

Memoria

MYRANA

DAS MYRANOR-FANZINE

4/2004





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	1
Alexander Lohmann im Interview	2
Aus Phechaldas Garküche	8
Das Grabmahl von Asho'Khar	10
Dunkle Technomantie II	13
Das Anti-Karakil-Geschütz	17
Leben im Imperium III – Kirchen & Kulte	18
Die Macht der Inquisitoren	23
Die Shakagra – Schatten des Nordens	26
Nyranthapoles	30
Die Sagen und Legenden Demelions	33
Showams Sohn III	36
Impressum	39





Vorwort

von Benjamin Filitz

Vor gut zweieinhalb Monaten teilte Thomas Römer im überraschend gut besuchten Myranor-Workshop der Ratcon '04 mit, dass die überarbeitete (und an DSA4 angepasste) Myranor Neuauflage vermutlich nicht als gedrucktes Werk erscheinen soll. Keine Box, kein Paperback, kein Hardcover - als pdf-Datei solle das neue Regelwerk erscheinen und modern über das Internet verkauft werden.

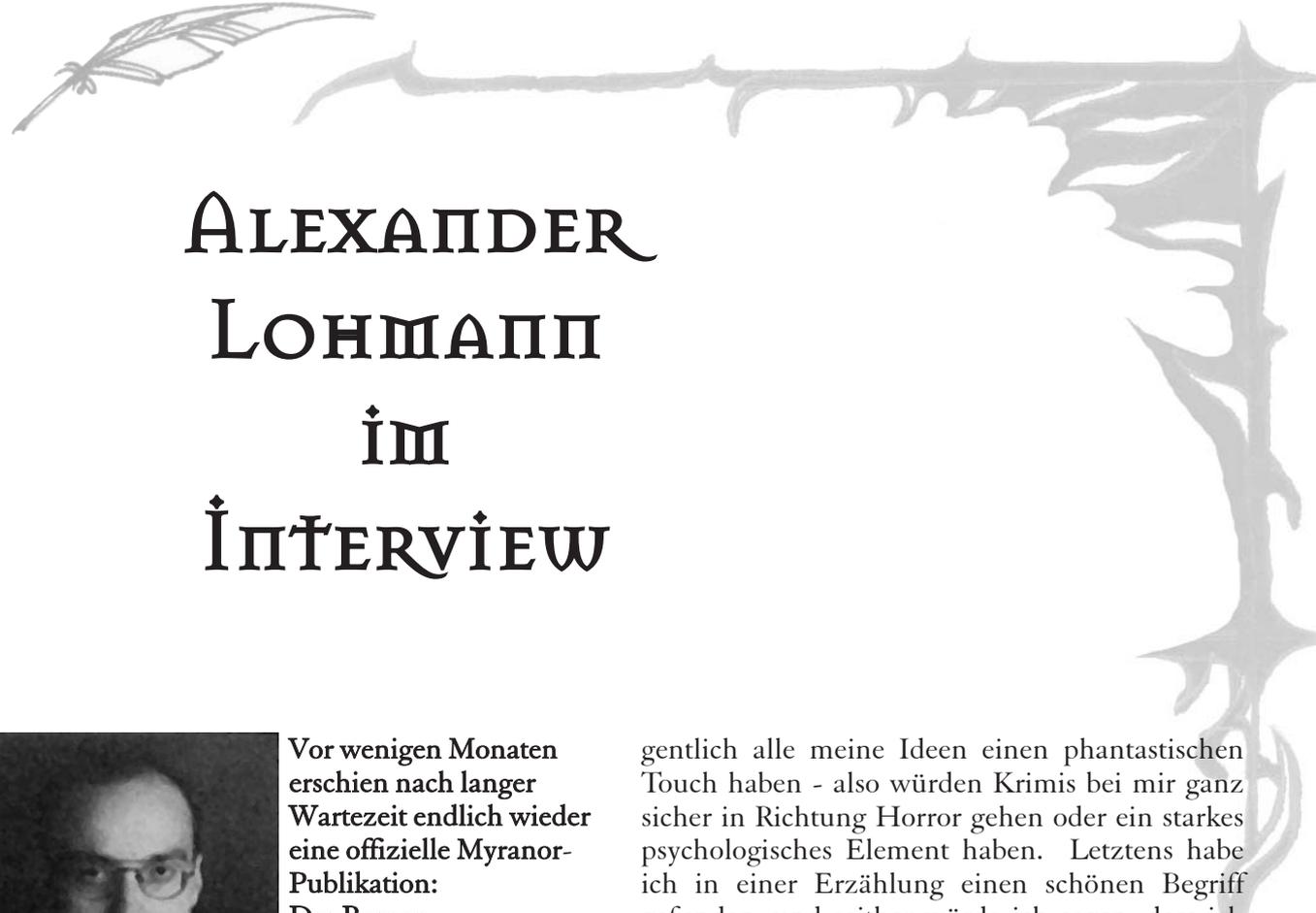
Die Begeisterung der Fans hielt sich in Grenzen: Bei einem Werk von rund 300 Seiten Umfang ist die Betrachtung am Bildschirm nicht unbedingt ideal und der Ausdruck über den hauseigenen Tintenstrahldrucker auch nicht gerade günstig. Hinzu kommt vermutlich ein kreditkartenbasiertes Bezahlssystem, welches angesichts der geringen Verbreitung von Kreditkarten in Deutschland vielen den Erwerb des pdf-Dokumentes zusätzlich erschweren dürfte. Die Überlegungen schienen selbst den Anwesenden der DSA-Redaktion schwergefallen zu sein, auch ihnen wäre ein greifbares Hardcover lieber, allerdings stehen sie in finanziellem Zugzwang: Myranor führt leider ein Schattendasein und im direkten Vergleich zu aventurischen Publikationen sind die Verkaufszahlen eher mäßig. Ein Hardcover-Band müsse von Fanpro vorfinanziert werden und die zwangsweise geringe Auflage eines Myranor-Hardcovers würde dazu führen, dass Fanpros Finanzen auf Monate gebunden wären, was vor allem aventurische Veröffentlichungen verzögern würde.

Was einleuchtend erscheint, muss den Fans ja nicht unbedingt auch gefallen. Und so hat Memoria Myrana mit einer Vorbestell-Aktion begonnen: Wir haben aufgefordert, den Myranor 4

Hardcoverband im fanproeigenen F-Shop unverbindlich vorzubestellen, und so Fanpro zu demonstrieren, dass reges Interesse an dieser Erscheinungsform besteht. Dank vieler DSA-Fans war die Aktion zumindest ein Achtungserfolg. Auf den Verkaufsranglisten des F-Shops kletterte Myranor flink nach oben und hält sich immer noch auf den oberen Rängen. Man kann wohl von 150-200 Vorbestellungen ausgehen - ob das ausreichen wird, damit Myranor 4 wirklich als Hardcover erscheint, ist fraglich, aber wir geben die Hoffnung nicht auf. Noch einmal vielen Dank an alle, die mitgemacht haben und die erneute Aufforderung an alle übrigen Myranor-Freunde: Bitte helft uns, den Hardcoverband zu retten und bestellt das Werk (~40 €) vor!

Doch nun zum Inhalt dieser Ausgabe: Der neue Myranor-Roman ist nun auch schon eine Weile käuflich zu erwerben, Grund genug dem Autor Alexander Lohmann einige Fragen zu stellen deren Antworten ihr in dieser Ausgabe findet. Dann haben wir unter anderem den zweiten Teil der „Dunklen Technomantie“, den dritten Teil der Fortsetzungsgeschichte um „Showams Sohn“, interessante Informationen über die finsternen Draydal, myranische Elfen und die Waffe, die laut Thomas Römer den aventurischen Kontinent retten könnte: Das Anti-Karakil Geschütz! Ach ja, nicht zu vergessen: Die berüchtigte Kochecke stammt dieses mal von niemand anderem als dem offiziellen Myranor-Autor Christoph Daether.

Ich wünsche euch nun im Namen aller Mitarbeiter viel Spaß (und guten Appetit) mit der vierten Ausgabe von „Memoria Myrana“!



ALEXANDER LOHMANN IM INTERVIEW



Vor wenigen Monaten erschien nach langer Wartezeit endlich wieder eine offizielle Myranor-Publikation: Der Roman „Thronräuber“ von Alexander Lohmann.

Wir haben dem Autor einige Fragen gestellt und viele interessante Antworten erhalten.

Alexander Lohmann... wer ist das eigentlich?

Dankenswerterweise hat Fanpro inzwischen in den Romanen eine Seite für die Autorenvorstellung. Ich weiß also gar nicht recht, was ich dem noch hinzufügen soll. Vielleicht kann ich es folgendermaßen zusammenfassen: Alexander Lohmann lebt in Leichlingen bei Köln; er liebt die phantastische Literatur so sehr, dass er dieses Hobby inzwischen als Lektor und Übersetzer zum Beruf gemacht hat und einen Großteil des Tages mit Lesen und Schreiben verbringt. Aber davon abgesehen bin ich auch ein Mensch, der stets gerne etwas Neues anfängt. Da fällt es mir natürlich schwer, mich in wenigen Sätzen „festzuschreiben“.

Wieso schreibst Du Abenteuerromane und keine Krimis, Koch- oder Kinderbücher?

Ich schreibe das, wozu mir Ideen kommen. Kinder- und Kochbücher sind das weniger. Krimis kämen allerdings durchaus in Frage, obwohl ei-

gentlich alle meine Ideen einen phantastischen Touch haben - also würden Krimis bei mir ganz sicher in Richtung Horror gehen oder ein starkes psychologisches Element haben. Letztens habe ich in einer Erzählung einen schönen Begriff gefunden, und seither würde ich sagen, dass ich „kontrafaktische Literatur“ schreibe.

Davon abgesehen glaube ich auch nicht, dass meine beiden bisherigen Rollenspielromane wirklich als „Abenteuerroman“ durchgehen: Der Myranor-Roman „Thronräuber“ ist ganz sicher einer, aber „Die Mühle der Tränen“ eher nicht. Vielleicht könnte man beide Bücher eher unter dem Begriff „Stimmungsromane“ zusammenfassen: Geschichten, die im Detail und im Gesamtwerk eine Atmosphäre schaffen. Das ist mir in jeder Geschichte wichtig.

Ein anderer Punkt wäre, warum ich meine Romane im Genre Fantasy geschrieben habe, obwohl ich mich nicht primär als Fantasyautor sehen würde, sondern ebensogut Ideen in den Bereichen SF, Horror, historische Romane und allgemeine Phantastik habe. Und darauf gibt es eine ganz profane Antwort: weil es Interesse und einen Abgabetermin gab! Denn wenn man weiß, dass jemand auf den Roman wartet, motiviert es ganz ungemein, dieses Projekt vorzuziehen und fertigzustellen. Ich hoffe, man kann bei Fanpro bestätigen, dass ich meine Termine peinlich genau einhalte - wenn ich allerdings keine Termine habe und erst mal nur für mich schreibe, bin ich sehr viel weniger diszipliniert. Da fällt es mir viel schwerer, die Seiten „abzuarbeiten“ und dann auch irgendwann mal zu sagen: So, jetzt ist das fertig und kann an die Öffentlichkeit.

Also, was ich schreibe hängt sowohl von kreativen wie auch von sehr profanen Einflüssen ab.

Wie jeder DSA-Autor wirst auch Du ein mehr oder weniger aktiver Rollenspieler sein. Was bedeutet Rollenspiel für Dich?

Rollenspiel bedeutet für mich in erster Linie soziale Interaktion. Als Spielleiter möchte ich natürlich schon irgendwie eine Geschichte erzählen - aber im Mittelpunkt steht trotzdem immer das Zusammenspiel der Spieler, durch das selbst dann immer eine neue Geschichte entsteht, wenn man als Meister dasselbe Abenteuer mit verschiedenen Gruppen spielt. Was das Rollenspiel letztendlich spannender macht als beispielsweise Filme, Bücher oder auch Computerspiele ist eben die Tatsache, dass man die Handlung gemeinsam mit anderen gestaltet.

Insgesamt aber würde ich mir durchaus wünschen, dass ich hier in Leichlingen wieder eine aktivere Rollenspielgruppe hätte. Von den Leuten, mit denen ich lange zusammengespielt habe, sind im Laufe der Jahre immer mehr Leute weggezogen, oder sie machen jetzt andere Dinge und haben keine Zeit mehr. Und es wird auch schwerer als früher, neue Mitspieler zu finden - insofern spiele ich heute weniger als früher einmal.

Was macht nach den Reiz von DSA, Aventurien und Myranor aus? Was sollte eventuell verbessert werden?

DSA war ja nun mein erstes System, mit dem ich 1988 das Rollenspiel überhaupt erst kennengelernt habe. Das Besondere an DSA ist sicherlich, dass es keine statische Welt ist, sondern sich entwickelt - ich erlebe es ja gerade in Darpatien ... Ansonsten ist Aventurien ein Ort der „klassischen“ Fantasy - die Landstriche und Völker kommen einem bekannt vor, entweder aus der irdischen Geschichte vom Mittelalter bis zur frühen Neuzeit, von irdischen Kulturen von den Wikingern bis zu den Arabern oder aus diversen bekannten Fantasybüchern. Das ist ein großer Vorteil, um zwanglos ins Spiel einsteigen zu können. Selbst Anfänger oder Gelegenheitsspieler finden sich in der Umgebung rasch zurecht, können ihre Charaktere agieren lassen und sich auf die Abenteuer konzentrieren. Ich denke, Aventurien macht es dem Spieler leicht, seine Charaktere in der Spielwelt leben zu lassen.

