht einmal pro Woche mittels Traumgestalt in die Träume andere einzudringen. Jedoch erlaubt der Zauber auch Dhanyrfae die Träume von Sturmschattens Besitzer zu betreten und ihn als verführerische Traumelfe heimzusuchen.

Die Klinge ist beseelt vom Geist seiner Schöpferin Dhanyrfae (Loyalität 2, Charakter: verführerische Manipulatorin), die dem Träger gelegentlich mit sanfter Stimme Rat zuflüstert, was aber letztendlich stets den Interessen der Nachtalbin zugute kommt. Sollte es ihr gelingen 1000 Punkte Sykarian zu akkumulieren, wird die Nachtalbin wieder unter den Lebenden wandeln und versuchen sich einen Kult zu schaffen, der ihre Göttlichkeit mehren soll. Jedoch erst, nachdem sie dem Anmaßenden, dem sie zuletzt dienen musste, Sturmschatten ins Herz gestoßen hat.

Ursprung/Verbreitung

Unikat

Die Klinge Sturmschatten geistert schon seit mehr als tausend Jahren durch die Legenden der Hjaldinger und obwohl man weiß, dass sie als Geschenk der Shakagra zu den Menschen kam und immer wieder in den Händen von Helden und Berserkern auftauchte, kennt niemand ihren Ursprung. Dhanyrfae war die Tochter der Shakagra-Göttin Bhadona und verfiel in der langen Abwesenheit ihrer Mutter dem Glauben, selbst ebenfalls dazu bestimmt zu sein, die Himmel zu stürmen. Sie sah es bald als würdelos, sich ihrer Mutter, anderen Göttern oder Dämonen zu

unterwerfen und so entschloss sie sich dazu, gegen die „außersphärischen“ Mächte aufzubegehren. Doch Dhanyrfae war ihren Gegnern nicht gewachsen und starb als Ketzerin, mit der eigenen Klinge durchbohrt. Seither hungert ihre gefangene Seele danach, wieder unter den Lebenden zu wandeln und Rache an jenem zu nehmen, der hinter ihrem Fall stand.

In der Vergangenheit wurde Dhanyrfaes Präsenz und ihr Ansinnen schon oft erkannt und die Klinge ob ihrer Unzerstörbarkeit verborgen. Doch Sturmschatten's Geist schaffte es immer wieder einen neuen Träger zu sich zu rufen. Sturmschatten bevorzugt elfische oder wenigstens weibliche Träger und in der Tat haben die meisten männlichen Träger die Klinge als „unhandlich und für zierlichere Personen ausbalanciert“ befunden.

Typ/Ladung:

Artefakt/permanent

Preis:

ca. 700 Aural

Verwendung im Spiel:

Die Helden hören in den Legenden der Hjaldinger von einem Schwert, das ihnen im Kampf gegen ihre übernatürlichen Gegner von hohem Nutzen sein könnte. Doch als sie Sturmschatten in Händen haben, beginnen nach ersten erfolgreichen Kämpfen die Träume, denn Dhanyrfae steht kurz vor ihrer Wiederauferstehung.

Die Helden geraten zufällig in den Besitz Sturmschattens und werden bald Ziel der Draydal, die in der Klinge eine Gefahr befürchten, welche einer ihrer Gouverneure in einer Vision sah, wie er von eben jenem Schwert niedergestreckt wurde. Dhanyrfae, geschwächt und noch fern ihrer Wiederkehr, wendet sich in Träumen hilfessuchend und mit Rat an die Helden.



ARCORAS- DER PALASTDISTRIKT

Daniel Löckemann

Die Errichtung des Efferdswalles und die nachfolgende Vernichtung des Hauses Charybalis vor 1800 Jahren beendete die Goldene Zeit der Stadt, in der Balan Cantara eine der beiden Hauptstädte des Imperiums war. Die großen Zerstörungen, die mit den Unruhen einher gingen, machten für die Stadt einen Neuanfang notwendig. Alte Distrikte verloren an Bedeutung, neue wurden geschaffen. Der alte Regierungsbezirk der Verbotenen Stadt wurde verlassen, auch weil die höchste Regierungsgewalt nun ganz auf die Institutionen im fernen Dorinthapoles übergangen, teilweise aber auch nach Melakkam und Balan Mayek verlagert wurden. Balan Cantara sank zu einer reinen Horasialmetropole herab. Vielleicht, um darüber hinweg zu täuschen wurde die neue Horasresidenz mit besonderer Pracht errichtet. Ein mächtiges Felsplateau wurde aus dem schlammigen Grund des Louranath beschworen. Eine glatte Felswand, 40 Grad hoch und mehrere Millia breit und lang. Das ist Arcoras, der Palastdistrikt. Außer der Horaszitadelle im Zentrum sind hier auch noch weitere Palastanlagen und Gebäudekomplexe errichtet worden. Neben der horasialen Bürokratie wären da die verschiedenen Tempel der Götter der Oktade, der Palast des Myriokraten, der Palast des Metropoliten, die Halle des Horasialkonvents,

Residenzen der zwölf Trodinare des Horasiats, die Paläste der Hohen Häuser, Einzelresidenzen bedeutender Optimaten und einiger weniger ausgesuchter Honoraten, wie der Provinz- und Distriktmagnaten. Daneben dürfen natürlich auch reine Repräsentativbauten nicht fehlen, wie zum Beispiel Parkanlagen und Lustgärten, ein Gymnasion, eine Bibliothek und ein Thermalbad. Dazu kommen noch die Unterkünfte von Tausenden von Sklaven, die Tag und Nacht den vielleicht 300 Optimaten und 100 Honoraten zu Diensten sein müssen. Für Schutz sorgen unter anderem zwei Lokeden Horasialgardisten in der Garnison, außerdem unterhalten die Hohen Häuser jeweils ein oder zwei eigene Pentaden an Gardisten, von persönlichen Leibwächtern der Optimaten ganz zu schweigen. Anders als andere Distrikte ist Arcoras nicht in einzelne Viertel unterteilt und es existiert auch kein Distriktmagnat. Dennoch sind einzelne Areale durchaus unterscheidbar. So gibt es offene Bereiche für alle Optimaten, wie die Residenz des eigenen Hauses, die Tempelanlagen, die Horasbibliothek, die Therme und das Gymnasion. Für alle anderen Bereiche entscheidet ein komplexes Hofzeremoniell, wer welchen Bereich betreten darf, beziehungsweise wer welche Genehmigungen zum Betreten erteilen darf. Thermen und Gymnasion sind geeig-

nete neutrale Treffpunkte für Optimaten unterschiedlicher oder gar verfeindeter Häuser.

Wer Arcoras über die Hohe Pforte mit der stark befestigten Garnisonanlage betritt, wird zuerst auf den den Palästen der Hohen Häuser gewidmeten Bereich treffen. Die Residenzen der Hohen Häuser dienen natürlich vor allem den repräsentativen Zwecken des Hauses, aber auch der regionalen Koordinierung der Aktivitäten der Optimaten. Sie sind eine Anlaufstelle für niederrangige Optimaten aus fernen Teilen des Imperiums; denn wer sich in einer Hausresidenz einquartiert, ist offensichtlich nicht bedeutend genug, um als persönlicher Gast empfangen zu werden. Als regionale Vertreter der Patriarchen und Matriarchen der Häuser, fungieren Inquisitoren mit weitgefassten Vollmachten.

Während Optimaten von imperialen Gerichten praktisch keinerlei Strafen zu erwarten haben, ist die hausinterne Strafverfolgung oft gnadenlos. Bemerkenswert sind die Residenzen der Icemna und der Tharamnos. Während die Icemnaresidenz tatsächlich ein Tempel der Satu ist, wurde die Tharamnosresidenz schon vor 50 Jahren verlassen. Wohl eine Folge der zunehmenden Fokussierung auf das Horasiat Xarxaron.



Näher zum Zentrum hin stehen noch einige weitere allgemeine Einrichtungen, wie die Horasbibliothek, eine Therme und ein Gymnasium. Die Horasbibliothek enthält zwar beeindruckende Schriftsammlungen, aber die sind nur profaner Natur. Immerhin kann man sich hier umfassend über imperiale Geschichte, Rechtskunde und Volkskunde informieren. Wer hier magische Matrizen, Konstruktionspläne technomantischer Artefakte oder chimärologische Untersuchungsergebnisse sucht, ist definitiv falsch.

Die Horaszitadelle und die wichtigsten horasialen Institutionen im Zentrum des Distrikts werden von zahlreichen Tempelanlagen eingrahmt. Sie stehen prinzipiell jedem Optimaten offen. Hier findet man die Tempel der einzelnen Götter der Oktade und die zahlreichen Schreine minderer Götter und Heroen. Nur sind sie bis auf die Priester, die hier ihre täglichen Zeremonien vollziehen, recht verlassen. Solange die Götter die angemessenen Opfer erhalten, widmet man ihnen in der Regel wenig Aufmerksamkeit. Bemerkenswerterweise befindet sich im Turm des Chyrisirtempels eine alte Arcanomechanik, die das Wetter über den Distrikt beeinflussen kann. So können Festlichkeiten auch dann unter freiem Himmel stattfinden, wenn die restliche Stadt von den tropischen Regenfällen heimgesucht wird. Der Nerethontempel dient natürlich gleichfalls als Nekrodom der Horanthes. Zumindest für diejenigen, die auf ein Begräbnis in den Totenpalästen der Nekropole in den Windkämmen verzichten. Eine Mode, die zumindest vom 35. bis zum 42. Jahrhundert auch in Cantera sehr verbreitet war.

Wiederum jenseits des Kranzes aus Tempelanlagen finden sich die den

Trodinaren der zwölf Provinzen gewidmeten Paläste. Auch sie werden selten genutzt, da die Trodinare wohl lieber ihr eigenes Machtzentrum in ihren Provinzen bevorzugen. Ein Umstand, der durch die politische Schwäche des Horas Porphyrio noch gefördert wurde. Als besonders autonom und machtbewusst gelten die Trodinare von Vinerata und Barawan.

In den äußeren Bereichen des Arcoras finden sich dann Privatresidenzen einiger, der mächtigsten Optimaten des Horasiats. Auch einigen Honoraten wird das Wohnen hier gestattet, allerdings nur in relativ bescheidenen Villen.

Buchstäblich das Zentrum der Macht, stellt die Horaszitadelle im Innersten des Distrikts dar. Sie wird von den wichtigsten Institutionen eingrahmt, wie dem Palast des Myriokraten, dem Hohen Notariat, als Sitz der Protonotarin und der horasialen Bürokratie, dem Palast des Metropoliten und der Halle des Horasialkonvents. Die Zitadelle, im frühen 30. Jh. noch unter dem Eindruck der Charybalisaufstände errichtet, kann trotz allem Prunk und Luxus seinen Festungscharakter nicht verhehlen. Hinter der Jadeverkleidung findet man gradudicke Wände aus massiven Basalt. Die Fenster sind eher klein und hoch angebracht und dicke Scheiben aus Optrilith machen sie fast undurchdringlich. Hier residiert der Horas von Cantera, zumindest nominell, denn der aktuelle Amtsträger zeigt eine fast skandalöse Vorliebe für einfache ländliche Residenzen. Die Anlagen wurden im wuchtigen mayenischen Stil, auch Pylonenstil genannt, errichtet. Die Gebäude sind breiter, als hoch und die 10 bis 20 Grad hohen Hallen des Erdgeschosses werden von mächtigen Säulenreihen dominiert. Natürlich verfügt die Zitadelle über eine eigene, um-

fassende und von der Distriktbibliothek getrennte Palastbibliothek. Unschätzbare wertvolle Arcanomechaniken aus den letzten Jahrtausenden sorgen im Inneren für das erwünschte Raumklima und können zumindest teilweise auch eine eigene magische Wasserversorgung bereit stellen, sollte das distrikteigene Aquädukt sabotiert werden. Ebenso steht dem Horas eine eigene Therme zur Verfügung, und ein arcanomechanischer Schmetterling kann seine Majestät, natürlich geschützt von zwei Drachenlibellen und einer Hornisse, in Windeseile zu seiner Prunkgalerie in Carumar oder zu der abgelegenen Bergresidenz nach Vicolias fliegen. Der Palast verfügt über eigene Gärten, voll tropischer Pracht und Unterkünfte für Gäste, von denen die Kammern des Thearchen die luxuriösesten sind. Natürlich stehen sie darin der Unterkunft des Horas in nichts nach, auch wenn die Thearchen in den letzten 1000 Jahren Balan Cantara kaum noch beachtet haben. Dennoch wird dem göttlichen Genius des Thearchen hier jeden Tag ein prachtvolles Bankett quasi als Opfergabe bereitet. Über Brücken, Säulengänge und Nebenflügel sind die wichtigsten Einrichtungen mit der Zitadelle verbunden.

Der Horasialkonvent und die Provinzregierungen haben traditionell ein besonders starkes Gewicht in Cantera, da die einstige Mitgründerin des 2. Imperiums niemals wieder zu einer ernsthaften Konkurrenz des Thearchen in Dorinthapoles werden sollte. So wird die Horaswürde niemals an einen Nachfolger aus demselben Haus weitergegeben, um hier keine starke Hausmacht wie die Charybalis aufkommen zu lassen. Doch seine Majestät Porphyrio Gamenicos sa Illacirion ist in Fragen der Politik besonders uninteressiert und

überläßt das Regieren und Intrigieren völlig seiner Protonotarin Eminenz Marbada Thrilida ep Eupherban. Als Protonotarin steht sie dem Bürokratenapparat vor. Die Bürokraten sind überwiegend seit dem Kindesalter speziell ausgebildete Sklaven, die quasi ihr gesamtes Leben in den Verwaltungskomplexen verbringen. Hier werden sie nur von einer Handvoll Honoraten und Optimaten überwacht. Da allerdings ein Großteil der imperialen Bürokratie auf Provinzebene oder direkt im fernen Dorinthapoles angesiedelt ist, halten sich die Ausmaße in Grenzen, anderenfalls müsste den Bürokraten wohl ein ganz eigener Distrikt errichtet werden. Buchstäblich dem Bürokratenkomplex gegenüber steht die Konventshalle, in der der Horasialkonvent tagt. Um dem erstarkenden Einfluss der Protonotarin und damit den Eupherban entgegen zu arbeiten, haben sich hier die Delegaten der Provinzen Vinerata, Vicolias und Louamar, respektive die Häuser Kouramnion, Rhidaman und Phraisopos zu einer Koalition zusammen geschlossen. Das dieser Streit nicht bei Debatten halt macht, machen die wiederholten Kämpfe zwischen dem, von Kouramnion beherrschten, Vicolias und dem benachbarten, von Eupherban regierten, Oremphis um die Bergfestung Myrennis deutlich. Als weiterer Hort der Intrigen stellt sich der Palast des Myriokraten dar. Eminenz Gandamyriion uth Phraisopos sieht in der Person des Strategu Allyrion Lev'Thamir Icemna seinen persönlichen Erzfeind. Allenfalls die wiederholten Versuche der Partholon, das Myriokratenamt mit einem aus den eigenen Reihen zu besetzen, halten Gandamyriion in Schach. Wesentlich ruhiger geht es dagegen im Palast des Metropoliten zu. Das Amt des Hohenpriesters aller (erlaubten) Kulte des Horasiats führt

die enigmatische Levandra up Onachos mit der ihrem Haus eigenen Lethargie aus.

Zu guter Letzt sei noch angemerkt, dass der einstmals beschworene Felssockel, auf dem Arcoras errichtet wurde, längst von Kammern, Tunnel und Gängen durchzogen ist. Das Spektrum reicht da von Zugangstunneln für Bedienstete und Hoflieferanten zu Sklavenunterkünften und Heizungsanlagen, bis hin zu geheimen Laboratorien und Schatzkammern.

Personen & Persönlichkeiten

Balan Cantaras:

Majestät Porphyrio Gamenicos sa Illacriion

siehe SnX S. 65, MyMy S. 35

Als Horas einer der traditionsreichsten Provinzen des Imperiums, einer der höchsten Würdenträger seines Hauses. Die traditionell starke Rolle der Trodinare und des Horasialkonvents Canteras, sowie seine umtriebige Protonotarin Marbada Thrilida ep Eupherban haben ihn machtpolitisch vollkommen ausgeschaltet. Das alles ist ihm durchaus recht, kann er sich doch so seinen zahlreichen Liebschaften und seinem ausschweifenden Lebensstil widmen.

Eminenz Marbada Thrilida ep Eupherban

siehe SnX S. 65

Als Protonotarin steht sie dem horasialen Verwaltungsapparat vor und hat die Exekutivmacht des Horas praktisch auf sich vereint. Damit ist sie Quelle und Ziel zahlloser Hofintrigen. Mit Unterstützung ihres Hauses kämpft sie an mehreren Fronten gegen einige der ihr unterstellten Prokuranten und Magistraten, die dem Heer der Verwaltungssklaven ihrer Ressorts vorstehen und einigen selbstbewußten Fraktionen des Horasialkonvents.

Exzellenz Siminios te Kouramnion
Der ehemalige Lokegu hat sich im Norden im Hundertjährigen Seekrieg gegen Serovia verdient gemacht und wurde vor 6 Jahren vom Trodinar von Vicolias als Provinzialdelegat in den Horasialkonvent Canteras entsandt. Dank seiner Popularität hat er es hier zum Ersten Sprecher des Konvents gebracht. Hier stemmt er sich mit aller Macht gegen den Einfluss der Eupherban, besonders der ihm verhaßten Protonotarin.

Am tatkräftigsten unterstützen ihn wohl die Provinzen Vicolias und Vinerata, sowie die Häuser Kouramnion, Phraisopos und Rhidaman

Exzellenz Belerophonos ya Rhidaman

Als Provinzialdelegat Vineratas nimmt Belerophonos keine bedeutende Rolle im Konvent ein. Tatsächlich ist er jedoch eine der bedeutendsten grauen Eminenzen und heimlicher Strippenzieher im Konvent und damit wohl gefährlichster Widersacher der Protonotarin. Er ist der maßgebliche Initiator des Triumvirats gegen die Eupherban.

Eminenz Tigelinus tal Phraisopos

Der Magus minor ist als Hoher Inquisitor des Hauses Phraisopos regionaler Sachverwalter des Hauses Phraisopos für Cantera, Tharpura, Shindrabar und pikanterweise Era'Sumu. Dazu gehört das Organisieren geeigneten Nachwuchses und die hausinterne Gerichtsbarkeit. Die greift zwar nur bei extremen Verfehlungen, ist dafür aber schnell und zügig. Optimaten der Phraisopos sind verpflichtet ihm bei der Ausführung seiner Pflichten mit geeigneten Mitteln zur Verfügung zu stehen.

Anmerkung für den Spielleiter:

Arcoras kann sowohl als Ausgangspunkt wie auch als Endpunkt eines Abenteurers eingesetzt werden. Was auch immer die allgemeine Spezialisierung des Optimatenhauses ist, Optimaten in Arcoras sind vor allem Politiker, Höflinge und Intriganten. Die, die sich nur ihren magischen Studien widmen wollen, auf ihre Handels-

geschäfte fixiert sind etc., trifft man hier nur vorübergehend. Dementsprechend werden hier vor allem wohl Abenteurer für politische Intrigen, Informationsgewinnung, sprich Spionage, Attentate und Attentatsabwehr gesucht. Natürlich kann aber auch eine finstere Intrige oder die Aussicht auf die gewaltigen Schätze Abenteurer nach Arcoras locken. Gegen unerlaubtes Eindringen wurden

zwar über Jahrhunderte hinweg ausgeklügelte Schutzmaßnahmen eronnen, aber sicher nicht lückenlos. Wer sich geschickt in das Heer aus Zulieferer, Bediensteten und Boten einschleichen kann, kann ebenso erfolgreich sein, wie ein Aquatischer, der sich durch das Aquädukt ins unterirdische Wasserreservoir vorwagt.