Ein weiterer Vorzug von Aventurien ist die Tatsache, dass die vergleichsweise geringe Ausdehnung des Kontinents Sprünge zwischen Kulturen und sogar Klimazonen leichter macht: Man kann abwechslungsreiche Abenteuer spielen, ohne dass die Spieler von einem Ort zum anderen jahrelang unterwegs sind. Aventurien ist also auf das Abenteuerspiel hin optimiert, und es funktioniert für jeden, egal ob man nur mal spielen oder sich wirklich vertiefen will.

Aber gerade wegen dieser Besonderheiten kann Aventurien für manche Spieler und manche Spielkonzepte auch zu beschränkt sein, denn manches Element der Fantasy funktioniert vor diesem Hintergrund einfach nicht. Und bei groß angelegten, eigenen Ideen kommt man rasch in Konflikt mit den offiziellen Vorgaben. Da kann man natürlich die alte Regel bemühen, „der Spielleiter hat immer Recht“ - aber in der Praxis funktioniert das oft nicht so einfach.

Das ist auch genau der Punkt, an dem Myranor ansetzt. Diese Welt ist größer und in jeder Hinsicht exotischer. Sie nimmt diejenigen Elemente der nicht-europäischen, nicht mittelalterlastigen Fantasy auf, die in der Literatur schon lange ihren Platz hat, aber nicht in Aventurien. Ein Nachteil bei Myranor ist sicher, dass sich der Charakter in der Welt verlieren kann. Ein Spieler muss sich zudem intensiv mit der Welt auseinandergesetzt haben, ehe er sich in seinen Charakter einfühlen und in den dargestellten Kulturen sicher bewegen kann. Dasselbe gilt natürlich umso mehr für den Spielleiter. Aber ich glaube nicht, dass man in dieser Hinsicht wirklich etwas verbessern kann - es ist halt einfach eine Entscheidung zwischen Vertrautheit und Exotik, Sicherheit und Möglichkeiten, die eine Spielgruppe zu treffen hat. Man trifft eine Entscheidung und bekommt etwas dafür, wofür man auf etwas anderes verzichten muss. Auch für Aventurien und Myranor gilt also: „Jede Entscheidung hat ihren Preis“ - und genau das ist ja auch der Leitsatz für meinen Myranor-Roman. Hm, ob das wohl ein Zufall ist?

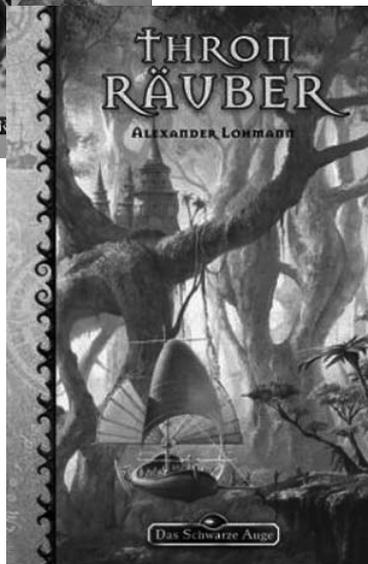
Jedenfalls, was man an Myranor meiner Ansicht nach verbessern könnte, wäre die Übersichtlichkeit der Regeln. Gerade weil es für Spieler und besonders für den Spielleiter schwierig genug ist, sich in dieser exotischen Welt zurechtzufinden, sollte man zumindest wichtige Dinge schnell nachschlagen können. Und ich muss leider feststellen, wenn ich gezielt in den Regeln nach etwas

gesucht habe, habe ich es oft nicht gefunden - selbst wenn ich wusste, dass es darin stand, weil ich es vom Durchlesen vorher noch vage im Kopf hatte.

Ich hoffe, dass das neue Regelwerk gerade in dieser Hinsicht einen einfacheren Zugang bietet.



Abbildungen
©by Fantasy
Productions GmbH



Nach Deinem ersten DSA-Roman „Die Mühle der Tränen“, der traditionell in Aventurien handelt, spielt „Thronräuber“ nun in Myranor. Was hat Dich dazu bewogen, einen Roman für das Gildenland zu schreiben?

Die Ideen, die ich im „Thronräuber“ verarbeitet habe, hätte ich in Aventurien einfach nicht unterbringen können - wie ich zur letzten Frage schon anmerkte: Aventurien und Myranor sind so unterschiedlich, dass man Plots und Settings nicht nach Belieben hin und her schieben kann, sondern eine Entscheidung treffen muss. Dieser Roman passte nur nach Myranor, und da ich nun mal als Nächstes diese Geschichte erzählen wollte, stellte sich die Frage „Aventurien oder Myranor“ gar nicht erst.

Damit möchte ich nicht sagen, dass Myranor generell besser für Romane geeignet wäre. Ich habe durchaus noch Ideen, aus denen vielleicht mal ein „traditioneller“ DSA-Roman werden könnte, wie ich auch weitere Ideen für Myranor habe. Aber das sind eben jeweils Ideen, die einen ganz spezifischen Hintergrund erfordern, und wenn ich weiß, was ich schreiben will, dann ist auch schon klar „wo“ der Roman spielen muss.

Was waren Deine Inspirationsquellen?

Grundsätzlich habe ich viele Quellen der Inspiration. Oft ist es der Alltag, häufig aber auch Beobachtungen in anderen Büchern oder gar in Filmen, wenn ich mir denke: „Nein, das muss doch ganz anders gemacht werden!“; oder wenn ich ein unwichtiges Detail in diesen Werken sehe und sage: „Daraus könnte man doch mehr machen“. Mitunter sind es auch Träume, die Anstoß zu einer Geschichte geben können. All diese Ideen halte ich in Notizbüchern fest, und davon habe ich einige.

Wenn ich jetzt darüber nachdenke, welche dieser Inspirationsquellen in den „Thronräuber“ eingeflossen sind, dann stelle ich fest: Ich glaube, keine davon. Ich kann zwar genau sagen, welche drei Einträge in meinen Ideenbüchern letztendlich zusammengefloßen sind und gemeinsam die Grundlage für diesen Roman bildeten. Aber wenn ich mich recht erinnere, waren das alles Einfälle, die einfach so da waren, von einem Moment auf den anderen und ohne dass ich wüsste, woher sie kommen - also eben nicht beeinflusst von Filmen oder Büchern, die ich gerade las, von konkreten Begebenheiten oder Träumen. Meine Hauptinspirationsquellen waren also drei spontane Einfälle aus den letzten vier Jahren, die irgendwann ebenso spontan eine komplette Romanidee ergaben.

Von den Ideen abgesehen kann es allerdings sein, dass mich beim Schreiben des Romans andere Autoren beeinflusst haben - vom Stil, von der Darstellung und vor allem von der Stimmung her. Als ich das Myranor-Regelwerk las und erstmals glaubte, ein Gespür für die Welt zu entwickeln, war ich geneigt, alles am ehesten aus der Perspektive der Geschichten von China Mieville und Michael Moorcock zu sehen - Mieville wegen der Exotik und der Vielfalt und wegen der technisch anmutenden Bestandteile in einer magischen Welt; und Moorcock ebenfalls wegen der Art der Exotik, dem heroischen Touch und der



Atmosphäre. Man kann also davon ausgehen, dass ich beim Schreiben ein wenig „Perdido Street Station“ und ein wenig „Sturmbringer“ im Kopf hatte - inwieweit das den Roman beeinflusst hat, mögen andere entscheiden. Ich hoffe, nicht allzusehr ;-)

Zudem habe ich, teilweise während ich den „Thronräuber“ schrieb, „Paladin of Souls“ von Lois McMaster Bujold übersetzt. Ich kann nicht ausschließen, dass das auf meinen Stil abgefärbt hat. Wenn das so ist, war es mir jedenfalls nicht bewusst - und es hätte dem Roman auch ganz gewiss nicht geschadet.

Die Personen in „Thronräuber“ sind alle sehr unterschiedliche Charaktere. Welcher Charakter hat Dir beim Schreiben am meisten Spaß gemacht und welcher war am schwierigsten darzustellen?

Am schwierigsten war ohne Zweifel Chrysonias, der Zurückgebliebene. Es fällt schwer, sich in eine solche Figur hineinzusetzen, denn sie ist von mir selbst so weit entfernt, wie ein Charakter nur sein kann (und wenn mir da jetzt jemand widerspricht, kann ich nur sagen: Na wartet, ich kenne euch alle und werde euch zu gegebener Zeit für diese Unverschämtheit zur Rechenschaft ziehen!). Ich habe meistens versucht, ihn als Kleinkind lebendig werden zu lassen, und dabei musste ich immer aufpassen, dass er nicht wirklich einfach zum Kleinkind wird. Denn das ist er nicht. Und oft genug ist er auch einfach nur dabei, ohne wirklich etwas tun zu können. Da muss man schon aufpassen, ihn nicht zu „vergessen“ - und die Versuchung, das zu tun, ist groß. Denn viele Szenen funktionierten zunächst gut, aber wenn ich mich dann daran erinnerte, dass Chrysonias auch dabei ist, und die Szenen nochmal mit ihm betrachtete, dann trampelte er durch das Bild und brachte alles Durcheinander.

Aber natürlich können solche Auftritte trotzdem beim Schreiben Spaß machen. Und daher würde ich auch sagen, dass es keine Figur gibt, über die ich am liebsten geschrieben habe. Sie alle hatten „ihre“ Szenen, und am meisten Spaß machen mitunter die Stellen, wo die Figuren am meisten nerven. Wenn also Baliane agiert hat, und ich das aus der Sicht des Lesers gesehen habe und mir dachte: „meine Güte, du dumme Kuh, jetzt mach doch einfach!“ - dann kann es schon Spaß machen, es zu schreiben. Denn es stellt den erwarteten Ablauf einer Szene auf den Kopf, und es ist immer interessant, wenn etwas Unerwartetes geschieht - auch beim Schreiben.

Und nebenbei - bei Walush hatte ich auch meine liebe Mühe. Da habe ich stundenlang in diversen Büchern zu Sprichwörtern und Redewendungen gestöbert, um etwas Passendes zu finden, und oft genug musste ich es dann noch auf Myranor anpassen. Aber natürlich haben gerade diese Dialoge mit am meisten Spaß gemacht. Spaß und Schwierigkeiten schließen einander also nicht aus.

Ich halte „Thronräuber“ für sehr lesenswert und einen der besseren DSA-Romane. Wie waren die bisherigen Reaktionen auf das Buch?

Den Leuten, mit denen ich reden konnte, hat das Buch gefallen. Meine erste Testleserin fand das Ende zu hart, aber diese Ansicht hat sonst niemand bestätigt - also war es wohl doch angemessen und zumindest zeitgemäß. Ein rundes Happy End wäre der Sache auch nicht gerecht geworden, obwohl man es natürlich etwas milder hätte gestalten können. Ein Freund, der gar nicht wusste, dass ich einen neuen Roman geschrieben habe, wurde in einer Buchhandlung auf das Cover aufmerksam und las erst später meinen Namen - also scheint auch das Titelbild seinen Zweck zu erfüllen.

Aber das sind natürlich auch Leser aus meinem näheren und weiteren Umfeld, und auf Reaktionen von gänzlich unbeteiligten Lesern warte ich noch.

Du hast passend zum Roman eine kleine Webseite (<http://www.romanecke.de/thron/Buch/buch.html>) erstellt und bietest dort unter anderem kostenlos Spielhilfen zu den Schauplätzen von „Thronräuber“ an - ein Engagement, das man sehr selten von offizieller Seite sieht. Wieso hast Du Dir die zusätzlichen Mühen gemacht?

Ich musste mir schon überlegen, welchen „Mehrwert“ ich auf der Homepage anbieten kann. Zur „Mühle der Tränen“ hatte ich ja einige „Deleted Scenes“ und sogar ein „Alternate Ending“, was ja schon bei DVDs immer sehr populär ist ;-). Beim „Thronräuber“ gab es in dieser Hinsicht weniger für die „Verwertung“ auf der Homepage - und ich muss sagen, darüber bin ich auch froh, denn natürlich habe ich die Szenen lieber im Roman.

Aber um diese Lücke zu füllen, kam ich schließlich auf die Stadtbeschreibungen. Ich hatte die Orte ohnehin für den Roman schon ausführlich entwickelt und mit viel mehr Informationen versehen, als im Buch wirklich auftauchen. Und mir



fiel sehr schnell auf, dass da noch Potenzial für weitere Abenteuer drinsteckt - vor allem in Lyrnathas, das ja im Buch nur kurz berührt wird. Also lag es nahe, das vorhandene Material noch auszuformulieren und anderen Spielern zugänglich zu machen. Ich glaube auch, dass die Beschreibungen und der Roman zusammen die Orte richtig lebendig werden lassen. Immerhin weiß man dann, wie die Orte strukturiert sind, und man hat sie auch schon im Alltag des Romans erleben können - das ist eine Chance, die ich nicht einfach verstreichen lassen wollte.

Ein gewisser kommerzieller Erfolg ist für den Erhalt Myranors nicht unbedeutend: Wie schlagen sich die Verkaufszahlen von Thronräuber im Vergleich zu DSA-Romanen, die in Aventurien spielen? (Falls Du da als Autor überhaupt Einblick hast)

Nein, im Augenblick habe ich da noch keinen Einblick, aber vielleicht werde ich davon irgendwann mehr hören. Aber derzeit halte ich es auch noch für zu früh, um etwas abzusehen: Bisher sind ja noch nicht einmal Rezensionen erschienen; daher würde ich vermuten, dass im Augenblick eigentlich nur diejenigen auf den Roman aufmerksam werden können, die eifrige Myranor-Fans sind und aktiv Ausschau nach jeder Neuerscheinung halten. Das dürfte angesichts der generellen Lage bei den Myranor-Publikationen in letzter Zeit nur ein kleiner Anteil sein, verglichen mit den DSA-Fans oder den möglichen potenziellen Interessenten. Ob man diese Leserkreise erreichen kann, wird sich wohl erst im Verlauf der „Lese- und Wintersaison“ entscheiden.