LEBEN IM IMPERIUM II/ ATHLETIK

Daniel Löckemann

Der jugendliche, körperlich gestählte Optimat bildet das Schönheitsideal der imperialen Gesellschaft, dem man allgemein nacheifert, so dass die Begeisterung für athletische Wettspiele weit verbreitet ist. So gehört die Arena zur üblichen Infrastruktur einer jeden Stadt und natürlich gehören dazu auch passende Ausbildungsstätten. Athleten werden in Schulen trainiert, die man Gymnasien nennt. Zu einem solchen Gymnasium gehört in der Regel ein Athletencollegium, in dem die aktiven Wettkämpfer, freien Mentoren und wohlhabende Gönner organisiert sind. Außerhalb des Collegiums stehen noch die jungen Eleven, die noch an keinen Wettkämpfen teilnehmen, sowie die Sklaven. Patron eines solchen Collegiums zu sein, gehört zu den Verpflichtungen, die man von den hochrangigen Optimaten und ehrgeizigsten Honoraten erwartet. Und zumindest, wenn unter den Athleten echte Sieger horasialer und imperialer Wettkämpfe sind, kann hier der Patron vom Erfolg partizipieren.

Als Einrichtungen sind die Gymnasien recht verbreitet, selbst eine mittelgroße Provinzmetropole hat oft zwei oder drei, eine der großen horasialen Metropolen manchmal mehr als ein dutzend.

Zur Ausbildung gehören Langstreckenlauf und Sprint, Schwimmen, Weitsprung, Speerwerfen, Bogenschießen, Gewichtheben, waffenloser und bewaffneter Kampf (allerdings unblutig, als Stockfechten oder zumindest unter einem Erzbannschutz gegen Metallklingen), gelegentlich auch Reiten, Streitwagenfahren oder Wettrudern. Je nach Ausrichtung der Schule wird auch mehr oder weniger Aufmerksamkeit in eine zusätzliche, geistige Bildung investiert. Dazu gehört dann unter anderem Philosophie, Geschichte, Rhetorik, Poesie und Mathematik. Nirgendwo sonst sind die Klassenschranken so dünn, wie auf dem Sandplatz des Stadions, denn im Wettkampf begegnen sich Optimaten, Honoraten und Freie fast ungezwungen. So wird selbst die Triopta abgelegt, stattdessen tragen Optimaten Stirnbänder, wie man sie von den Eleven kennt. Für die meisten Freien ist das vielleicht auch die einzige Möglichkeit, Verbindungen zur privilegierten Oberschicht aufzunehmen. Die besten Athleten einer Provinz genießen die Aufmerksamkeit und vor allem die finanzielle Unterstützung der Oberschicht. Hervorragende Athleten konnten so schon den Grundstein für die Erhebung in den Honoratenstand



legen. In der Regel halten jedoch „Athletenkarrieren“ nur einige wenige Jahre. Wer sich bei den jährlichen Horasiaden in der Metropole nicht durchsetzen konnte, verliert leicht die Unterstützung der reichen Gönner. Die exklusive Gesellschaft verliert schnell das Interesse, und man muß Platz machen für neue unverbrauchte Talente. Ohne eine nennenswerte Ausbildung in einem Handwerk oder Gewerbe, bedeutet das für so manchen einen tiefen Sturz, viele versuchen sich aber als Protektor, Argenit, Myrmidone oder Gladiator, vielleicht auch als Abenteurer.

Für die privilegierte Oberschicht, die Honoraten und Optimaten ist die Athletik eher ein Zeichen erhabener Lebensart. Für sie ist weniger der Erfolg bei den Wettkämpfen entscheidend, als die Ausbildung eines wohlproportionierten Körpers, der sich durch Kraft und Geschmeidigkeit auszeichnet. Zwar ist die Körperertüchtigung für den Optimaten nur eine Freizeitbeschäftigung, aber die Ehre und Würde des Hauses verlangen Bestleistungen, darf man sich doch vor den niederen Ständen keine Blöße geben.

Der Lebensstil des Athleten ist übrigens nicht nur auf sportliche Leistungen beschränkt. Die Übergänge zum Gladiator auf der einen und den Müßiggängern und Gelehrten auf der anderen Seite sind durchaus fließend.



Athlet: (14 GP)

Vorraussetzungen:

MU 13, GE 13, KO 13, KK 13

Modifikationen: AU+5, GE, KO oder KK+1

Automatische Vor- und Nachteile:

Akademische Ausbildung (Athletik)

Kampf: Raufen +4, Ringen +6, Stäbe +4, Wurfspeer +3 oder Bogen +3, Schwerter oder Säbel oder Fechtwaffen +4

Körperlich: Athletik +7, Körperbeherrschung +5, Schwimmen oder Reiten +4, Selbstbeherrschung +2, Akrobatik +2, Klettern +2

Gesellschaft: Überzeugen +2, Schriftlicher Ausdruck +2, Lehren +2,

Natur: Orientierung +1

Wissen: Anatomie +2, Philosophie +3, Sagen & Legenden +1, Geschichtswissen +2, Rechnen +4, Staatskunst +1

Sprachen & Schriften: Imperiale Zeichen +4

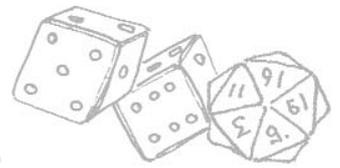
Handwerk: Heilkunde Wunden +2; Fahrzeuglenken oder Boote fahren +4

Sonderfertigkeiten: Ein waffenloser Kampfstil (entsprechend Unauer Ringen, Hammerfaust, Gladiatorenstil und Mercenario)

Vorteil:

Akademische Ausbildung Athlet (15 GP)

Alle körperlichen Talente können zum Zeitpunkt der Generierung zu halben Kosten gesteigert werden. Dieser Vorteil gilt nur bei der Generierung und nur bis zu einem Wert von 10.

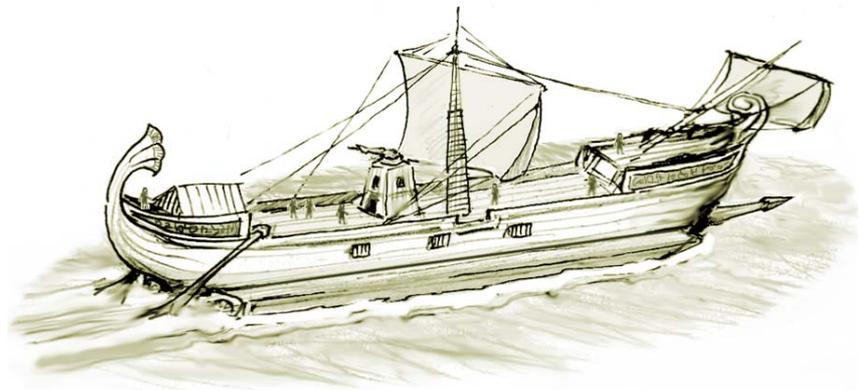


ΜΥΡΙΑΔΙΣΧΗ ΣΕΕΦΑΗΡΤ

Daniel Löckemann

Die Raptone

Die als Raptone bezeichneten kleinen Schraubengaleeren bilden das Gros der imperialen Marine auf dem Meer der schwimmenden Inseln und den Orismanis. Die schlanken Linien machen das Schiff schnell und beweglich, so dass die Raptone vielseitig eingesetzt werden kann. Die Bug- und Heckkastelle sind niedrig gehalten, das Heck dabei etwas höher, als das Bugkastell. Da für Fracht nur wenig Platz zur Verfügung steht, ist die Raptone bei längeren Fahrten auf externe Versorgung angewiesen. Daher trifft man einzelne Raptone nur in Küstennähe. Gelegentlich werden Geschwader mit bis zu 4 Raptone auf Piratenjagd ausgeschiedt, in diesem Fall werden 1 bis 2 Raptone mit der Bewachung eines größeren Lastschiffes beauftragt, während die übrigen "auf Jagd" gehen. Oft werden solche Jagdgeschwader von einer Colossa angeführt. Die nominelle Besatzung mit 5 Kirenen, bzw. 25 Myrmidonen wird bei solchen Flottenoperationen in aller Regel überschritten. Für den Vortrieb sorgen zwei Wasserschrauben, die in Röhren, parallel zum Kiel, rotieren. Zur Unterstützung führen die Raptone in der Regel noch einen rahgetakelten Mast, der al-



lerdings vor Gefechten leicht umgelegt werden kann. Die Schiffe der Myriaden sind eigentlich immer mit einem arcanomechanischen oder einem chalketonischen Antrieb ausgestattet. Raptone der Horalalgarden oder der Hohen Häuser müssen dagegen in der Regel auf eine große Anzahl Pedalosklaven zurückgreifen. Der Verzicht auf einen der zwischen 30.000 und 60.000 Aural teuren magischen Antriebsmechanismen senkt die Kosten allerdings erheblich. Eine Variante der Raptone ist die etwas hochbordigere Thalassia. Der höhere Tiefgang senkt zwar die Geschwindigkeit, dafür steigt aber die Seetauglichkeit der Thalassionvariante. Die Thalassia kommt dabei auf Längen von 30 bis 35 Grad. Ihr hauptsächliches Einsatzgebiet beschränkt sich jedoch auf die Galeerenbucht und den weiten Sund zwischen Balan Cantara und Sidor Barawa.

Die "Hyperion"

Die "Hyperion" ist ein Piratenfänger und Patrouillenschiff der in Balan Cantara stationierten II. Mholurenicta. Das Einsatzgebiet ist die, durch ein Gewirr aus dem Meer aufragender Felsklippen und Riffe extrem unübersichtliche Küstenzone zwischen Balan Cantara und Shanali. Kommandant ist der junge und ehrgeizige Hektagu Oluros xan Partholon. Für die nautischen Aufgaben sind jedoch die ca. 20 Seeleute unter der Führung des Navarcu Memphios zuständig, der auch als Schiffsmechanopath und Techniker für die Funktionalität der Arcanomechanik Sorge trägt. Wie in der imperialen Marine üblich, gelten der Navarcu und die Seeleute als zivile Diener des Kommandanten und sind nicht Angehörige der Myriade. Man räumt ihnen einen ähnlichen Status ein, wie er bei Landtruppen üblicherweise dem Tross zukommt.



Takelage: I Rah 1
Länge: 25 Schritt,
Breite: 6 Schritt,
Tiefgang: 1,6 Schritt.
Schiffsraum: 80 Quader
Frachtraum: 20 Quader
Besatzung: 1 Mechanopath,
10 Kirenen Kelothen,
20 Seeleute
Beweglichkeit: extrem hoch
Geschwindigkeit:
Marsch 10-15 Meilen/Stunde,
Rammen 22 Meilen/Stunde
nur Segel:
vor dem Wind: 8
Meilen/Stunde
mit raumen Wind: 10
Meilen/Stunde
am Wind: 1 Meile/ Stunde
Bewaffnung: Rammsporn am
Bug. Auf dem Bugkastell 1
Onager, 4 überschwere Bela
pro Breitseite. Auf dem
Achterkastell 2 Oktabela zur
Enterabwehr. Mittschiffs ein
schwenkbarer Geschützturm
mit einer überschweren Rotze



Die Colossa

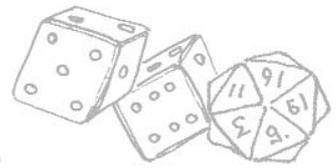
Die Colossa ist mit 40 bis 60 Grad Länge das Rückgrat der imperialen Marine im Meer der Schwimmenden Inseln, dem südlichen und mittleren Thalassion und auf dem Großen Orismani. Markant sind die beiden mächtigen Schaufelräder mittschiffs an den Seiten. Da die Schaufelräder auch eine bekannte Schwachstelle sind, werden sie in der Regel mit Eisenholz und Karetan verkleidet. Die hoch aufragenden Bug- und Heckkastelle sind oft ebenfalls oft mit Karetan oder Edelbronze gepanzert. Wichtige Strukturelemente, wie der Rammsporn sind meist magisch gehärtete Raffinate, um die Stabilität zu erhöhen und die Brennbarkeit zu senken. Colossas sind in der Regel mit einer arcanomechanischen Krysobela ausgestattet, die vom mechanopatisch begabten Geschützmeister, bedient werden. Diese können die meist verzauberten Geschosse auch über Entfernungen von mehr als einer Millia präzise ins Ziel bringen, was für kleine und mittelgroße Schiffe oft schon das Ende bedeutet. Für die Bedienung des arcanomechanischen oder chalketonischen Antriebs werden noch zwei weitere Mechanopathen eingesetzt. Dieser unglaublich kostspielige Schiffstyp findet sich daher fast ausschließlich

im Dienst der Myriaden, von einigen wenigen Prunkgaleeren der Horanthes mal abgesehen. Üblicherweise werden Colossas von einem Geschwader aus Raptone und zivilen Versorgungsschiffen begleitet. Der Kommandant einer Colossa hat traditionell mindestens den Rang eines Lokegu inne.

Die "Thearch Antamyr"

Das Flaggschiff der 4. Lokede der II. Mholurenicta lief 4770 IZ mit einem kleinen Geschwader aus zwei Raptone, zwei Listhanis und einem Lastschiff aus Kryssirenis mit dem Auftrag aus, ein fremdartiges Piratenschiff aus dem abtrünnigen Horasiat Cuslicon im Meer der Schwimmenden Inseln aufzubringen. Kommandant der Flottille ist der korrupte Lokegu Andromedion al Eupherban, der, Dank seiner magischen Fähigkeiten im Range eines Adeptus Exemptus, durchaus seine fehlende, seefahrerische Erfahrung kaschieren kann.

Takelage: III havenisch 1,
havenisch 1, havenisch 1
Länge: 40 Schritt
Breite: 8 Schritt
Tiefgang: 3,6 Schritt
Schiffsraum: 390 Quader
Frachtraum: 120 Quader
Besatzung: 3 Mechanopathen,



1 Hexade Kelothen, 40 Seeleute
Beweglichkeit: mittel
Geschwindigkeit: Marsch 8-12 Meilen/Stunde, Rammen 18 Meilen/Stunde
nur Segel:
vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde
mit raumen Wind: 11 Meilen/Stunde
am Wind: 2 Meilen/Stunde
Bewaffnung: Der Bug ist mit einem verzauberten Rammsporn versehen, der Schiffswände aus Holz schnell verfaulen lässt. Auf dem Bugkastell ist eine Krysobela als Langreichweitenjagdgeschütz aufgestellt. 6 schwere Rotzen pro Breitseite und 2 schwere Rotzen achteraus. 6 überschere Belas pro Breitseite, 2 Draglossa (Bug), 3 Oktabela pro Breitseite (Heck) werden bei Enterangriffen gegen feindliche Besatzungen eingesetzt..

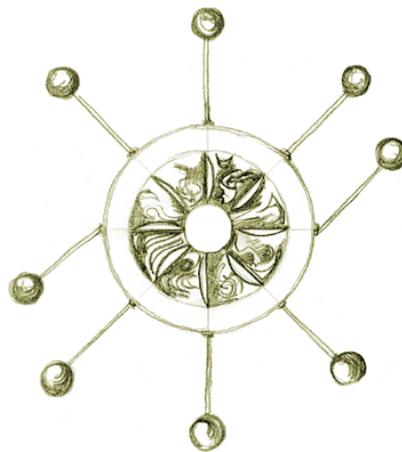
Arcanomechaniken:

Magische Antriebe:

Um die Schrauben oder Schaufelräder großer Galeeren anzutreiben, müssen in der Regel 100 und mehr Sklaven auf engstem Raum in die Schiffsbäuche eingesperrt werden. Diese zahllosen Pedallosklaven verbrauchen dabei nicht nur eine Menge Raum, sondern erfordern auch eine Menge Verpflegung, um Leistung bringen zu können. Kein Wunder, dass die magienutzenden Alten und später die Optimaten nach Möglichkeiten suchten, Menschenkraft durch Magie zu ersetzen. Legenden berichten dabei von gewaltigen Okteren, die von Hundertschaften nie ermüdender, superstarker Golems angetrieben wurden. Auch Dämonen und Meeresungeheuer wurden und werden teilweise bis heute, wie

Zugtiere, vor Schiffe gespannt. Die angeblich höchstentwickelte Form des Schiffsantriebs stellen, nach Meinung moderner Gelehrter, der arcanomechanische und der chalketonische Rotor dar. Rotoren sind im Prinzip einfach nur mächtige Schwungräder, die durch Magie in ständige Drehung versetzt werden, um so Schrauben oder Schaufelräder anzutreiben.

Beim arcanomechanischen Rotor versorgen große Astrilithen ein aus einer Arcanium-Quecksilberlegierung bestehendes Rad ständig mit astraler Kraft. Das Rad ist mit den Glyphen der Bewegung und der Luft bedeckt, und einseitig umklappbare Hebelarme sind an ihm befestigt. An den Hebelarmen befinden sich mit Quecksilber gefüllte Metallkugeln. Allein der Materialwert eines ausreichend großen Rotors ist enorm und beläuft sich auf mehrere 10.000 Aureal, kann also leicht ein Vielfaches des Wertes der übrigen Schiffskonstruktion annehmen.



Noch fantastischer, merkwürdiger und beängstigender stellt sich die Chalketonik dar. Wo sich die primitive Chimärologie noch mit der magischen Verschmelzung von ganzen Organismen beschäftigt, nutzt die hochentwickelte Chalketonik einzelne Organe oder Organbestandteile, um sie mit me-

chanischen Komponenten zu primitiven Pseudoorganismen zu verschmelzen. Der chalketonische Rotor besteht zu einem großen Teil aus verschmolzenem Muskelgewebe, sowie primitiven Kreislauf-, Atmungs- und Verdauungssystemen. Für ein einziges Schiffssystem müssen dabei oft mehr als 100 Blutbüffelherzen und zahlreiche andere Organe präpariert und verarbeitet werden. Umschlossen und geschützt wird diese ganze Masse von einem Exoskelett aus Chitin oder Karetan. Um am Leben und funktionstüchtig zu halten, werden dann nur noch einige Sklaven gebraucht, die die Pumpen für die Atemorgane und den Blutkreislauf bedienen. Des Weiteren muss ständig Pulpabrei als Nahrungsgrundlage und gelegentlich mal ein magischer Heiltrank zur "Energieauffrischung" konsumiert werden.

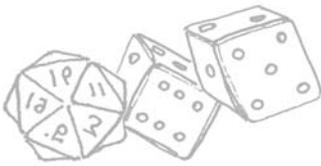
20-Okul-Krysobela "Hylairon VII":

Aussehen:

ein 3 Grad langer Lauf aus einer Endurium-Stahllegierung (Schwarzstahl). Die Mündung entspricht einem stilisierten Drachenkopf und ist reich verziert. Auf dem Lauf ist eine Matrizenrepräsentation mit Arkaniumeinlegearbeiten eingraviert. An der Basis des Laufs befinden sich 7 Speicherringe aus einer festen Mindoriummond-silberlegierung die mit Lapislazuli und Coelestin besetzt sind. Der Lauf ist auf einer höhenverstellbaren Lafette montiert. Dazu 25 20-Okulgeschosse aus Schwarzstahl, die magische Wirkungen mit in das Ziel tragen. Dazu muss eine von 4 passenden Titaniumnadeln mit Astrilithkopf in die vorgesehene Öffnung im Lauf gesteckt werden (s.u.)