Die Diskussion um die überarbeitete Myranor-Neuaufgabe und die Frage, ob das Werk überhaupt noch als Printprodukt erscheinen kann bewegt viele Myranor-Fans, wie stehst Du dazu?

Auch in Hinblick auf die gegenseitige Werbung hätte ich es natürlich vorgezogen, wenn im Dezember planmäßig ein Hardcover und ein weiterer Roman erschienen wären. Denn das hätte gerade im Weihnachtsgeschäft noch einmal die Aufmerksamkeit auf Myranor gezogen. Und im Rollenspielbereich würde ich immer sagen, dass spielbares Material mehr Aufmerksamkeit zieht als Romane.

Aber natürlich habe ich als Autor nicht wirklich einen Überblick über den Markt und die fi-

nanzielle Seite des Ganzen. Ich verstehe jedenfalls voll und ganz, dass Fanpro da scharf rechnen muss, denn wenn sie das Hardcover auf den Markt bringen und Verlust einfahren, würden andere Projekte darunter leiden müssen. Damit wäre niemandem gedient. Ich bin jedenfalls froh, dass ich diese Entscheidung nicht zu treffen habe.

Wenn ich es nur aus der Sicht des Rollenspielers betrachte, würde ich natürlich ein neues Regelwerk in gedruckter Form bevorzugen. Man kann im Spiel ja nicht immer auf den Monitor schauen, sondern muss auf jeden Fall eine gedruckte Ausgabe vorliegen haben. Also ist letztlich nur die Frage, ob man das Regelwerk gedruckt bekommt oder selbst drucken muss. Ich drücke daher auf jeden Fall die Daumen, dass es mit dem Hardcover noch klappt.

Ein ganz anderer Punkt ist allerdings, dass ich den Gedanken einer digitalen Form des Regelwerks durchaus ganz interessant finde, vor allem wegen der möglichen Suchfunktionen. Am besten würde sich das allerdings als CD zum Hardcover machen, oder auch als Hardcover mit Download-Code ...

Wie und wo siehst Du die Zukunft Myranors?

Wie gesagt, Myranor bietet ein Konzept, das ganz verschieden ist von Aventurien und zugleich die Lücken füllt, die das Rollenspiel auf Aventurien lässt. Ob man Myranor spielt, ist also eine Entscheidung ... und die letztendlich entscheidende Frage ist, wie viele Spieler sich für ein Rollenspiel a la Myranor entscheiden würden, wenn es optimal präsentiert wird.

Werden wir in Zukunft weitere (offizielle oder inofizielle) DSA-Publikationen von Dir erwarten können? Gibt es Ideen für eine Fortsetzung von „Thronräuber“ oder eine Umsetzung als Abenteuer?

Eine Fortsetzung des Thronräubers ist sicher nicht geplant; andere Romane in Aventurien oder Myranor könnte ich mir schon vorstellen. Aber das hängt natürlich nicht nur von mir ab. Ob es sich lohnt, aus dem Thronräuber noch ein Abenteuer zu machen, möchte ich bezweifeln. Sicher könnte man es spielen, aber dafür gibt eigentlich auch der Roman schon genug Hinweise, vor allem zusammen mit dem Material auf der begleitenden Homepage.

Eines musst Du noch verraten. Was ist eigentlich Walushs größte Angst?

Eigentlich sage ich ungern etwas zu fertigen Romanen, weil ich denke, dass sie für sich stehen müssen. Ein Buch entfaltet für jeden Leser sein eigenes Leben, und ich denke nicht, dass ich als Autor das Recht habe, Interpretationen oder Sichtweisen vorzugeben. Nicht mehr jedenfalls als jeder andere Leser - denn als Autor hatte ich meine Chance, im Buch alles zu sagen, was gesagt werden sollte.

In diesem Fall allerdings werde ich mich nicht um eine Antwort drücken, weil sie eigentlich recht einfach ist und sich sehr direkt aus dem Text ergibt. Unter Walushs Oberfläche mag sich ein komplexer Charakter verbergen, doch er hat ein sehr dominantes Merkmal: Er ist ein Spieler. Er versteckt sich, und zwar nicht nur körperlich, sondern ebenso sein Innerstes. Was der Farbwechsel für den Körper, ist das Spiel mit Worten und das Verschieben der Zitate anderer für den Geist. Er gibt sich selbst niemals preis. Er hat nie Anteil an den Dingen.

Wenn man sieht, in welchem Umfang er sich dieses Verhalten zu Eigen gemacht hat, wie sehr es sein Leben bestimmt, dann darf man wohl davon ausgehen, dass es seine größte Furcht ist, einmal ohne Deckung dazustehen. Walushs Albtraum? Er geht durch eine Stadt und ist nicht nur für jeden sichtbar, sondern jeder sieht ihm auch noch an, was er vorhat, wer er ist, was er denkt. Walush wird vom „Pokerface“ zu jemandem, der sein „Herz im Gesicht trägt“. Das ist der Anfang des Schreckens, wenn alles, was er sonst so locker zu Stande bringt, unweigerlich zum Scheitern führt. Doch damit ist das Grauen für Walush nicht zu Ende. Denn niemand spielt sein Leben lang eine Rolle, ohne schließlich selbst von ihr beeinflusst zu werden. Und wie soll Walush, der so sehr daran gewohnt ist, sich anderen nie zu zeigen, je auf die Idee gekommen sein, vor sich selbst Rechenschaft

abzulegen? Was also wird geschehen, wenn Walush nicht länger seine Spiele treiben kann, sondern Stellung beziehen muss? Walush hat sich selbst so lange nicht gesehen, dass er sich gar nicht mehr kennt. „Erkenne dich selbst“ ist ein Anspruch, dem Walush ausweicht und dem er so lange ausgewichen ist, dass er ihm nun Angst vermittelt.

Walushs größte Angst ist es also, dass er sich vor niemandem mehr verbergen kann, nicht einmal vor sich selbst.

Im Auge der Angst sieht Walush sich auf dem Präsentierteller. Jeder blickt ihn an, jeder durchschaut ihn. Er möchte sich verkriechen, doch da ist nichts, wohinter er sich verstecken kann. Er zieht sich in sich selbst zurück, doch er findet sich nicht. Schicht um Schicht seiner Persönlichkeit, alles, woran er Halt sucht, bröckelt von ihm ab, wird durchschimmernd und verschwindet. Und endlich kommt es zum Vorschein, dieses graue, farblose ... Ding. Ist er das? Walush kann es nicht glauben. Er will es nicht glauben. Er will gar nicht hinsehen, doch alle starren jetzt darauf, auf ihn, und er kann nicht ausweichen. Er versucht, die davonhuschenden schillernden Schleier seines Selbst zu fassen und sich zu kleiden, doch sie vergehen. Er versucht, die Farben seiner Persönlichkeit zum Leben zu erwecken, doch nach der langen Zeit im Dunkel sind sie verblasst. Und dann ist er selbst dieses Ding, umgeben von allsehenden Augen, und er würde alles tun, um nicht mehr so sein zu müssen. Um Farbe zu gewinnen oder zusammen mit den Farben zu vergehen, die ihn bisher verhüllt haben ...

Einen letzten Satz zum Abschluss:

Ach ne, lass mal. Meine letzten Worte bewahre ich mir lieber noch auf ...

Vielen Dank, dass Du Dir Zeit für das Interview genommen hast!

AUS PHECHALDAS GARKÜCHE

von Christoph Deather

Anstelle der in den bisherigen Ausgaben vorgestellten amaunischen Speisen widmen wir uns in dieser Ausgabe nun einmal der neristischen Küche. Immerhin hat die Kultur des nachtblauen Volkes einiges zu bieten, und etliche dieser Speisen lassen sich auch in irdischen Gefilden leicht zubereiten. Unsere Spione haben sich daher einmal in den Nerenith von Sidor Corabis gewagt und die Zubereitung einiger typischer Gerichte in Erfahrung gebracht.

Eine besonders guten Ruf hat die Garküche der alten Phechalda, aus deren Jomban auch das nachfolgende Rezept stammt.

Neristischer Salat

Neristu essen gerne und viel, weshalb es für das nachfolgende Rezept auch schwer ist, eine Personenzahl anzugeben. Die Hauptzutaten sollten etwa in gleichen Anteilen enthalten sein, und wenn das Dressing etwas mehr ist, macht es meist auch nichts.

Zutaten:

Tomaten, weiße Spitzpaprika, Möhren, Zwiebeln in etwa gleichen Anteilen
Essig, Öl (am besten Olivenöl), Sojasauce, Chilisaucen (aus dem Asia-Laden, nicht die eigenartigen Asia-Chili-Grillsaucenverschnitte!),
2 Limetten, Pfeffer

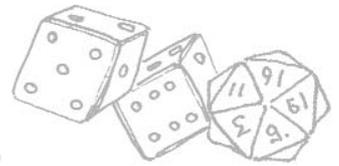
Zuerst wird das Gemüse ordentlich gewaschen. Die Tomaten, die Spitzpaprika und die Zwiebeln halbieren und in feine Streifen schneiden; die Paprika sollte vorher entkernt werden. Die Möhren schälen und in feine Scheiben schneiden.

Das geschnittene Gemüse in eine geeignete Schale geben.

Für das Dressing werden ein Teelöffel Öl, ein Teelöffel Essig, sowie ein Esslöffel Sojasauce und ein Eßlöffel Chilisaucen vermischt. Die Limetten auspressen und den Saft hinzufügen; dass beim Auspressen herausquellende Fruchtfleisch kann auch mit in das Dressing gegeben werden. Eine Prise Pfeffer – am besten frisch gemahlen – hinzufügen, ordentlich verrühren und über das Gemüse gießen, ggfs. noch einmal ordentlich durchmischen.

Der Salat sollte ruhig einige Stunden durchziehen; vor dem Servieren noch einmal durchmischen.





Obiges Rezept stellt gewissermaßen die Standardversion des Salates dar. Die Würze des Dressings lässt sich ganz nach Belieben mit weiteren Gewürzen wie Pfeffer, Salz, Chili, Curry, Kurkuma oder gar Zucker variieren. Außerdem kann der Salat um weitere Zutaten ergänzt werden, als typische Zutaten für die neristische Küche bieten sich Pilze, Zucchini, Lauch, Bohnen, Apfel und Knoblauch an.

iJacha con Eh checha! *

* neristisch für „Guten Appetit!“
(wörtlich übersetzt: „Laß es gut schmecken!“)

Neristische Küche am Spieltisch

Übliche Rollenspielrunden dauern für gewöhnlich ja etwas länger, so dass nicht nur Neristu, sondern auch Spieler Hunger verspüren dürften. Und gerade beim Myranor-Spielen, noch dazu vielleicht in neristisch geprägter Umgebung, bietet sich passendes Essen geradezu an. Neben dem nebenstehenden Salat gibt es natürlich einige weitere passende Gerichte, die sich auch vorbereiten lassen, so dass man durchaus beim Spielen speisen kann...

Recht einfach herzustellen sind kleine Blätterteigtaschen, die mit Gemüse, Obst, Gehacktem oder einfach auch Marmelade oder Salsa gefüllt werden. Etwas schwieriger in der Zubereitung ist Sushi, für dessen Herstellung man ruhig auf die entsprechende Fachliteratur zurückgreifen sollte. Ansonsten ist die neristische Küche wie auch die Kultur der Vierarmigen stark von (irdischen) asiatischen und lateinamerikanischen Einflüssen geprägt. Übliches Speisen aus dem Wok sind daher ebenso passend wie eine Paella oder ein irdisches Risotto. Weitere irdische Speisen, die durchaus typisch neristisch wären, sind türkisches Börek, diverse Antipasti, und als Beilage zu

Fleisch und Gemüse auch Nudeln (Spaghetti, Bandnudeln oder Hörnchen, aber keine ausgefallenen Formen). Hohlmaden lassen sich irdisch auch sehr gut durch Cannelloni darstellen. An Süßspeisen sind vor allen Dingen Kleinigkeiten wie Kekse, Muffins oder aber Süßspeisen wie Mehl- oder Grießpudding denkbar. Auch Erdnussflips lassen sich hervorragend anstelle der hierzulande nur schwer erhältlichen ausgebackenen Maden verwenden...

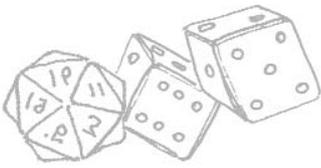
Interessant, aber zeitaufwendig ist das Abhalten einer typischen neristischen Abendspeise mit mehreren kleinen Gängen. Je nach Essvermögen der Teilnehmer muß natürlich bei der Masse der einzelnen Speisen sehr darauf geachtet werden, nicht zuviel zuzubereiten, und ein Hinweis auf die Vielzahl der Gänge und eine damit verbundene Einschränkung kann nicht Schaden, um Überfüllungen vorzubeugen.