Wirksame Materialien:

Endurium, Mondsilber, Mindorium, Lapislazuli, Coelestin, Arkanium,



Wirkende Prinzipien:

Luft / Erschaffe

Wirkung:

Durch Auslösen des Artefakts wird in der Druckkammer ein massiver Überdruck erzeugt, der das Geschoss mit großer Wucht hinaus treibt. Das Artefakt wird durch Bedienen eines Kurbelmechanismus ausgelöst, sobald der Astrilith in eine der 7 aktiven Positionen einrastet. Bei Verwendung der passenden 20-Okulgeschosse ist die Krysobela auf eine Millia recht zielgenau, kann aber auch doppelt so weit feuern. Pro Tag können 7 Geschosse aus eigener Kraft abgefeuert werden. Für weitere Schüsse muss ein magisch begabter Geschützmeister die eingravierte Matrize zaubern. Richtig zerstörerisch wie die Krysobela, wenn die Geschosse mit Hilfe der Titaniumnägel präpariert werden (s.u.). Dann lösen die Geschosse beim Aufschlag im Ziel tödliche Zauber aus.

Mit geringerer Wirkung können auch andere Geschosse passenden Kalibers verwendet werden. Diese tragen jedoch keine Zauber und in der Regel leidet die Zielgenauigkeit.

20-Okul-Krysobela:

TP (Personenschaden):
10W+20
TP*(Struktur): 1W+15
Reichweiten:
100/200/800/1000/2000
TP* +: (+3/+1/0/-1/-2)
Laden: 20 KR
(+5 mit Zauberbelegung)
Typ / Ladung: Arcanomatik,
bis zu 7 Anwendungen täglich.

Verbreitung: Von diesem Typ wurden von Magus Hylairon ai Quoran in Sidor Corabis 16 recht identische Exemplare angefertigt, die den Myriaden Valantias und Canteras zur Verfügung stehen. Allerdings konnte eine kürzlich

intakt und mit voller Bewaffnung von den Abishai erbeutet werden.

Preis:

unverkäuflich.

Die gestohlene Waffe mag in Daranel einen Schwarzmarktwert von 5000 Au haben.

Die Geschosse aus Schwarzstahl enthalten jeweils kaum mehr als 1 Scrupul Endurium und sind damit rund 1 Au Wert. Allerdings ist die genaue Zusammensetzung ein Betriebsgeheimnis des Quoranzauberers und wer nicht wenigstens Strategu oder Myriokrat ist, dürfte bei ihm keine weitere Munition erwerben können

Titaniumnägel

Aussehen:

4 feine Titaniumnägel mit unterschiedlichen Astrilithköpfen

Wirksame Materialien:

Titanium

Wirkende Prinzipien:

Kraft / Beseele sowie je nach Nadel einmal. Feuer / Beseele, Feuer / Erschaffe, Erz / Mindere, Dämonisiere Luft mit Thesephai

Wirkung:

Eines der Schwarzstahlgeschosse wird vor dem Abfeuern so bezaubert, dass es als Träger für den "Wirkenden Spruch" dienen kann. Jeder Nagel belegt eine Kugel mit einem anderen "Wirkenden Spruch".

Die "Wirkenden Sprüche" werden durch den Aufprall im Ziel ausgelöst oder verfliegen, wenn das Geschoss nicht innerhalb einer Stunde abgefeuert wird. Die Nägel funktionieren nur bei den Geschossen einer bestimmten Größe und materiellen Zusammensetzung. Beim Abweichen von der Norm werden die "Wirkenden Zauber" möglicherweise sofort ausgelöst.

Nagel Nr. 1: Die Kugel erhitzt sich für min. 1 SR auf Weißglut (über 1500 °C) und kann so Brennbare entzünden, Stein oder Eisen langsam schmelzen. Dieser Nagel funktioniert einmal täglich.

Nagel Nr. 2: Um die Kugel herum wird ein Feuerbrand von 7 Schritt Radius erzeugt, der 10 KR lang anhält und jede KR 3W6+3 TP Flammenschaden erzeugt. Das Feuer kann sich auf natürliche Weise ausbreiten. Dieser Nagel funktioniert einmal pro None.

Nagel Nr. 3: Hartes Gestein, z. B. einer Mauer von ca. 100 Kubikmeter Rauminhalt, wird in minderes, weiches Gestein verwandelt und verliert so ca. die Hälfte seiner Strukturpunkte und des RS. Nach Meisterentscheid kann das Eigengewicht nicht mehr getragen werden. Der Nagel funktioniert einmal pro Oktade

Nagel Nr. 4: Eine Wolke ätzenden Giftgases wird erzeugt, die 10 KR anhält. Bei Windstille kann die Wolke ca. 100 Orthugradu ausfüllen. Pro KR Aufenthalt in der Wolke erhält man 1W6 SP.

Dieser Nagel kann einmal täglich benutzt werden.

Typ / Ladung:

Artefakt, aufladbar mit Astrilith

Verbreitung:

Zur Hylairon VII gehören 7 Nägel Typ 1, 4 Nägel Typ 2, 2 Nägel Typ 3 und 2 Nägel Typ 4.

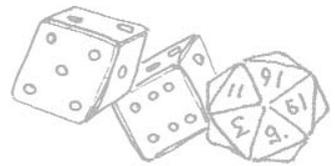
Preis:

Materialwert ca. 200 Aural pro Nagel, jedoch nur mit der Krysobela

Waffen:

Die überschwere Bela:

Eine 2 Gradu lange Variante der bekannten Bolzenschleudern, die auf einem Stützstock oder Dreibein aufgestützt werden muss. Um die Karetanfedern zu spannen, werden zwei Personen benötigt. Über-



schwere Bela werden zur Vorbereitung oder zur Abwehr von Enterkämpfen gegen Personen eingesetzt

TP: 3W+8

Reichweite: 15/30/60/120/250

TP+: (+4/+2/0/-1/-3)

Gewicht: 480+10

Laden: 40

Oktabela:

8 leichte Belas als Trommel auf einer Lafette. Kann alle 2 Aktionen 1 Bolzen verschießen. Nachladen allerdings aufwendig (jede Bela einzeln nacheinander). Die Oktabela wird zur Vorbereitung oder zur Abwehr von Enterangriffen eingesetzt.

TP: 2W+2

Reichweite: (5/10/20/40/60)

TP+: (+3/+2/+1/0/-1)

Gewicht 1150 +(8*2)/

Laden: 130

PROFESSIONSVARIANTE ZUM MYRMIDONEN

(von Jörn Wesseling)

Das zweite Imperium ist wahrlich groß und hat sich über die Jahrtausende mit vielen Gegnern gemessen. Trotz der jüngsten Niederlagen, welche die sichere Zukunft des Imperiums auf eine harte Probe stellen, haben sich die Myriaden ihre Einzigartigkeit bewahrt. Hiermit werden die bestehenden Professionen der imperialen Myrmidonen ergänzt, um mehr Wahlmöglichkeiten anzubieten. Diese neuen Professionen wurden nach den offiziellen Regeln von DSA 4 erstellt und beinhalten zum Beispiel die dortigen Sonderfertigkeiten.

Kelothien (Fußvolk):

In den sumpfigen Brackwassergebieten um Balan Cantara oder in den verrotenden Seekriegshäfen Balan Mayeks, sind die Kelothien des Imperiums anzutreffen. Sie kämpfen vor allem auf dem Wasser, was bedeutet, dass sie sich mit dem Umgang von Booten oder Schiffen gut auskennen, aber auch in Küstengebieten recht schlagfertig sind. Sie bilden somit das "Fußvolk" der "amphibischen Truppen" des Imperiums.

Kelothien Fußvolk (11 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 12, KO 12, KK 12, SO 3-8

Vorteile:

Balance, Geländekunde
Sumpf oder Meer

Modifikatoren: AU +3,
LE+1, SO +1

Kampf: Dolche +4, Raufen +4, Ringen +3, Armbrust (Bela) +5, Hieb Waffen oder Säbel +4

Körper: Athletik +3,

Körperbeherrschung +3,
Schleichen +2,
Selbstbeherrschung +3,
Schwimmen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +3,
Fischen/Angeln +2,
Orientierung +2

Wissen: Götter und Kulte +1,
Kriegskunst +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen:

Geheimsprache
(Myrmidonen) +4, Hiero-
Imperial +4

Handwerk: Boote fahren oder
Seefahrt +3, Heilkunde
Wunden +3, Holzbearbeitung
+1, Kochen +1, Schneidern
+2

Sonderfertigkeiten:

Rüstungsgewöhnung I,
Kampf im Wasser

Ausrüstung: Kleidung (verbreitet), Rucksack, wasserdichte Stiefel, Lederharnisch und Armschienen, Kentema, Leichte Bela, Handgeld von 5 Aural

Besonderer Besitz: Kleines Boot

Kelothien (Maritim):

Die Unterseesoldaten der Kelothien machen dem Begriff „amphibische Truppen“ wahrlich alle Ehre.

Zumeist bestehen sie aus Risso, Loualil oder anderen Unterwasserbewohnern. Ganz selten einmal findet man wohl auch einen ausgestoßenen Nequaner unter diesen Spezialisten des Unterwasserkampfes. Sie finden ihren Einsatz, im Gegensatz zu den kelothischen Fußtruppen, tatsächlich unter Wasser. Zu einer Hexade Kelothien gehören häufig zwei bis 4 Kirenen der Maritimen.



Kelothien Maritim (15 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 13, KO 13, KK 12, SO 3-7

Vorteile: Balance

Modifikatoren:
AU +3, LE +1, SO +1

Kampf: Dolche +4, Raufen +4, Ringen +3, Armbrust (Harpune) +4, Hieb Waffen (Säbel) +3, Wurfnetze +2

Körper: Athletik +3
Körperbeherrschung +3,

Schleichen +1,
Selbstbeherrschung +3
Schwimmen +6
Natur: Fesseln/Entfesseln +4,
Fischen/Angeln +3,
Orientierung +2,
Wildnisleben +1
Wissen: Götter und Kulte +1,
Kriegskunst +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1
Schriften/Sprachen:
Geheimsprache (Myrmidonen) +4, Hiero-Imperial +4
Handwerk: Boote fahren oder

Seefahrt +1, Heilkunde
Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +1

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Ausweichen I

Ausrüstung: Rucksack, Gürtel mit Taschen, Machira, Harpune, Wurfnetz, Handgeld von 5 Aural
Besonderer Besitz: Kleines Boot

KΥΜΟ-ΥΑ-ΑΜΑΔΑΕΗΝΑ

—

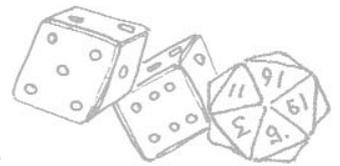
DIE SPINNENFRAUEN VON MERALIS

Von René Littek

„Eines Tages wurde Raiko Chrysoteo krank und ein kleiner Junge brachte ihm jeden Abend seine Medizin. Niemals lächelte der Junge den hohen Herren an, finster war sein Blick. Doch die Medizin heilte den Helden nicht, sondern machte ihn noch kränker, denn es war Gift. Raiko wurde schließlich misstrauisch und nahm die Medizin nicht mehr ein. Doch tat er vor dem Jungen so, als läge er im Sterben. Als Raiko gesundet war, versuchte er des Jungen habhaft zu werden, als dieser abends zu ihm kam. Doch der Junge warf ihm einen kleinen Ball entgegen, der zu einem Netz anwuchs und den Helden fesselte. Schnell ent-

schlüpfte der Junge durch die Tür. Reiko lag hilflos am Boden, unfähig ihm zu folgen. Er rief seinen Diener Tsuna, ihn zu befreien. Tsuna, hatte beobachtet, in welche Richtung der Junge geflohen war und wies seinem Herren den Weg. Raiko folgte dem Jungen und fand ihn schließlich in einer Höhle. Abermals wollte der Junge fliehen, doch Raikos Schwert beendete seine Flucht. Das Blut war von heller, grüner Farbe und im Tode wandelte sich das Antlitz des Jungen. Auf seiner Brust fand Raiko das Mal einer Spinne. Der Junge war von einem bösen Spinnengeist besessen gewesen und lag nun ihm Tode friedlich da.

Raiko wurde eines schwebenden Schädels gewahr, der die Tat beobachtet hatte. Raiko nutzte sein drittes Auge und entdeckte den Ort an dem der Zauber gewirkt wurde, einen verlassenen Tempel. In der Ruine entdeckte Raiko ein altes Weib mit weißem Haar. „Ich bin alt und hilflos. Bitte tut mir kein Leid, Hoher Herr.“ Doch Raiko ließ sich von ihren Worten nicht täuschen und ging drohend auf die Alte zu. Diese floh tiefer in den Tempel. Dort fand Raiko eine Priesterin der Ahmada. Ihr rundes Gesicht lächelte gütig. „Ich bin froh, dass ihr hier seid und mich von der unheiligen Alten befreit.“ Doch auch dieses Mal ließ sich der Held



flohen daraufhin beschämt über ihre Hässlichkeit in die Berge, doch die Weberin blieb bei den Menschen ...“

Fragmentarisch erhaltene
Sage aus Meralis



nicht täuschen und hob seine Klinge zum Schlag. Auch die Priesterin floh. Erneut folgte ihr Raiko.

Diesmal fand er eine wunderschöne Frau und nur die Flut ihrer roten Haare kleidete ihren Körper. Für einen kurzen Moment betrachtete Raiko ihre Schönheit, doch als sie ein Netz über ihn zu werfen suchte, schlug er mit seinem Schwert nach ihr. Jedoch die Spitze seines Schwertes brach ab. Die Frau floh in die Dunkelheit. Tapferen Schrittes folgte Raiko ihr.

Dort in der Finsternis des Tempels, fand er ein gewaltiges Netz und in seinem Herz eine riesige Spinne, in deren Körper Raikos Schwertspitze steckte. „Raiko Chrysoteo. ich wusste, du würdest eines Tages kommen und habe versucht dich zu töten, noch bevor du mein Heim betreten konntest. Doch nun werde ich dich selber töten!“ Beherzt griff Raiko da nach dem abgebrochenem Stahl im Leib der Spinne und riss die Klinge den feisten Leib abwärts und als er

das Bruchstück aus dem Monster zog, starb es.

Im Körper des Scheusals fand Raiko die zahlreichen Schädel jener, die von der Spinnendämonin verzehrt worden waren. Doch aus dem Inneren der Spinne krochen ihm auch zahlreiche Spinnen entgegen, die groß wie Kinder waren. Schnell erschlug Raiko die Brut der Spinnefrau und befreite so das Land von der Plage der Kumo, die es so lange heimgesucht hatte.“

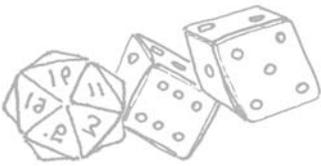
„Raiko und die Spinnenfrau“,
eine meralische Legende
aus dem Raiko-Zyklus *

„...die Mondfrau zürnte den sechs untreuen Weberinnen und verfluchte sie dazu, ihre menschlichen Körper nur zum Schein zu tragen und ihre wahre Gestalt solle die einer Spinne werden. Die siebte der Weberinnen war durch das Blut an ihre Schwestern gebunden, doch die Mondfrau sprach zu ihr, dass ihr der Leib der Spinne zum Geschenk gegeben werde. Die sechs Spinnen

„Einst lebte ein Mädchen, das war von hübscher Gestalt. Doch hatte sie durch des Herrschers Gier alles verloren, so dass es kein Haus zu Eigen und nur Lumpen am Leibe hatte. In einer kalten Nacht erbat sie sich einen Schlafplatz im Haus einer Weberin. Die Weberin war guten Herzens und gewährte ihr Nahrung und ein Bett. Während sie aß, fragte die Weberin, ob die Lumpen ihr einziges Kleid seien. Beschämt nickte das Mädchen. Als das Mädchen des Nachts wach wurde, vernahm es einen seltsamen Singsang aus dem Arbeitszimmer der Weberin und neugierig schaute sie hinein. Auf dem Webstuhl kroch eine große silberne Spinne auf und ab und wob ein Gewand. Die Muster auf dem Leib der Spinne waren vom gleichem Rot wie das Haar der Weberin und auch die Stimme gehörte der gütigen Frau. Verängstigt schlich das Mädchen wieder in seine Kammer.

Am nächsten Morgen bedankte sich das Mädchen artig bei der Weberin wie es Sitte ist. Die Weberin reichte ihr zum Abschied einen prächtigen Mantel und sprach: „Erzähle niemandem was du in der Nacht gesehen hast und sage niemandem woher du den Mantel hast, dann wird es dir wohl ergehen.“

Als das Mädchen in seinem neuen Mantel durch die Gassen ging, traf sie der gierige Blick aus des Herrschers schwarzem Auge. Dieser sandte seine Diener, sie zu ergreifen und zu ihm zu bringen. Er fragte das Mädchen, wo sie einen so kostbaren Mantel herhabe. Doch das Mädchen schwieg. Wütend riss der gierige Herrscher den Mantel an sich und hieß seine Diener das Mädchen zu strafen. Die Schönheit



des Mädchens verging.

In der Nacht kehrte das Mädchen zum Haus der Weberin zurück. Als diese das Mädchen sah, nahm sie es erneut in ihr Haus auf. Auch in dieser Nacht hörte es den Singsang der Weberin, doch diesmal blieb sie in ihrem Zimmer. Am Morgen bedankte sich das Mädchen erneut für die Gastfreundschaft der Weberin. Diese gab ihr zum Abschied einen weiteren Mantel. „Du hast Recht getan und Unrecht ist dir widerfahren. Dies ist deine Belohnung mein Kind.“ Als das Mädchen den Mantel umlegte, erblühte sie in neuer Gestalt und Schönheit.

Auch diesmal erblickte der Herrscher sie, doch erkannte er sie nicht und hielt sie gar für eine von seinem Blut. Wieder ließ er sie zu sich bringen und hieß sie seine Frau zu werden.

Als das Mädchen dem Herrscher eine Tochter gebar, brachten die Untertanen ihrem Herrscher ihre Gaben dar und auch die Weberin war gekommen. Sie brachte dem Herrscher einen dritten, noch schöneren Mantel als Geschenk. Wieder erwachte die Gier des Herrschers und sogleich legte er den Mantel an. Doch kaum hatte er das getan, fiel er tot zu Boden, denn das Gift der Spinne war in sein Blut gekrochen, die Weberin aber war nirgends zu finden. Das Mädchen und ihre Tochter erbten den Reichtum des Tyrannen und wurden dem Volk gute Herrscherinnen. Seither ziert eine silberne Spinne auf Purpur das Wappen der Königsfamilie von Meralis.“

„Die Geschichte von den drei Mänteln“,
eine Erzählung der Vesai,
gehört im Vesai-Viertel von Daranel.