An Getränken eignen sich neben Wasser, Obst- und Gemüsesaft sowie Tee problemlos auch Bier, Fruchtlikör und Schnaps, wobei ersteres für gewöhnlich recht bitter, mittleres sehr süß und letzteres sehr stark ist... Milch ist als Getränk wenig verbreitet und findet so fast ausschließlich für Kleinkinder Verwendung, da die übrige üblicherweise für die Käserei sowie zum Kochen verwendet wird.

Weitere Kreationen der vielfältigen neristischen Küche lassen sich mit einer wenig Phantasie und kreativem Kochvermögen anhand der Kulturbeschreibung aus dem Abenteuer *Der ewige Tod* herleiten.

Ein Schlusswort sei zum Thema *amaunisch* essen gegeben: Katze ist natürlich für Neristu durchaus ein Leckerbissen, hierzulande aber auch als Fleischgericht unüblich. Allerdings lässt sich Katze sehr gut durch Kaninchen ersetzen; nicht umsonst werden irdische Hausamaunir zuweilen als Dachhase bezeichnet...

Christoph Daether (CD)



DAS GRABMAHL VON ASHO'KHAR

von Peter Horstmann

Sanyu: „Papi, wer war Asho'Khar?“

Rohin: „Asho'Khar ist unser Befreier gewesen. Asho'Khar, war der Friedensbringer. Als unsere Vorfahren von den großen Echsen, den Jharra versklavt waren und unsere Götter sich abwandten oder vernichtet wurden, kamen schlimme Jahre für unser Volk. Doch dann empfangen wir die Worte der Rettung und durch die Hilfe von RaDjas Kindern wurde unser Volk befreit. Und der weise Pateshi sandte uns Asho'Khar, dass wir ihn als Herrn anerkennen und wie es den Herren gebührt, verehren sollen. Und so kam wieder Friede in unser Land.“

Sanyu: „Und deshalb feiern wir nun dies Fest?“

Rohin: „Ja, meine Tochter, seit damals feiert unser Volk am Jahrestag der Befreiung ein Fest, ihm zu Ehren. Und in drei Tagen ist es wieder soweit, deshalb sei wieder fleißig, dass das Haus sauber und geschmückt sei.“

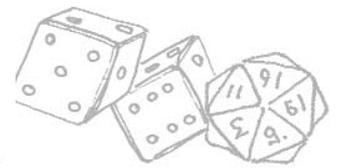
– Aus einem Gespräch eines Bauern
und seiner kleinen Tochter,
im Süden Makshapurams

„Tief im Dschungel, zwischen Sulas und Lanagar, liegt ein kleines Dorf. Die Bewohner sind fast alles Menschen; geführt von einer amaunischen Familie, die seit Generationen das Oberhaupt dieser Gemeinschaft stellt. Das Dorf Mainhona wird nur selten von Fremden besucht und doch birgt es einen der ungewöhnlichsten Plätze in Makshapuram.

Etwa 2 Meilen gen Norden ist eine Lichtung im Dschungel. Dort erhebt sich ein Bauwerk von

etwa 20 Grad Höhe und an der Basis mag es mehr als das Zweifache als Durchmesser haben. Kein bisschen Moos bedeckt es, kein Grashalm zwischen den alten Fugen und keine Echse sonnt sich je auf seinen Steinen. Akribisch reinigen die Menschen des Dorfes den Platz und halten ihn frei von den Kräften des Dschungels. Das Bauwerk ist bedeckt mit Schriftzeichen, doch ist hier keiner mehr, der sie zu lesen weiss, zu alt sind sie. Einige Texte konnte ich abschreiben, doch nur die unteren Zeilen, da mir sehr eindringlich klar gemacht wurde, dass man es nicht zuließe, wollte ich auf dem Gebäude herumklettern. Und doch habe ich niemals einen Ort gefunden, an dem ich mehr Frieden gefühlt habe. Nach den Erzählungen der Einheimischen ist dies das Grabmal von Asho'Khar Piyadassi, dem ersten amaunischen Radja in dieser Gegend. Lange Zeit wurde es wegen der friedvollen Idylle, die es ausstrahlt, als Verhandlungsort für Streitigkeiten der umliegenden Radjarate genutzt, bis es langsam in Vergessenheit geriet. Heute kümmern sich nur noch besagte Bewohner um das Bauwerk. Sollten die Erzählungen stimmen, müsste es wohl über 5000 Jahre alt sein. Eine weitere Besonderheit des Ortes ist sein Schmuck. Betritt man das Gebäude durch einen längeren Gang, so kommt man in eine offene Halle, und hier funkelt es überall in Gold und edlen Steinen. Dominiert wird der Raum von einer sitzenden Figur, einem Amaunir mit lächelndem Gesicht. Mitgenommen, nein mitgenommen habe ich nichts, niemals hätte ich den Frieden des Fürsten missachten können.

– aus dem Bericht von Kyrion dy Illacriion,
Tokum Isoru, 3702 IZ

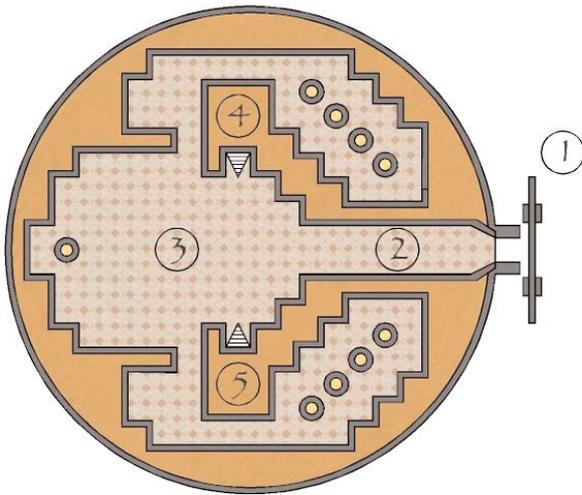


Meisterinfo

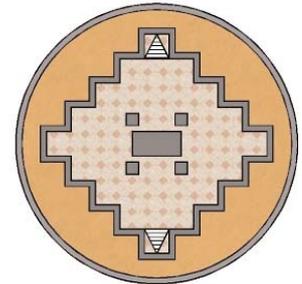
Das Grabmal von Asho'Khar Priyardassi beherbergt Schätze im Werte von mehreren tausend Aural. Doch wird keiner diesen Reichtum anfassen wollen. Eine Art Zauber liegt über dem Bauwerk. Jeder, der es betritt, verspürt nach kurzer Zeit ein Gefühl von Frieden und innerer Ruhe. Im Dorfe wird man noch einige Erzählungen über den gütigen Herrscher hören können, wie er durch seine Fürsorge Hungersnöte und Krankheiten milderte, die Arbeit der Bauern erleichterte und die Abgaben an die wirtschaftliche Lage anpasste – das Ideal eines Herrschers. Wenn ihre Helden das Grabmal betreten, werden sie von dem Zauber erfasst werden. Wunden heilen hier besonders

gut; wer länger als eine Stunde in dem Gebäude verbleibt, kann 2 LE wiedererlangen. Angesichts der vielen Schätze mag der eine oder andere Held in Versuchung kommen. Lassen sie diese eine Probe auf Intuition würfeln, gegebenenfalls um einen vorhandenen Goldgier-Wert erschwert. Nur wer die Probe „nicht schafft“, ist in der Lage den Frieden des Ortes zu brechen. Doch augenblicklich werden ihn Zweifel und Gewissensbisse bedrängen und je länger er wartet, bis es die Beute zurücklegt, um so stärker werden diese werden. Evtl. sind sie am Ende gar so stark, dass er noch etwas hinzufügt. Kein Held wird das Gebäude wieder verlassen, solange er noch einen Teil der Grabbeigaben in seinem Besitz hat.

0 10 20



- 1 Torbogen
- 2 Gang ins Grab
- 3 grosser Saal
- 4 Textkammern
- 5 Reliefkammer
- ▽ zur Grabkammer

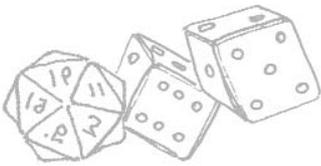


Die Anlage

Der Torbogen (1) ist mit Szenen aus dem Leben und den Edikten des Fürsten geschmückt, daneben finden sich Abbildungen der amaunischen Götterwelt. Geht man durch das Portal den Gang (2) hindurch, welcher mit ähnlichen Szenen und vielen Mustern verziert ist, kommt man in die große Halle (3). Hier finden sich neben den Reichtümern, vor allem eine fast doppelt lebensgroße, goldene Figur eines Amaunir direkt gegenüber des Einganges. Beherrschend sind sein freundlicher Gesichtsausdruck und sein sanftes Lächeln. Die Einrichtung des Saales wirkt sehr alt, aber gepflegt, nur hölzerne

Gegenstände sind stark angegriffen. Zu erkennen sind die Reste von langen Tischen und Stühlen. Von Textilien ist keine Spur mehr. Die Textkammern (4) enthalten neben vier Statuen amaunischer Götter, unzählige Schriften an den Wänden. Geschrieben in verschiedenen Schriften und Sprachen lassen sich Stellen in Früh-Imperial, Alt-Nakramarisch und AhMa-Gao finden. Wenn ihre Helden dies lesen können findet sich u.a. folgender Wortlaut:

„Der Herrscher Asho'Khar Priyardassi spricht so: Zwölf Jahre nach meiner Krönung ordne ich folgendes an: Überall in meinem Reiche sollen



die Beamten alle fünf Jahre eine Rundreise machen, neben anderen Aufgaben vor allem zum Zwecke der Unterweisung ihrer Untergebenen in den sittlichen Pflichten, und zwar in folgendem Sinne: Gut ist Gehorsam gegen Mutter und Vater. Gut ist Gabenspenden an Freunde, Bekannte und Verwandte, an Priester und Büßer. Gut ist es, lebende Wesen nicht zu töten. Auch das Unterlassen von Schmähungen gegen Andersdenkende und das Meiden von Streit ist gut. Der Ministerrat soll die Beamten anweisen, diese Vorschriften sinngemäß und wortgetreu aufzuzeichnen.“¹

In der Reliefkammer (5) sind die Texte aus der anderen Kammer in Bildern verdeutlicht. Zu sehen sind u.a. Beamte, die Nahrung verteilen, Szenen mit Krankenversorgung, Straßenbau und Unterweisung von Personen. Keines der Bilder zeigt Soldaten oder Waffen, dagegen mehrfach, wie Menschen und Amaunir jubelnd tanzen. Eine Szene zeigt auch, wie Prozessionen Gaben an den Herrscher bringen und dieser sie an die Götter weitergibt. Diese kommen immer wieder in den Bildern vor und schauen wohlwollend auf Herrscher und Volk.

In der Grabkammer findet sich zwischen vier Säulen ein großer Sarkophag. Auf dem marmornen Deckel liegt die Steinfigur eines friedlich schlafenden Amaunirs.

Eine Stelle am Fußende des Sarkophages wirkt seltsam glänzend, bei näherer Betrachtung erkennt man, dass dies von unzähligen Berührungen herrührt. Sollten ihre Helden ebenfalls den Sarkophag berühren, erscheint ihnen augenblicklich das Bild eines Radjas, gekleidet in orange-gelbe Gewänder. Er nickt den Helden freundlich zu und das Bild verschwindet. Gerade bei Amaunir sollte diese Begegnung einen tiefen Eindruck hinterlassen.

Auch wenn die Helden das Grabmahl wieder verlassen und durch den Torbogen gehen, bleibt ihnen das Gefühl von Frieden und Ruhe noch für einige Zeit. Strapazen sollten in den nächsten zwei bis drei Tagen leichter zu ertragen sein und Wunden heilen besser. Alle Helden haben sowohl Lebensenergie, als auch evtl. vorhandene Astral- oder Karmaenergie wieder auf Maximum.

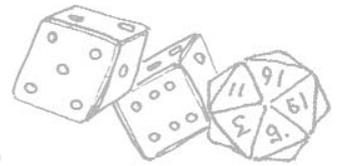
Dies geschieht aber nur ein mal pro Held

1 Nach: Schumacher, F.,

Die Edikte des Kaisers Asoka. 3. Felsen-Edikt

(Wien 1986)





DUNKLE TECHNOMANTIE II

Von René Littek

Der Turm lag im Dunkel der Nacht fast friedlich dar, und niemand bemerkte im funkelnden Sternenlicht den dunklen Schatten, der seine Wand hinaufglitt.

Solveig war nahezu mühelos die Mauer des Turmes empor geklettert, zog sich den Balkon hinauf und betrat die dahinterliegende Turmkammer. Sie zog die Krallen des Symbionten wieder ein. Ein wohliger Schauer durchlief ihren Körper und sie spürte die gewohnte Enttäuschung des Artefakts. Keine Wächter, keine Chimären oder Fallen...ja, er erwartete sie schon. Solveig startete in die Dunkelheit des Studierzimmers, das vor ihr lag. Einige wenige Kerzen erhellten es hier und da. Sie konnte nur schemenhaft die Gestalt ausmachen, die am anderen Ende des Raumes vor dem großen Fenster stand. Entschlossen ging sie weiter. Auf dem Schreibtisch sah sie etwas von dem sie nicht erwartet hatte es noch vorzufinden. Das Szepter der Macht. Ein hochtrabender Titel für etwas, das wenig mehr war als ein gefährliches Spielzeug...und doch hatte mit ihm alles angefangen. Als sie näher kam, sah Solveig, dass ihre schlimmsten Befürchtungen wahr geworden waren. Er trug die Rüstung von Serdovath. Die im Sternenlicht metallisch glimmende Gestalt hatte sich immer noch nicht zu ihr umgedreht, doch Solveig machte sich keine Illusionen...

„Ich spüre deine Gegenwart Tochter.“ „Ich weiß Vater.“ antwortete sie knapp.

„Warum bist du gekommen, Sabina?“ „So heiße ich nicht mehr.“ „Eine neue Hülle ändert nichts an

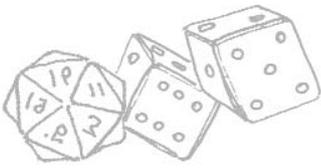
dem was Du bist, Namen sind irrelevant. Und es beantwortet nicht meine Frage...“

„Vater, einst warst du erhaben über allen anderen.“ „Einst war ich alt und schwach, doch nun bin ich wieder ein Meister!“ „Aber nur ein Meister der Äußeren Sphären...du hast dich von ihrer dunklen Macht verführen lassen, Vater.“

„Ich bin ihrem Ruf gefolgt. So wie sie begonnen haben auch nach dir zu rufen... Bedienstest du dich nicht selbst ihrer Mächte um den Inquisitores zu entkommen? Es ist deine Bestimmung Tochter, mir auf diesem Weg zu folgen.“

„Nein, das werde ich nicht! Dieser Wahnsinn endet heute Nacht!“ Die Gestalt wandte sich zu ihr um. „Ist das so? Und wie glaubst du das Bewerkstelligen zu können?“ Solveig schluckte, in ihrem Kopf hörte sie das Blut singen. „Töte ihn! Töte ihn und nimm seinen Platz ein...!“ Solveig spürte wie die Blutlust





sich in ihr zu regen begann. Sie durfte die Kontrolle nicht verlieren. „Du hast keine Ahnung welche Macht mir Carafai verliehen hat, Tochter...“

Solveig straffte sich, ließ ihren Schulterbeutel zu Boden gleiten und den Symbionten in seinen Ruhezustand schwinden. Darunter kamen Mantel und Calar zum Vorschein. Sie nahm den kurzen Alabasterstab vom Gürtel und fest in die Hand.

„Ich fordere Dich zum Kampf, wie die Regeln unseres Hauses ihn verlangen.“ „Wenn das dein Wunsch ist...“ Die Flammenkentemas ihrer Stäbe flammten auf.

Die ersten Manöver waren geradezu klassisch und Solveig stellte schnell fest, das sich ihr Vater trotz der Rüstung beinahe genauso behände bewegte wie sie es aus seinen jüngeren Tagen kannte. Doch nur beinahe. Die Flamme ihres Stabes war schon lange nicht mehr die einer jungen Adepta und es war lange her, dass sich die beiden im Kampf gemessen hatten. Seither hatte sie viel gelernt. Für einige Zeit war der Kampf ausgeglichen, was ihr Vater ihr nun an Kraft überlegen war machte Solveig durch Gewandheit wieder wett. Doch ihre Ausdauer ließ nach, so das sie sich schließlich unter der Flammenkentema ihres Vaters wegduckte, nur um im nächsten Moment von seiner Stahlfaust niedergestreckt zu werden. Ihr Stab fiel ihr aus der Hand.

„Bis zum Ende? Wie es die Regeln unseres Hauses erfordern Tochter?“ Die dunkle Gestalt ihres Gegners beugte sich über Solveig. Solveig zog eine schmerzverzerrte Grimasse, ein dünner Blutfaden rann von ihrer Lippe. Er glaubte immer noch sie für sich gewinnen zu können. Solveig konzentrierte sich für einen Moment. „Bis zum Ende Vater!“ Sie ließ eine schmale Klinge aus dem Symbionten hervorschießen, welche die Kettenglieder an der Hand ihres Gegners durchdrang. Erschrocken zuckte er zurück, Solveig sprang auf, stieß sich von der Wand ab und wirbelte in einer Schraube über die gerüstete Gestalt hinweg. Im Sprung aktivierte sie die Matrix, welche es ihr erlaubte ihren Stab wieder in ihre Hand schnellen zu lassen. Als sie mit flammendem Stab den Boden hinter ihrem Kontrahenten berührte, schwang dieser zum tödlichen Schlag bereit herum. Solveig wich aus und ihr eigener Schlag durchtrennte die Handgelenke ihres Feindes, nur eine Drehung später fuhr ihre Flammenklinge in den Hals der Rüstung. Mit einem rasselndem Röcheln brach ihr Gegner, ihr Vater, vor ihr zusammen und Solveig starrte ge-

schockt auf die schwarze Gestalt, die zu ihren Füßen lag.

Solveig nahm den Helm vom Kopf ihres Vaters. Er trug immer noch seine Trioptia darunter. Sie entfernte die Rüstung Stück für Stück. Am Ende lag er da, schwächling, der Waffenarm fehlte, doch durch sein Alter erschien er weise... wie sie ihn in Erinnerung hatte...Solveig ging zu ihrem Schulterbeutel und holte das Schwert Sturmschatten hervor. Nun war seine Zeit gekommen. Solveig hieb auf die Rüstung ein und fast schien es ihr als schrie das dämonische Metall spitz kreischend unter der Klinge auf. Schließlich blieb nichts mehr von der Rüstung als ein schwerer Geruch von Blut in der Luft. Solveig blickte noch einmal auf den Leichnam ihres Vaters. „Namen sind nicht irrelevant Vater...“ Tränen liefen über Solveigs Gesicht. „Leb wohl.“ Dann wandte sie sich ab und ging einer unsicheren Zukunft entgegen. Die Stimmen der Artefakte, die Träume und die Erinnerungen an diese Nacht waren ihre Bürde. Sie konnte nichts davon mit jemand anderem teilen. Zurück konnte sie nicht mehr... Sabina war mit ihrem Vater gestorben...aber es gab noch Solveig...sie erinnerte sich an Fjorde und Wälder, weit im Norden, die sie nie gesehen hatte...ein neuer Weg tat sich vor ihr auf. Niemand würde jemals erfahren wie tief Nikaan Caelumvira tor Partholon gefallen war...die Ehre des Hauses war wiederhergestellt.

Melikes Symbiont

Wirksame Materialien:

dämonisierter Symbiont der Shabkra

Wirkende Prinzipien:

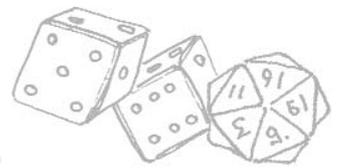
Verändere mit / Darkalya und Dämonisiere mit / Darkalya

Aussehen:

Meist wird der Symbiont für ein schwarzes Arm- oder Halsband gehalten, das mit 3 Rubinen verziert ist, vollständig ausgeformt kann er jedoch den ganzen Körper mit einer tiefroten, fast schwarzen Schicht überziehen.

Wirkung:

Ein vollständig ausgeformter Symbiont verleiht RS +1/ BE 0. Aus dem Symbionten lassen sich auch peitschenähnliche Tentakel (Werte wie Peitsche) und kurze Klingen (Bis 1W+3 SP) auszuformen. Letztere haben aufgrund ihrer Nützlichkeit als Kletterhilfen und der nachtdun-



klen Farbe diese Chalketonik besonders in einigen Diebes-Zirkeln beliebt gemacht. Zudem ist der Symbiont leicht als Schmuckstück zu tragen und lässt sich sogar in die Form eines einfacheren Kleidungsstückes wie enge Hemden und Kleider zwingen.

Der Symbiont muss regelmäßig mit einigen Tropfen Blut gefüttert werden. Wird dies unterlassen, versorgt er sich selbst (2 SP). Der Symbiont kann vom Körper gelöst werden, was jedoch einen leichten Schmerz verursacht (1SP). Der Träger erhält solange er den Symbionten am Leib trägt den Nachteile Brünstig 3 und Blutdurst 1 (AvGd. S.157). Denn der Symbiont verfügt über eine eigene Intelligenz und versteht es, den Körper des Trägers seiner Domäne entsprechend zu stimulieren, zudem versucht er durch Einflüsterungen den Träger dazu zu bewegen ihn frisches Blut kosten zu lassen.

Verbreitung / Ursprung:

Selten

Der erste Symbiont dieser Art, den man auch „Dunkle Icemna“ nennt, wurde von Melike sa Icemna, einer Abtrünnigen ihres Hauses in Eshbathmar aus Shabkra-Symbionten gezüchtet. Ziel ihrer Forschung war es einen leicht zu verbergenden Schutz gegen Angriffe zu entwickeln. Seither finden die Symbionten jedoch fast nur durch Diebe, Meuchler und ähnlich zwielichtige Elemente Verwendung. Angeblich schuf Melike selbst einen ihr huldigenden Lust-Kult, der aber wenig mehr ist als ein Zirkel von Edelkonkubinen, deren Anhängerinnen aber alle eine Symbionten tragen und hervorragend damit umzugehen wissen.

Typ/Ladung:

Chalketonik / permanent

Preis:

meist um 60 Areal

Verwendung im Spiel:

Ein Phraisopos beauftragt die Helden, ihm den original Symbionten Melikes zu beschaffen, da er ihn auf seine evtl. Nutzbarmachung für die Heilkunde untersuchen möchte. Der Symbiont befindet sich jedoch als heilige Reliquie im Besitz des Melike-Kultes, der mittlerweile seinen Sitz in Dorinthapoles hat. Den Helden dürfte es schwer fallen, das Artefakt zu bergen, nicht nur wegen

der Kultistinnen, sondern auch wegen ihrer Kontakte zu recht einflussreichen Personen am Sternepfeiler. Zudem könnte der Phraisopos seine Experimente in Wahrheit mit jedem Symbionten durchführen. Er will lediglich den ersten Symbionten, da in diesem Melikes magische Muster noch erkennbar sind und er versuchen möchte mit dem Artefakt eine junge Icemna, die mit Melike verwandt ist, zu erpressen oder wenigstens zu demütigen.

Szepter der Macht

Wirksame Materialien:

Messing, Goldstaub, Glassteine aus dem gebrochenem Fenster eines Brajantempels, Spiegelscherben, Mindorium

Wirkende Prinzipien:

Beseele mit /Iryabaar

Aussehen:

Ein an Pomp und Pracht kaum zu überbietendes Szepter, gekrönt von einem Adler des Brajan. Erst auf den zweiten Blick erkennt man, das die funkelnden Edelsteine wertlose Repliken sind und der Adler in Wahrheit 6 Arme hat. Der Runenstab aus Mindorium im innern ist nicht zu sehen.

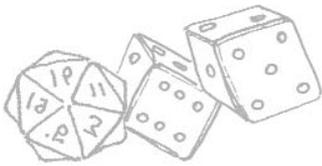
Wirkung:

Das Szepter erlaubt es dem Anwender jeweils einmal am Tag Effekte herbeizurufen, die in etwa dem aventurischen Bannbaladin und Imperavi ähneln (beide mit einem Wert von 16). Die größte Macht des Szepters beruht jedoch darin, ähnlich dem aventurischen Herrschaftszauber Halluzination, imaginäre Truppen herbei zu rufen. Dieser Zauber hat eine Realitätsdichte von 20 und wirkt auf alle, die bei der Aktivierung das Szepter sehen konnten. Den Opfern erscheint eine gegnerische Truppe, von zahlenmäßig dreifacher Überlegenheit. Die

Truppe ist offensichtlich dem Besitzer des Szepters angehörig und macht den Eindruck aus erfahrenen Veteranen zu bestehen.

Zudem lässt sich das Szepter von Alantinos als Zauberstab verzaubern.

Schleichend bauen sich über 7 Wochen beim Träger des Artefakts die Nachteile Größenwahn und Herrschsucht (AvGd. S.157) auf, jeweils bis zu einem Wert von 7.



Verbreitung/ Ursprung:

Unikat

Georgeanus usa Alantinos konnte es nie ertragen, das er nur ein kleines Licht in einem kleinem Haus war. Seine magischen Forschungen führten stets zu Misserfolgen, seine diplomatischen Fähigkeiten waren meist eher peinlich und sein Einfluss entsprechend gering. So verschrieb er seine Seele letzten Endes der Dömäne Iryabaar, die ihm das Szepter zum Geschenk machte. Georgeanus konnte sich mit Hilfe des Szepters und durch seine „neuen“ Truppen einigen Einfluss ergaunern, doch wurde entdeckt, das seine späteren, erfolgreicherer Entscheidungen wohl von dem Quitslinga getroffen wurden, welcher ihn ersetzte, nachdem ein weiterer Handel mit Iryabaar denkbar dumm formuliert war. Noch heute ist unter den Alantinos ein „Georgeanus-Handel“ ein Pseudonym für einen

totalen Fehlschlag in Verhandlungen, den man selbst verschuldet hat.

Typ/Ladung:

Artefakt / semipermanent

Preis:

als Trödel 3 Argental, 300 Aural für einen Fachmann, der weiß was man damit anstellen kann.

Verwendung im Spiel:

Ein Nachfahre von Georgeanus will den Namen seines Ahnen reinwaschen, kann er doch den Ausspruch des „Georgeanus-Handels“ nicht mehr hören. Das Szepter hat er bereits an sich gebracht und mit ersten Stabzaubern belegt. Nun fühlt er sich bereit in die Fussstapfen seines Ahnherren zu treten...und die gleichen Fehler zu machen.

Rüstung von Serdovath

Wirksame Materialien:

Dämonisiertes Endurium

Wirkende Prinzipien: Beseele / Carafai und Dämonisiere / Carafai

Aussehen:

Eine arcanobionische Rüstung, ihr Aussehen scheint sich von Träger zu Träger leicht zu wandeln doch handelt es sich stets um eine archaische, schwarze Vollrüstung aus Plattenteilen und

Kettengeflecht. Auf der Brustplatte sind stets die Zhayad-Sigilen der Domäne Carafai eingearbeitet. Sowohl Helm als auch andere Teile der Rüstung zeigen Dämonenfratzen in stilisierter Form.