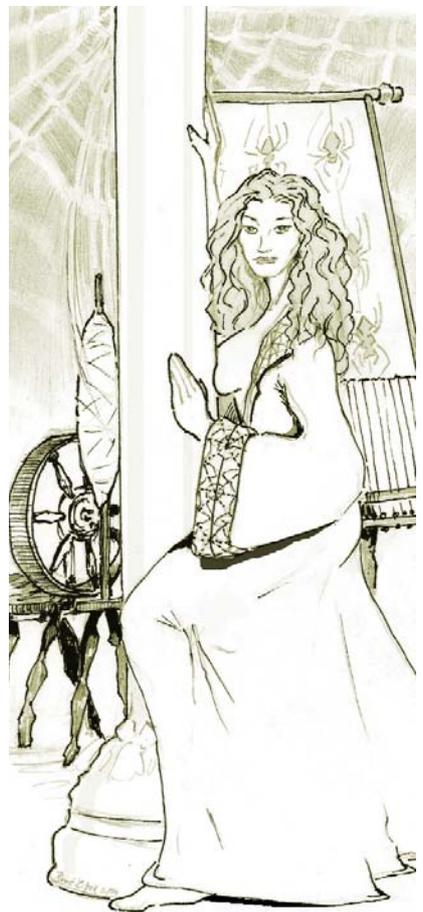
„Exzellenz, auf Euren Befehl, Euch Vorfälle zu melden, in die Vesai verwickelt sind, melde ich hiermit pflichtbewusst Fall 212/Desamar. Die Brajangarde untersuchte eine Mordserie im Viertel Desamar, der nicht zuletzt, ein Sohn einer

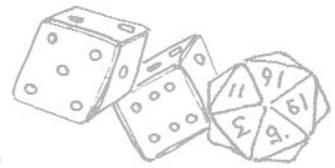
Honoraten-Familie zum Opfer fiel. Zunächst konnten wir nicht davon ausgehen, dass es ein Verbrechen gab, fanden sich doch keine Leichen. Erst bei genannten Honoraten konnte wohl durch das Auftauchen von Leibwächtern verhindert werden, dass das Opfer fortgeschafft wurde. Es konnte festgestellt werden, dass der Honorat durch Spinnengift zu Tode kam und, auf seinem Körper fand sich ein langes rotes Haar. Die Verschwundenen waren durchgehend Männer und so lag der Verdacht nahe, dass der Täter sowohl weiblichen Geschlechts, als auch Vesai sein könnte. Das Fortschaffen der Körper blieb uns jedoch ein Rätsel. Unsere Nachforschungen ergaben, dass der kerrishitisch-stämmige Händler Balphenor sich vor kurzem eine neue Vesai-Sklavin zugelegt hatte. Es zeigte sich, dass er selber seit einigen Tagen nicht mehr gesehen worden war. So verschaffte die Garde sich gewaltsam Zugang zu Balphenor's Anwesen nahe der Gasse der Myripeden. Im Inneren des Hauses fanden wir keinen Menschen vor, in den Kellerräumen konnten wir jedoch den Grund für die verschwundenen Körper und die Quelle des Giftes aufspüren. Eine nahezu pferdegroße, schwarze Spinne fiel über den ersten Gardisten her und hatte diesen niedergemacht, noch bevor wir unsere Belas abfeuern konnten. Welche Pläne Balphenor mit diesem Monstrum hatte, bleibt fraglich, den sowohl er, als auch seine Vesai-Sklavin bleiben verschwunden. Auch die Auswahl der Opfer bleibt rätselhaft. Im Kellergewölbe konnten 4 eingespinnene Leichen gefunden werden, vermutlich unbedeutende Freie oder Sklaven. Des weiteren fanden sich 5 auf die Knochen abgenagte Tote. Jedoch deutet nichts auf weitere Opfer aus höheren Kreisen hin. Wir empfehlen daher die Suche nach

Balphenor per Steckbrief anzuordnen und so in die Hände der Brajangspilger zu übergeben.“

Bericht des Brajanggardisten Heromanus
an die Lokega Yakaito Awe Mata Serra
Kouramnion, Balan Cantara 4699 IZ

Viele Erzählungen und Mythen der Vesai drehen sich um übernatürliche Spinnenfrauen und alle haben sie einen wahren Kern. Die Kumo-ya-Amadaeha sind magisch begabte Spinnenwesen, welche die Gestalt von Frauen annehmen können. In ihrer wahren Form sind die Spinnenfrauen 2-3 Schritt hoch und ihre achtbeinigen Körper sind schwarz-rot gemustert. Ihre Panzer halten den meisten Waffen stand und ihre Zauberkünste machen diese Wesen zu einer absolut tödlichen Gefahr. Die Kumo sind mit geradezu dämonischer Bosheit ausgestattet und hausen vornehmlich in verlassenen Gebäuden und Ruinen abseits der Städte. Ihre bevorzugte Beute sind Menschen.





Im Tode verwandeln sie sich in ihre Spinnenform zurück.

Meist werden es die Helden nur mit den willenlosen Lakaien der Spinne zu tun bekommen. Mittels eines dämonischen Giftes, ähnlich dem Sklavenmacher der Chrattac-Drohnen, bauen sich nahezu alle schwarzen Kumo-Spinnen ein Netz aus Informanten und Handlangern auf.

Einige Legenden deuten eine Abart der Kumo an, welche in Spinnengestalt kleiner und silberrot gefärbt ist. Ihnen ist anscheinend nur eine menschliche Gestalt gegeben, die einer verführerischen, rothaarigen Vesai. Sie scheinen die Städte zu bevorzugen und von gutartiger Natur zu sein. Auch sie haben offensichtlich Zauberkräfte, die denen ihrer großen Schwestern ähneln. Doch da sich die silberne Art beim Ableben in ihre menschliche Gestalt zurückverwandelt, ist es fraglich, ob es sich um eine Spezies handelt oder sich zwei übernatürliche Rassen nur zufällig sehr ähneln.

Beide Arten sind vornehmlich auf Meralis zu finden, ja es gibt Hinweise darauf, dass sie dort sogar Teil der alten Herrscherdynastie sind. Doch gibt es auch einige düstere Vorfälle, die Grund zur Annahme geben, dass die Kumo-ya-Amadaeha mit den Vesai nach Myranor gewandert sind.

Kumo-Spinne

IB 12
AT 10/6 (Beine/Biss)
PA 10
LE 50
RS 5
TP 1W / 1W+4 (+Gift)*
GS 5
AU 50
MR 6

Die Kumo-Spinne hat Zugriff auf die Äußere Sphäre

Iryabaar und einige Instruktionen, darunter :

Rufe & Befehle (Gotongi),
Untersuche, Fixiere, Verhülle
und Beseele.

Diese setzt sie zur Erzeugung von Illusions-, Herrschafts- und Hellsichtzaubern ein.

Jungtiere verfügen lediglich über die Werte gewöhnlicher Höhlenspinnen.

* Das Gift der Kumo greift nicht nur die Lebenskraft des Opfers an, sondern auch evtl vorhandene Astralmuster. Nach 5 KR beginnt das Gift zu wirken, es richtet sowohl 1W+2 SP, als auch einen Verlust von 1W+2 AsP an. Eine gelungene KO-Probe verzögert das Einsetzen des Giftes nur.

Typischer Kumo-Diener

IB 10
AT 10
PA 8
LE 18
MR 3
RS 1
TP je nach Waffe, meist
Phugion (1W+1)
GS 8
AU 30

Die meisten sind von ihren Meisterinnen zur Handhabung eines minderen Zaubers befähigt, den diese ihnen mit der Macht Iryabaars verleihen.

Spinnenfrau vom Blut der Kumo-ya-Amadaeha

Vorteil: Spinnenblut (15 /5 GP)

Wie der Vorteil Wolfskind, nur verwandelt sich die Zauberin in eine Spinne. Den Spinnenzauberinnen ist es möglich ihre Zauber auch in Spinnengestalt zu wirken. Fast alle Zauberinnen, die sich ihres Erbes bewusst sind, wählen die Domäne Belyabel statt einer anderen ihnen zugänglichen Domäne.

Voraussetzungen: Dieser Vorteil kann nur von magisch begabten Frauen vesaischer Abstammung gewählt werden. Jedoch haben bestimmte Optimatenhäuser, wie die Icemna und die meralischen Chrysoleos, aber auch andere Magiertraditionen mehr oder weniger unwissentlich schon Kumo in ihre Blutlinie aufgenommen. Bei einigen ist das Wissen um ihr Erbe jedoch verloren gegangen und so können sie die Verwandlung nur unkontrolliert zum Vorschein bringen (5 GP) Alle Spinnenzauberinnen haben die roten Haare der Vesai.

** Raiko-Geschichte inspiriert durch:
Pacific Mythologie, Jan Knappert,
Diamond Books 1995, pg. 273-274 entries
Spider-Boy & Spider-Woman translated
and rewritten by Midir*



ЕІП ГАПЗ GEWÖHNLICHER TAG ІП DER STEPPE

Johannes Borgwardt

Khorrokh war ein Leonir, einer aus der Mhoranash Steppe, aus der Sippe der Shoonorh, ein Stammeskrieger.

Er war nicht mehr der Jüngste, mit seinen 35 Jahren hatte er bereits viel gesehen. Es war seine Aufgabe, den Stamm zu schützen und, diese Aufgabe gefiel ihm, denn wenn nicht gerade jemand die Sippe angriff, dann hatte er ein ruhiges Leben und tat vorzugsweise das, was er am liebsten tat, nichts!

„Schon lange hat niemand mehr angegriffen, also warum sollte es heute jemand versuchen.“ Dies war der Gedanke mit dem er den Tag begann. Er verließ sein Zelt und trank etwas Wasser aus dem Wasserloch in der Mitte des Zeltlagers.

Nachdem er etwas vom Blutbüffel, der heute geschlachtet worden war, gegessen hatte, bemerkte er am Horizont eine merkwürdige Staubwolke. Was ist das? Freund oder Feind? Schnell rannte Khorrokh zurück in sein Zelt, dort angekommen stolperte er über seine Frau, die dadurch wach wurde.

„Hey pass doch auf“, raunte es von unten, Khorrokh war auf den Schwanz seiner Tochter getreten.

„Entschuldige“, erwiderte Khorrokh ohne wirklich hin zu sehen.

Endlich fand er wonach er suchte, seine Speere! Ausgestattet mit zwei Speeren stapfte er wieder nach

draußen. Die Staubwolke kam schnell näher, es war jedoch schwierig etwas zu erkennen, mehrere Schemen konnte er ausmachen.

Laufende Leonire. Khorrokh fürchtete schon das Schlimmste, denn er war im Moment der einzige Krieger im Dorf, die anderen waren unterwegs, um Beute zu machen.

Als sie noch näher kamen, erkannte er sie. Puh, es war sein Bruder Bruuchruu und dessen Meute. Er steckte die Speere in den Sand und ging ihnen entgegen. Bruuchruu hatte je eine Frau linker und rechter Hand. „Na, hast du wieder zwei gefunden, eh?“, rief Khorrokh Bruuchruu entgegen.