Wirkung:

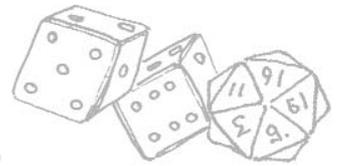
Neben ihrem RS von 6 und eher minimalen BE 3, verleiht die Rüstung automatisch eine KK von 15 und steigert jeden natürlichen KK-Wert darüber um 1. Diese eher profanen Kräfte der Rüstung sind jedoch nicht ihre größte Macht. Die Rüstung ist die ultimative Magoprothetik Sie gleicht jeden körperlichen Nachteil (Beispielsweise Lahm, Einarmig, Blind) aus, ohne das die Rüstung lange angepasst werden oder der Träger sich an sie gewöhnen müsste. Ist die Rüstung jedoch einmal angelegt, kann sie erst nach dem Tode des Benutzers wieder entfernt werden. Zudem verhindert sie jede angenehme Gefühlswahrnehmung und schon bald empfindet der Träger das Schlachtengetümmel und

Blutvergießen als die einzigen Stimuli (Nachteil Blutdurst 5). Selbst Essen und Schlaf werden unnötig, wird der Träger doch von der Rüstung versorgt. Weitergehend wird gemunkelt, das die Rüstung auch den Vorteil Alterslosigkeit vermittelt, denn zumindest von ihrem ersten Träger wird gesagt, er habe insgesamt über 200 Jahre gelebt, bevor er besiegt wurde. Die Rüstung selbst kann jedoch kaum dauerhaft zerstört werden, befindet sich ihr dämonischer Keim doch im Limbus.

Verbreitung/ Ursprung:

Unikat

Benannt ist sie nach einem mächtigen Partholon Optimaten, der jedoch durch zahlreiche Schlachten der Chimärenkriege versehrt war und in seiner Verzweiflung die Rüstung anlegte. Ob er die Rüstung, in deren Metall die Essenz eines Dämons gebannt sein soll auch erschuff, oder ob es sich um ein noch älteres Artefakt handelt verliert sich in den Nebeln der Zeit. Serdovath wurde jedoch zu einer der blutigsten Legenden der Chimärenkriege. Erst ein Aufgebot des eigenen Hauses konnte ihn stoppen. Die Rüstung tauchte nach Serdovaths Fall in den Senatskriegen wieder auf und auch danach gibt es mehrer Berichte, die auf die Aktivität der Rüstung hinweisen.

**Typ/Ladung:**

Artefakt / Permanent

Preis:

allein der Materialwert liegt bei weit mehr als 1000 Areal

Verwendung im Spiel:

Ein Gegner der Helden, den diese schon abgeschrieben hatten, da er derart verstümmelt war, das er keine Gefahr für sie darstellte, gelangt in den Besitz der Rüstung. Denkbar wäre auch, das

ein Freund oder gar einer der Helden selbst nach einer schweren Verletzung von diesem Artefakt hört, jedoch die Nachteile der „Zauberrüstung“ nicht in Erfahrung bringt. Die Helden müssen sich nun eilen, nachdem sie den Rest der Geschichte erfahren, ihren Freund aufzuhalten. Vielleicht kommen sie zu spät und müssen nun nach dem mysteriösen Schlüssel der Jharra suchen, der angeblich jede Tür und jeden Gegenstand öffnen kann, bevor sich ihr Gefährte in einen blutrünstigen Tyrannen wandelt.

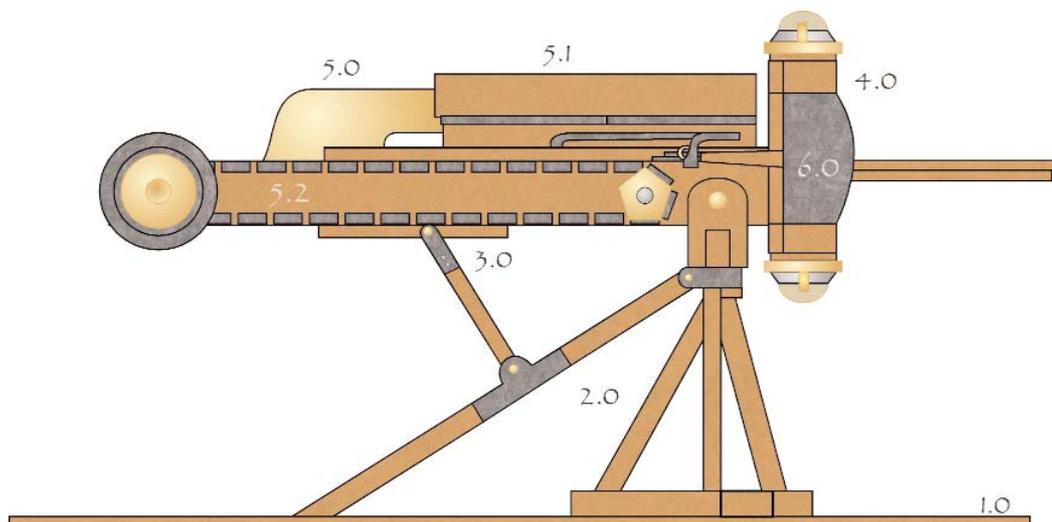
DAS ANTI-KARAKIL- GESCHÜTZ

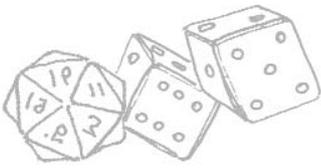
von Peter Horstmann

Nach einer Idee von Thomas Römer
während des Myranor-Workshops Ratcon 2004

Nach dem Abenteuer im Bleichwasser erfährt die Besatzung der Lamea von einer Waffe, die in den Kämpfen der Häuser, in den Jahren nach 1550 IZ, gegen geflügelte Chimären und Dämonen Verwendung fand. Bekannt als **Thu'Surs Finger**, haben sie dem Hause Kouramnion gute Dienste geleistet. Einige dieser Geschütze sollen in einem Arsenal in Balan Mayek zu finden sein.

Das Geschütz ist auf einer drehbaren Plattform (1.0) montiert. Darauf befindet sich das eigentliche Geschütz. Die Lafette (2.0) ist höhenverstellbar (3.0) und wie bei einer Hornisse wird das Geschoss durch die Spannkraft mehrerer Torsionsstränge beschleunigt (4.0). Das Besondere an diesem Geschütz ist – neben den Geschossen – die Möglichkeit viele Projektile hintereinander abzuschießen. Dies wird durch eine arcano-mechanische Nachladeautomatik (5.0) mit Magazin





(5.1) ermöglicht, sowie durch einen ebenfalls magisch betriebenen Kettenzug (5.2), der den Bogen (6.0) neu spannt.

Diese Automatik ermöglicht es bei genügend Munition etwa 10-12 Geschosse pro Minute abzufeuern.

Für den Betrieb werden ein Optimat zur Bedienung der Arcanomechanik, ein Ladeschütze, sowie zwei Sklaven benötigt, welche die Plattform drehen.

Im Einsatz gegen „normale“ Chimären werden Bolzen mit verstärkter Eisenspitze eingesetzt, gegen dämonische Wesen haben die Bolzen Spitzen aus einer Enduriumlegierung, die magisch aufgeladen ist.

Das Bedienen des Geschützes kostet den Optimaten 2 ASP pro Geschoss. Bei größeren Gefechten wurden deshalb mindestens 2 Optimaten eingesetzt, sowie ein Vorrat an entsprechenden Tränken bereitgestellt. Nach einer Bedienzeit von über einer Stunde braucht der Magier eine Regenerationszeit von mindestens einer Woche, plus einen weiteren Tag für jeden eingenommenen Trank. Der Grund dafür liegt einerseits in der Bedienung des Geschützes. So muss der Optimat die vertikale Ausrichtung des Geschützes mittels seiner Körperkraft bewerkstelligen und seine Konzentration auf die fliegenden Ziele richten. Zum anderen dient der Optimat als Energiequelle für die Arcanomechanik des Kettenzuges, der Nachladeautomatik, sowie einer Zieleinrichtung auf arcanobionischer Basis.

Werte des Anti-Karakil-Geschützes

TP	TP*	Reichweiten	TP+	Aufbau	Laden	Preis
2 W +6	1 W-3	10/20/30/40/50	+2/+1/0/0/-1	2 SR	arcan 1	unverkäuflich

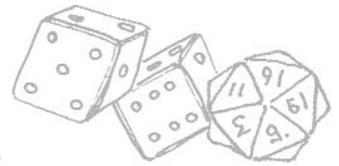
LEBEN IM IMPERIUM III KIRCHEN & KULTE

von Daniel Löckemann und Jörn Wesserling

Äonenlang ergötzen sich die Götter am Spiel mit den Sterblichen. Sie nutzten deren Uneinigkeit und ließen sie wie Spielfiguren auf einem kosmischen Archonbrett gegeneinander antreten. Als sich die schrecklichen Mholuren anschickten alle Ufer der Inneren See und der Orismani zu erobern, da handelten die Zaubermächtigen. Sie vereinten die Reiche der Sterblichen und ernannten einen der ihren, Myr-Velarion, zum Thearchen, zum Mittler an die Götter. Vor dem Gericht der Götter verhandelte er ihm Namen aller Sterblichen. Er versprach, Ordnung in der Welt der Sterblichen zu schaffen, auf das ein jeder

Gott die seinem Range angemessene Verehrung genieße. Die Götter versprachen, alle Länder der Welt sollen dem Thearchen gehören und alle Sterblichen sollen seinem Wort gehorchen und alle seine Länder seien von ihnen gesegnet und geschützt. Der Thearch entsandte die Myriaden um die Welt zu einigen und er sandte die Zaubermächtigen als seine Horanthes die Welt zu ordnen und alles war gut.

>> Aus einer Geschichte, die in den Ammenhäusern Xarxaras erzählt wird, neuzeitlich



Die Kulte und der Staat

In uralter Tradition ist es die Aufgabe des Thearchen, zwischen den Bedürfnissen der Götter und denen der Sterblichen zu vermitteln. Im Prinzip leitet sich die Daseinsberechtigung des Imperiums aus diesem Anspruch ab. Indem der Thearch für alle Sterblichen spricht und die Grundvoraussetzungen für eine gerechte Verteilung von Verehrung und Anbetung schafft, sollten die Eifersüchteleien und Konkurrenzkämpfe zwischen den Kulturen und natürlich auch zwischen den Göttern beendet werden. Beraten durch ein „Hohes Konzil“ genanntes Priesterkollegium, entscheidet der Thearch, welche Götter dem Imperium wohlgesonnen und daher unterstützenswert sind und welche feindlich und daher geächtet sind. Auf horasialer Ebene werden für dieselben Zwecke sogenannte Metropolen eingesetzt. Zwar führen sie auch religiöse Zeremonien aus, aber der Metropolit ist in der Regel kein Geweihter eines bestimmten Gottes, sondern eher ein imperialer Beamter. Der Metropolit muss Sorge tragen, dass in seinem Horasiat alle Kulte der Staatsgötter der Oktade ausgeübt werden. In jeder Provinz des Imperiums muss es mindestens einen Tempel der Oktade geben. Ein Edikt, das auf Era'Sumu zum Beispiel nur symbolisch umgesetzt wird. Vor allem muss der Metropolit die zahlreichen anderen Kulte überwachen, und Kulte die die Staatsdoktrin und das Wohlwollen der Götter der Oktade gefährden, unterbinden.

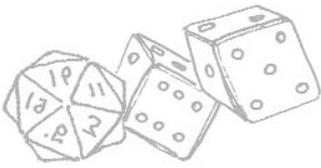
Die Kulte selbst sind nicht regional und überregional in Kirchen organisiert. Tatsächlich gelten solche Organisationen sogar als illegal. Religiöse Kulte könnten eine zu große Macht gewinnen und den Einfluss der Hohen Häuser beschneiden. Das Haus Celiu-Brajanos, das sich einst für eine Organisation der Kulte einsetzte, wurde schon vor langer Zeit entmachtet und jenseits des Thalassions verbannt. Als religiöse Autorität steht über den Tempelhohepriester eigentlich nur noch der Thearch selbst. Kein Wunder, dass die vertretenen religiösen Lehren von Ort zu Ort durchaus unterschiedlich sein können. Das heißt nicht, dass alle Tempel desselben Kultes gleich bedeutsam sind. Tempelvermögen und Prachtentfaltung, heilige Reliquien oder Orakelstätten und auch vollbrachte Wundertaten, sprich dem Tempel bekannte Liturgien oder Zauber, entscheiden darüber, welcher Tempel als einflussreicher und welcher als weniger bedeutsam gilt. Der wichtigste Faktor ist aber eher die Nähe des Oberpriesters zur

weltlichen Autorität. So bilden die „Hausgeweihten“ des Thearchen das bereits erwähnte „Hohe Konzil“ und sind durch ihre Titulierung als Majestäten besonders hervorgehoben.