Als dieser näher kam, antwortete er und ließ zeitgleich seine Arme um die Taillen der beiden neuen Stammesmitglieder gleiten:

„Ja, haha, die waren so süß, die will man ja nicht in der Steppe allein lassen.“ „Wie viele Frauen hast du jetzt, fünf?“ Darauf erwiderte Bruuchruu: „Ha, auf alle Fälle mehr, als ich zählen kann, ich bin halt für alle da und alle wollen mich! Immerhin besser, als du. Mit einer würde ich ja nie auskommen.“

„Danke“, erwiderte Khorrokh, „mir reicht meine Eine vollkommen aus. Wie dem auch sei, du solltest was von dem Blutbüffel dort probieren, er ist noch schön warm und blutig.“ Als Bruuchruu diese Worte ver-

nahm, rannte er auf den Blutbüffel zu und wart eine ganze Weile nicht mehr gesehen.

Khorrokh legte sich unter einen schattigen Baum und beschloss etwas zu dösen, schließlich wollte er ja heute nichts machen.

Kaum hatte er die Augen geschlossen, stupste ihn eine Tatz an. Ohne die Augen zu öffnen, meinte Khorrokh mit nur leicht genervter Stimme: „Was?!“

„Willst du deinen Sohn nicht begrüßen, Vater?“ „Fhutack,“ sprach Khorrokh mit nun geöffneten Augen und ernster Miene:

„Du hast dich entgegen meiner Anweisung Bruuchruus Meute angeschlossen, das wäre mir ja gleich, aber du hast dir noch nicht mal ein Weib mitgebracht. Du hast eindeutig zuviel von deiner Mutter geerbt. Du musst es deinem alten Vater schon verzeihen, doch denkt er, dass du in den besten Jahren bist, außerdem will dein Vater seine Enkel sehen, bevor er abtreten muss.“ „Jetzt tu doch nicht so, Vater, du bist doch noch gar nicht so alt. Außerdem komme ich ja voll nach dir, wenn ich behaupte, dass ich auf die Richtige warte“, meinte Fhutack.

„Ja ja, jetzt mach nur wieder deinen alten Herrn für alles verantwortlich. Na ja, hast du dir von deinem ersten



Überfall wenigstens was Schönes mitgebracht, wenn du dir schon nichts Praktisches mitbringst?“ „Klar, schau mal hier“, Fhutack ließ ein goldenes Amulett auf Augenhöhe seines Vaters baumeln. „Was ist das denn“, raunte Khorrokh, „Goldschmuck? Das Zeug ist weder schön, noch praktisch, außerdem blinkt es, damit erkennt dich doch jeder im Gebüsch. „Oh schaut mal da ist Fhutack der Glitzernde“, meinte Khorrokh närrisch. „Na ja, sieht ja ganz nett aus, lass mich mal noch etwas dösen.“

Khorrokh klappte wieder die Augen zu und schlief augenblicklich ein. Es war schon Abend geworden, als er wieder erwachte und er in die treuen, braunen Augen seiner Frau blickte.

„Willst du den ganzen Tag verschlafen? Hey, wach auf du Faulpelz!“ Sie fauchte und stupste ihn an: „Wenn du schon nicht arbeitest, könntest du deinem Sohn ruhig mal zeigen, dass du stolz auf ihn bist, und ich weiß, dass du es bist, dazu kenne ich dich zu gut!“ Mit diesen Worten stapfte sie wieder zurück ins Dorfzentrum.

Khorrokh raffte sich auf und setzte sich hin, verdammt, warum musste sie immer Recht haben, dachte er. Khorrokh schlenderte durchs Dorf und entfernte nebenbei den größten Sand aus seinem Fell. Als er seinen Sohn fand, forderte er ihn auf ihm zu folgen. Zusammen verließen sie das Dorf.

„Was willst du Vater, willst du mich noch mehr demütigen?“ „Nein mein Sohn, nie würde ich das wollen“, erwiderte Khorrokh „du denkst, dass ich denke, dass du ein Versager bist? Da irrst du, ich wollte mit dir allein sein, um dir zu sagen, dass ich stolz bin einen so tüchtigen Sohn zu haben, du bist ein guter Krieger, du hast Potential und ich denke, du wirst es mal zu etwas besseren bringen, als dein Vater.“ Khorrokh klopfte seinem Sohn auf die Schulter und blickte ihm in die

Augen, es war einer der Blicke die mehr sagten als Worte. Er wollte sich gerade wieder von seinem Sohn lösen, als ein Speer neben ihm zu Boden ging, blitzschnell drehte er sich um.

Pardire! Und so viele!

„Lauf und warne die anderen“, fauchte er seinen Sohn an, der darauf hin die Beine in die Tatzennahm und rannte, als wäre ein tollwütiger Blutbüffel hinter ihm her.

Khorrokh nahm den Speer in die Hände, er war längst nicht so gut, wie der eigene, aber besser, als Nichts. Als die Gegner näher kamen, konnte er sie besser erkennen, sie hatten schwarzes Fell und trugen Lederrüstungen.

Schwarze Schleier verhüllten ihre Gesichter. Den ersten Pardir, der bei ihm ankam, spießte er mit Leichtigkeit auf. Der Zweite spürte ein paar Schläge mit dem Speer, bevor ihn die Spitze durchbohrte. Den Dritten traf die Spitze ins Gesicht, während der Vierte den Schaft spürte. Der Geruch von frischem Blut stieg ihm in die Nase. Der Geruch, der ihn zu dem werden ließ, was er vom Anbeginn seines Lebens immer hatte sein wollen und geworden war, ein begnadeter Kämpfer. Er brauchte keine Technik, um seinen Gegner zu besiegen, er war wild!

Schon einige Pardirleichen türmten sich vor ihm auf. Khorrokh sprang über die Leichen, doch plötzlich barst der Speer an der Rüstung seines Gegners. Ohne Waffe, spürte er schnell den gegnerischen Speer im Leib. Der Schmerz war höllisch und Khorrokh brüllte seinem Gegner entgegen. Er sprang ihn an und zerbiss ihm die Kehle.

Khorrokh hatte keine Waffe mehr, also schlug er mit den bloßen Tatzennach seinen Gegnern, ein paar Pardire konnte er noch töten, bevor ihn etwas großes, schweres am Kopf traf und Khorrokh in die Bewusstlosigkeit beförderte.

Wind umwehte seine Nase, und Sand fing sich in seinem Fell. In der Mähne klebte erstarrtes Blut. Khorrokh öffnete die Augen und sah nur den blauen Himmel. Wo war er? Wer war er? Doch dann schossen ihm blitzschnell Bilder durch den Kopf und er wusste wieder Bescheid. Khorrokh wollte mit einem Ruck aufspringen, doch hinderten ihn die Wunden daran, und die Schmerzen beförderten ihn in eine erneute Bewusstlosigkeit.

Er erwachte wieder. Diesmal versuchte er, sich langsam zu erheben, erst auf alle Viere, dann auf die Beine. Die Welt um ihn herum drehte sich, und er nahm sich einen herumliegenden Stock als Stütze und um sich an etwas festhalten zu können. Khorrokh drehte sich in Richtung des Dorfes.

Rauch stieg auf und von den Zelten waren nur verbrannte Überreste zu sehen. Khorrokh lief ein Schauer über den Rücken. Hatte er versagt? Lebte noch jemand? Er rannte so schnell er konnte zurück ins Dorf. An der Leiche seines Bruders stürzte er vorbei, auf den Ort hinzu, der einmal sein Zelt gewesen war. Doch fand er dort kein Zelt mehr, sondern einen abgebrannten Trümmerhaufen. Unter den Trümmern fand er nur die Leichen seiner Frau und seiner Tochter, er fiel vor beiden auf die Knie, niedergestreckt von einem Schmerz, der stärker war, als es ein leiblicher je hätte sein können. Er brüllte und weinte. Khorrokh durchsuchte das Schlachtfeld nach Überlebenden, er fand keine. Als Khorrokh auch noch auf die Leiche seines Sohnes stieß, brach er zusammen.

„Warum haben die das getan?“, fragte er sich, nein er fragte die Welt. „Warum haben sie mich nicht von meinem Schicksal erlöst? War ich es nicht wert?“ Er verging in Selbstmitleid und Trauer. Trauer um seinen Stamm, Trauer um seine verlorene Ehre, Trauer um seine Familie!



Er wusste nicht, wie lange er dort lag und weinte, aber als Khorrokh sich erhob, war es tiefste Nacht. Doch der Alptraum wollte nicht enden, alles sah noch genau so aus, wie zuvor. Er raffte sich auf und begann ein großes Loch zu buddeln, er wusste nicht, woher er die Kraft dazu nahm oder warum er das tat, er tat es einfach.

Khorrokh begrub seine Familie und sein bisheriges Leben.

Am Grab seiner Familie schwor er mit seinem Blut, die zu jagen, die das zu verantworten hatten und tausendfach an jedem einzelnen Rache zu verüben.

Am nächsten Morgen machte er sich auf den Weg, um Rache zu nehmen, er würde nie wieder zu-

rückkehren.

Da ging er, Khorrokh, ein Leonir, einer aus der Mhoranash Steppe, ein Krieger.



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: Benjamin Filitz
Kleine Klausstr. 6, 06108 Halle
Email: yemeth@memoria.myrana.de

Chefredakteur: Benjamin Filitz
Leitende Redakteure: Johannes Borgwardt, Ines Krtschil
Lektorat: Peter Horstmann, Daniel Löckemann
Layout: Max Nurus, Bernadette Wunden
Zeichnungen: Bernadette Wunden, René Littek
Freie Mitarbeiter: Tobias Mauritius Fink, Kai Frederic Engelman,
Matthias Löffler, René Littek, Peter Horstmann,

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

"Das Schwarze Auge", "Aventurien" und "Myranor" sind eingetragene
Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by
Fantasy Productions GmbH.

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 by Memoria Myrana