Die Zahl der Gläubigen ist dagegen unwichtig. Konkurrenzkämpfe zwischen Tempeln desselben Kultes sind daher keine Ausnahme sondern mitunter die Regel, von den Auseinandersetzungen zwischen unterschiedlichen Kulturen ganz zu schweigen. Das kann sogar zu Sabotage und Diebstahl von Reliquien führen. Zumindest sind religiöse und weltliche Streitigkeiten zwischen Tempeln ein häufiger Prozessgrund vor imperialen Gerichten. Durch die mangelnde Organisation fehlt es vielen Tempeln des Staatskultes an geweihten Priestern, da es keine kirchliche Obrigkeit gibt, die für die geregelte Ausbildung des Nachwuchses sorgt. Selbst dort, wo karmale Priester vorhanden sind, mangelt es oft an einem Hohepriester, der die Liturgie Ordination beherrscht. Gerade auch bei den großen, bedeutenden und prestigeträchtigen Tempeln werden Hohepriester eher nach politischen Gesichtspunkten durch die Optimaten bestimmt. Ohne die Ordination kann aber selbst bei ausreichender Glaubenstiefe kein Tempelnovize tatsächlich geweiht werden. Sich dann an einen anderen Tempel des gleichen Kultes mit der Bitte, einen geweihten Priester zu wenden, kommt für viele schon aus Prestige Gründen nicht in Frage. Direkt durch eine Gottheit erwählt zu werden, kommt dagegen nur äußerst selten vor. Dafür kann es manchmal auch zu „feindlichen Übernahmen“ kommen, indem allzu weltliche Priester einfach vertrieben werden.

Kulte in der Gesellschaft

Sklaven ist der Zutritt zu den Tempeln der Oktade generell untersagt. Ausnahmen werden nur bei ausdrücklicher Erlaubnis von Besitzer und Tempelpriester gemacht. Ansonsten gibt es in der Ausübung und Wahrnehmung der Religion innerhalb der Sklavenschicht eine breite Vielfalt. Allgemein sind in den niederen Ständen ländlicher Gegenden, also sowohl bei Domänen-sklaven als auch bei freien Pachtbauern animistische Vorstellungen verbreitet. Hier herrscht die Überzeugung vor, dass sich die mächtigeren Götter der Oktade kaum um ihre Belange scheren, solange man ihnen die nötige Ehrfurcht und die korrekten Opfer und Zeremonien zukommen lässt. Allenfalls sind von ihnen Strafen und Flüche zu erwarten. Dafür wendet man sich an



Naturgeister, Feen, Dryaden, Nereiden und Dämonen (oder was man dafür hält).

Eine Dorfgemeinschaft, die dringend Regen benötigt, wird also wohl Chrysis aus Respekt und Ehrfurcht Opfer bringen, Rettung erhofft man sich aber eher durch die örtliche Quellnymphe, oder einen lokal bekannten Wasser- oder Windgeist. Da die einfache Landbevölkerung nur äußerst selten echte Magie zu sehen bekommt und die offizielle Priesterschaft auch eher städtisch orientiert ist, das weite Land meidet und abgesehen davon selbst auch eher weniger häufig über karmale Kräfte verfügt, haben es rhetorisch geschickte Scharlatane hier auch relativ leicht, ihre Opfer zu finden.

In den städtischen Zentren sind natürlich die staatlich geförderten Kulte der Oktade präsent und aktiv. Vordringlich kümmert man sich natürlich darum, das den Staatsgöttern die nötige Aufmerksamkeit zukommt. Hier schlägt auch eine gewisse „Steuereintreibermentalität“ durch. Wer den Göttern nicht huldigt und die ihnen zukommenden Opfer verweigert, dem droht Strafe. Fürsorgliche Seelenhirten, die ihre Gemeinden betreuen, sind da eher eine Ausnahme. Durch protzige Zeremonien und aufwändige Feste versucht man sich gegenseitig im Ansehen auszustechen und wo karmale Kräfte fehlen, helfen technomantische Konstruktionen, um die Wunder des Gottes zu präsentieren. Das die wundersame Heilquelle der Zatura von Pallyos wohl eher auf ein g'rolmurisches Konstrukt zurückzuführen ist, wird in der Oberschicht nicht als Skandal betrachtet, während die Unterschicht wohl zu ungebildet ist, um da Unterschiede feststellen zu können.

Da die Götter im Staatskult bewusst blass dargestellt werden, in der Regel lassen sich die religiösen Lehren und Dogmen auf ein „Sei treu, fleißig und loyal gegenüber den Göttern, dem Staat und der Familie“ zusammenfassen, sind Mysterienkulte verbreitet und beliebt. Im Gegensatz zum öffentlichen Staatskult der Oktade finden die Mysterienkulte natürlich in geschlossenen Gemeinschaften statt, den Cirkeln nicht unähnlich. Den „Eingeweihten“ wird hier ein komplexeres Götterbild nahegelegt. Im allgemeinen versprechen sich die „Eingeweihten“ jedoch nicht nur einen Blick hinter die kosmische Kulisse, sondern auch handfestere Vorteile, seien es Glück, Gesundheit und Kinderreichtum, sei es weltliche oder überderische Macht und Reichtum. Mysterienkulte sind im Imperium äußerst

vielfältig, ebenso die von ihnen verehrten Wesenheiten und Prinzipien. Die Bandbreite reicht natürlich von harmlosen Fruchtbarkeitskulten bis zu blutigierigen Menschenopfern und Dämonenpaktierern.

Eine Randerscheinung, wenn auch mit gewissen Zulauf sind Mystiker, Asketen und Eremiten, die mehr oder weniger obskure Lehren verbreiten oder erforschen. Im Gegensatz zu den einfachen Kultisten ordnen sie ihr gesamtes Leben ihren religiösen Lehren und Praktiken unter. Diese Bewegungen beruhen auf Ideen und Idealen, die auf Era'Sumu und dem Archipel von Shindrabar schon sehr lange Tradition haben. Von daher ist es verständlich, das sich diese Bewegungen auf dem Festland vor allen in den Horasiaten Tharpura, Cantera und Mayenios finden lassen. Anders als auf Era'Sumu und Shindrabar steht die Bevölkerung in den Städten und auf dem Land diesen Bewegungen noch sehr skeptisch gegenüber, wenn sie überhaupt wahrgenommen werden, was bei einigen Eremiten in den Windkämmen oder den Lichterhöhen wohl eher nicht der Fall ist. In der Regel sind diese Bewegungen klein und sterben häufig mit ihren Begründern wieder aus, aber gelegentlich sind manche doch bemerkenswert erfolgreich. Ein Beispiel wäre das „Konvent der 1000 Farben“ des Shingwaphilosophen Shuwasch (siehe das Abenteuer „Die Spur des Sternenprinzen“) in den Lichterhöhen oder die „Jünger der Ewigkeit“ in Balan Cantara und den Windkämmen.

Letztere Bewegung mit drei Dutzend Mitgliedern hat sich zur Hälfte in ein abgelegenes karges Bergdomizil nahe Vicolias niedergelassen, einige leben aber auch im Distrikt Senatoria in Balan Cantara. Dieser Orden verehrt die universelle Kraft des Nayracian. Durch unbedingte Askese und ausdauernde Meditation versuchen sie ihren Geist mit dem Nayracian zu verschmelzen und so kosmische Erleuchtung zu erlangen. Mit bemerkenswerten Erfolg, denn in Balan Cantara haben sie sich mittlerweile einen Ruf als Orakel und neutrale Vermittler in Streitfällen erarbeitet.

Unter den Optimaten und Honoraten ist die Sicht verbreitet, das die Götter unzuverlässig sind. Der Niedergang des Imperiums wird häufig damit erklärt, das die Götter ihre Seite des Vertrages nicht erfüllen, während man selbst die Kulte unterstützt, wie es Pflicht und Tradition ist. Spenden, Opfer und Stiftungen dienen vor allem als Demonstration gegenüber dem einfachen Volk und weniger, um das Wohlwollen der Götter zu erringen. Philosophie und Metaphysik genießen

unter den Reichen und Gelehrten wesentlich mehr Ansehen, als religiöse Lehren.

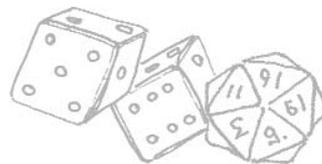
Die Kulte der Oktade:

Chrysir

Chrysir wird im Kult der Oktade als zweiter Sohn von Sumu und Nereton und damit als jüngerer Bruder des Brajan verehrt. Er gilt als Wettergott mit der Macht über Sturm, Regen, Nebel und Blitze. Sein heiliges Tier ist die Möwe, in Cantera sehen manche Chrysirskulte aber auch den Xarthis als Chrysir's Boten. Man schreibt ihm ein sehr launisches Wesen zu, leicht reizbar und Eifersüchtig gegenüber seinem älteren Bruder. In einer Göttertrias mit Brajan und Shinxir wird er von den imperialen Streitkräften verehrt, Seefahrer flehen um günstige Winde und Beschwichtigung von Stürmen, Bauern bitten um Regen. Als Herr des Himmels und der Vögel sieht er alles was auf der Welt geschieht und die Orakel des Chrysir konkurrieren mit denen des Brajan. In corabensischen Dramen wird er gerne auch als Herausforderer des Brajan dargestellt, der jedoch immer wieder an Brajans treuem Sohn Shinxir scheitert. Daneben muss er sich auch immer wieder gegen Intrigen seiner eigenen missratenen Familie erwehren, denn seine Tochter Charypta und sein Enkel Ephar wollen ihm liebend gern beerben. Und dann gibt es noch den diebischen Avinas, der in seine Schranken verwiesen werden muss.

Wie bereits erwähnt, ist die Chrysirpriesterschaft in vielfältigen Aufgaben eingebunden, so dass auch die Priesterschaft sich in gewisser Weise spezialisiert hat. Im allgemeinen treten die Chrysirpriester aber durchaus machtbewusst auf. Natürlich gibt es neben dem Staatskult auch eigene Mysterienkulte.

Die Mysterienkulte des Chrysir besinnt sich häufig auf uralte Krisrapraktiken, in denen Chrysir'ssr als geflügelter Zerschmetterer seine Feinde vernichtet. Die Mystiker sind allerdings keine geschlossene und einheitliche Gruppe. Manche versuchen in Städten einen Geheimkult zu etablieren, indem sie ihren Anhängern Macht versprechen (wer seine Feinde mit Blitz und Sturm vernichten, oder sie von den Karchysi heimsuchen lassen will, ist hier richtig), andere forschen heimlich in Xarxaron oder Mayenios nach den Hinterlassenschaften der Krisra. Unter den Mystikern sollen sich auch einige finden, die wohl eher Paktierer der Macht Thesephais sind.



Chrysirpriester (3 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 13, CH 12, SO min. 6, kann Höhenangst nicht als schlechte Eigenschaft nehmen

Automatische Vor- und Nachteile:

Verpflichtungen (gegenüber dem Heimattempel), Entfernungssinn,

Kampf: Dolche +2, Raufen +1, Speere +3, Bogen oder Wurfspere +3

Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Singen +3, Sinnenschärfe +2, Fliegen +4

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +3, Überzeugen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +5, Wettervorhersage +6

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +5, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternenkunde +3, Tierkunde (Vögel) +4

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen (Hiero-Imperial) +6, L/S Imperiale Zeichen +6
Handwerk:, Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten:

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Prophezeien (Vogelflug), Richtungssinn, Verbindungen

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:**

Affinität (Dämonen), Feenfreund, Platzangst, Wahnvorstellungen, Aberglaube

Ausrüstung: Bogen oder Wurfspeer, Messer, Tracht aus blauer Wolkenseide und Kragen aus Vogelfedern, andere Kleinodien von Flügeltieren, Mörser und Stößel

Variante:

Geweihter: (GP nach Variante), Zeitaufwendig

Modifikatoren: SO+1, MR +1; 16 KaP

Automatische Vor- und Nachteile:

Geweiht (Oktade),

Sonderfertigkeiten:

Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Chrysir) +4

Liturgien: (I) 8 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Glücksegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Tranksegen, Speisesegen),

Vogeldeuter: (+6 GP)

Wissen: Tierkunde (Vögel)+2

Menschenkenntnis+1, Staatskunst+1, Bogen oder Wurfspeer -2, Speere-2, Dolche -1

Vorteil: Prophezeien

Liturgien: (I) Göttliches Zeichen, Prophezeien, Sterne funkeln immerfort (II) Ruf der Gefährten (statt Delphin erscheinen Vögel)

Verbilligte Liturgie: (III) Visionssuche

Regenmacher: (+7 GP)

Handwerk: Ackerbau+2,

Natur: Wettervorhersage+2,

Wissen: Götter&Kulte-1

Fliegen-1

Liturgien: (I) Göttliches Zeichen, (II) Anrufung der Winde, (III) Efferdsegen

Verbilligte Liturgie: (I) Weisung des Himmels

Herr der Winde (+8 GP):

Körper: Fliegen-2, Schwimmen+1

Natur: Fischen/Angeln+2

Wissen: Geschichtswissen-1, Götter&Kulte-2

Handwerk: Boote fahren+3, Seefahrt+2

Liturgien: (I) Sterne funkeln immerfort, Weisung des Himmels; Objektsegen; (II) Anrufung der Winde

Verbilligte Liturgie: (III)Anrufung Nuiannas, Bootssegen

Mystiker des Chr'ssir'ssr: (+8 GP)

Modifikator: Kein SO-Bonus

Automatische Vor- und Nachteile:

Keine Verpflichtung, Jähzorn 5

Kampf: Speere+1, Bogen oder Wurfspeer+1

Körper: Fliegen+2

Gesellschaft: Etikette-1, Lehren-1

Wissen: Geschichtswissen+1, Götter&Kulte+1, Rechnen-2, Rechtskunde-1

Liturgien: (II)Anrufung der Winde, Ruf der Gefährten; (III) Tiergestalt

Verbilligte Liturgie: Anrufung Nuiannas

Mirakel und Liturgien:**Die Mirakel**

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, GE, KO, KK
Fliegen, Reiten (Flügler), Sinnenscharfe, Bogen oder Wurfspeer, Orientierung, Wettervorhersage, Boote fahren, Seefahrt, Steuermann, Klettern, Körperbeherrschung, Geographie
Mirakel-: Tätigkeiten, die mit Bergbau zutun haben

Die Liturgien**Grad I:**

Eidsegen, Glücksegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weisung des Himmels

Grad II:

Anrufung der Winde, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Ruf der Gefährten (statt Delphine erscheinen Vögel, auf Grad IV ein Xarthis), Tierempathie (nur Vögel)

Grad III:

Anrufung Nuiannas, Bootssegen, Efferdsegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV:

Indoktrination, Ordination, Schiffssegen, Rondras Hochzeit



Grad V:

Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke, Über den Wolken, Garafans gleißende Schwingen (statt eines Greifen erscheint ein Karchysi)

Anmerkung: Die Namen der Liturgien orientieren sich an die in Aventurien gebräuchlichen, wie sie in Aventurische Götterdiener aufgeführt sind. Natürlich können die in Myranor gebräuchlichen Namen und Riten stark davon abweichen

Vorteil:

Geweiht [Gottheit der Oktade] (14 GP)*

Der Held gehört als Priester einem der 8 Staatskulte der imperialen Oktade an, R verfügt über einen Grundvorrat von 16 KeP. Hinzu kommt die passende Liturgiekenntnis wie auch die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln und die

Sonderfertigkeit Karmalqueste. Seine intensive Ausbildung sorgt für einen MR-Bonus von einem Punkt, sein Ansehen als Geweihter für einen SO-Bonus von +1. Des weiteren hat er einige n seinem Kult übliche Liturgien erlernt (im Gegenwert von 70 VP)

Szenario:

Nachdem der überregional bedeutende große Chrysirtempel von Krysirenis (Balan Cantara) eine seiner bedeutendsten Reliquien, die Maske des Chrysir verloren hat, sucht der Hohepriester Hydrogennetos serr Chrysir dringend nach einer Alternative, damit sein Tempel nicht an Bedeutung und damit an Zuwendung verliert. So lässt er Meophrastes von Palynthas und andere namhafte Gelehrte nach alten Legenden forschen um so Ersatz zu finden.

DIE MACHT DER INQUISITOREN

von Daniel Löckemann

Der Sklave verneigte sich tief, als er das Gemach des Horas von Valantia betrat. „Nymphaios, wie lauten meine Termine?“ „O Majestät, Seine Magnifizienz, der Hohe Inquisitor Lykadomaio tal Eupherban erbittet eine Audienz.“ „In welcher Angelegenheit, Nymphaios?“ „O Majestät, Seine Magnifizienz der Hohe Inquisitor wünscht euch zu informieren, das es eine politische Veränderung in eurer Provinz Pallyos gegeben hat.“ „Was für eine Veränderung, Nymphaios?“ „ O Majestät, Ihre Eminenz, die Trodinara Myriope kla Eupherban wurde von ihrem Haus aufgrund unangebrachten Verhaltens der Auflösung unterzogen.“ Wie unangenehm, sie war so ein hübsches Ding, was war geschehen?“ „O Majestät, Ihre Eminenz, die Trodinara Myiope kla Eupherban wurde der Paktierei mit den äußeren Mächten überführt. Ihre Eminenz hatte einer neuen Gottheit einen Tempel stiften lassen und dabei

mehrere hundert Sklaven als Menschenopfer dar gebracht. Seine Exzellenz der Magnat der Provinz sowie einige untertänige Würdenträger der Provinz sollen bei der Zeremonie dem Wahnsinn verfallen sein. Aber nun sei der ärgste Schaden behoben und allzu aufdringliche Zeugen seien beseitigt worden. Seine Magnifizienz, der Hohe Inquisitor wünscht den Willen Eurer Majestät zu vernehmen, welchen Schadensersatz das Haus Eupherban eurer Majestät angedeihen lassen darf.“

-Aus einem Gespräch in den Schlafgemächern des Horas von Valantia, Sidor Valantis, vor einiger Zeit

Terkuman val Onachos verneigte sich vor der Gestalt des Hohen Inquisitors, die in den düsteren Schatten auf dem Thron kaum zu erkennen war. „Wie kann ich dem Haus dienen, Erhabener Bruder?“ „Terkuman, ihr werdet euch nach



Vinerata begeben. Unziemliche Gerüchte über unseren Diener Serr Markador wurden vernommen. Ihr werdet die Quelle der Gerüchte ausmerzen. Einige Kirenen Erlöser sollen euch nachgesandt werden, falls erforderlich. Man wünscht kein Aufsehen. Dient dem Haus weiterhin so geflissentlich und ihr werdet bald Terkuman ca Onachos heißen.“ „Wie ihr wünscht, Erhabener Bruder“

-Aus dem Onachospalast in Arcoras,
Balan Cantara, neuzeitlich



Die Menschenmenge auf dem Platz drängte sich immer dichter nach vorn. Die Gardisten des Hauses Partholon in ihren schweren Rüstungen hatten Mühe, die zahlreichen Eltern mit ihren Kindern zurückzuhalten und zur Ordnung zu rufen.

Die Miene des Inquisitors war hinter der Triopta nicht zu erkennen, als er in endloser Wiederholung sich ein Kind nach dem anderen Vorführen ließ um sie mit einem mysteriösen Artefakt auf die „Gabe der Alten“ zu untersuchen. Das Haus Partholon braucht Nachwuchs.

-Geschehen auf dem Thalassionplatz
von Balan Mayek, neuzeitlich

„Schwester, ihr seid angeklagt, auf dem Markt von Abderra einen Feuerball geschleudert zu haben, der über 100 Personen das Leben kostete, was habt ihr zu eurer Verteidigung zu sagen.“ Salassia de Partholon blickte den Inquisitor selbstbewusst an: „Bruder, ein Taschendieb vergriff sich dreist an unserer Börse und es waren auch nur Gemeine anwesend.“ „Dann, Schwester, vernehmt das Urteil des Hauses. Zur Strafe möget ihr binnen Jahresfrist Spiele in der Arena von Abderra stiften, die nicht weniger als 40.000 Aureal wert sein dürfen.“

-Sidor Valantis, neuzeitlich

Die Hohen Häuser, die bis heute das Imperium regieren, können auf eine mehr als 3000jährige Historie voller Wechselfälle zurückblicken. Man überstand Volks- und Sklavenaufstände sowie mehrere Häuserkriege. Dazu kommt ein permanentes Aufreiben in internen Intrigen machtgeriger und gelangweilter Optimaten. Um nicht in zahllose kleine Fraktionen zu zerfallen, regulieren die Häuser Probleme selbst und können dabei überraschend streng vorgehen. Denn auf ihr öffentliches Ansehen sind alle Häuser peinlich bedacht und investieren viel in ihren guten Ruf. Zwar steht an der Spitze eines Hauses bekanntlich ein Patriarch oder eine Matriarchin, aber mit Ausnahme der Oberhäupter der Icemna und der Tharamnos residieren sie in Dorinthapoles, um den Thearchen zu beraten. Daher werden sie regional von Hohen Inquisitoren vertreten. Das sind natürlich hohe Würdenträger, in der Regel Magier oder Erzmagier, die die Belange des Hauses in einem oder gar mehreren Horasiaten vertreten. Sie können Freie in den Honoratenstand erheben und in einem gewissen Rahmen auch Optimaten befördern. Ihre wichtigsten Aufgaben sind aber, Kinder mit geeigneter Gabe als Nachwuchs zu rekrutieren und an passende Mentoren zu vermitteln, sowie Rufschädigung des Hauses zu unterbinden.

Während Optimaten vor gewöhnlichen imperialen Gerichten unantastbar sind, können sie doch von einem Trodinar oder Horas gerichtet werden. Das kommt zwar nur selten vor, ist aber für ein Haus sehr unangenehm, da der richtende Trodinar oder Horas vermutlich einem anderen, wenn nicht gar einem feindlichen Haus angehört. In der Regel versucht man diesem Ansehensverlust zu entgehen, indem man Probleme schnell intern löst. Auch hat sich in der Vergangenheit eine allzu willkürliche Despotie gegenüber den



„Gewöhnlichen“ häufig als Auslöser unangenehmer Volksaufstände erwiesen, so dass die Häuser rufschädigende Grausamkeiten ahnden. Und natürlich gilt es, Verräter zu entlarven. Neben dem Verrat von geheimen Wissen des Hauses zählt darunter auch Dämonenpaktiererei, die ja gleichzeitig auch Rufschädigend ist, und in manchen Häusern auch allzu fromme Götterverehrer. Wesentliche Bemessungsgrundlage ist immer die Frage, welcher Schaden dem Ansehen, der Macht und dem Besitz des Hauses entstanden ist, wie man den Schaden minimieren kann und eine Wiederholung in der Zukunft zu vermeiden ist. So kann es manchmal durchaus opportun sein, nicht den Optimaten zu bestrafen, sondern mögliche Zeugen zu beseitigen. Nur die Häuser Kouramnion und Icemna scheinen darüber hinaus noch besondere ethische und religiöse Aspekte in die Betrachtung einzubringen. Bei den Partholon wird dagegen ein besonders strenger Verhaltenskodex als Maßstab angesetzt. Eine Besonderheit stellen die Inquisitoren der Aphirdanos dar. Als staatstragendes Haus fühlen sie sich nicht nur für innere Angelegenheiten zuständig, sie verfolgen auch Verfehlungen anderer Häuser.

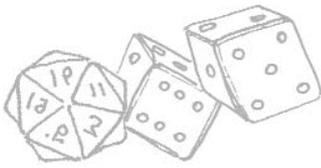
Um den Aufgaben gerecht zu werden, werden in der Region zeitweilig oder ständig mittelrangige Optimaten als untergeordnete Inquisitoren eingesetzt, die die Befehle des Hohen Inquisitors umzusetzen haben. Das sind in der Regel drei bis zu einem Dutzend Optimaten, also immer noch nicht sehr viele für ein Gebiet, das leicht drei oder vier Horasiate umfassen kann. Wenn der Delinquent nicht allzu hoch in der Hierarchie des Hauses steht, kann auch ein einfacher Inquisitor vor Ort Recht sprechen. Höherrangige Optimaten und Provinzmagnaten dürfen dagegen auf eine Verhandlung vor einem Hausgremium unter Vorsitz des Hohen Inquisitors oder gar des Patriarchen oder der Matriarchin bestehen. Beförderungen kann ein Inquisitor zwar nicht direkt vornehmen, aber seinen Vorschlägen gilt ein be-

sonderes Gehör. Natürlich müssen alle Optimaten des Hauses vor Ort die Inquisitoren unterstützen, sei es mit zusätzlichen Truppen, mit finanziellen Mitteln oder mit einem fähigen Adepten, der so seine Treue zum Haus demonstrieren kann. Dazu kommt noch eine Abteilung der Haustruppen, die dem Hohen Inquisitor zur Verfügung steht. Bei besonders militanten Häusern, wie Kouramnion oder Partholon können das durchaus ein oder zwei Lokeden sein, meist sind es aber nur einige Hektaden. Das sind hervorragend ausgebildete und ausgerüstete, sowie äußerst loyale Kämpfer, wie die berüchtigten Rhidar der Rhidaman, die Erlöser der Onachos, die Klosterkrieger der Icemna, oder die Hoplitener der Partholon. In der Regel reisen die Inquisitoren jedoch nur in Begleitung kleinerer Abteilungen, die als Leibwächter fungieren.

Häufig werden noch einfache Argeniten oder kleine Gruppen von „Brajanspilger“ angeworben um die Drecksarbeit zu erledigen. Eine Hausgarde in großem Stil aufmaschieren zu lassen, kann nur allzu leicht als Auftakt zu einem weiteren Häuserkrieg missverstanden werden.

Inquisitoren im Spiel:

Das Netzwerk, das die Rechtsprechung der Inquisitoren umfasst, ist nicht allzu dicht, dafür sind die überwachten Gebiete zu groß und dazu verteidigten Optimaten ihre Souveränität auch zu vehement. Ein Spieleroptimat kann also durchaus unbeachtet durch das Netzwerk schlüpfen. Allzu krasses Fehlverhalten eines Spieleroptimaten, wie wiederholter Mord auf offener Straße, dreister Diebstahl und ähnliches, kann vom Spielleiter durch den Einsatz eines Inquisitors durchaus gehandelt werden. Außerdem bieten Inquisitoren als Agenten der Hausinteressen (einfache Optimaten verfolgen ja häufiger noch ihre eigenen Ziele) auch glaubwürdige Auftraggeber für Spieleroptimaten.



DIE SHAKAGRA – SCHÄTTEN DES ПОРДЕПС MYRANISCHE ELFEN

Von René Littek

„Es ist bekannt, dass Admiral Sanin als er das erste mal Elfen sah diese nicht kannte, so es also Elfenvölker im Güldenland gibt, so müssten diese noch verborgener leben als die aventurischen Elfen, oder zumindest den güldenländischen Siedler dort durch Entfernung fremd gewesen sein.“

-Aus einer Vorlesung der Magierin Prishya von Grangor über vermutete Völker des Güldenlandes, Punin 20 Hal / 4760 IZ

„Mein Herr, natürlich sind die Geschichten über mein Volk aufgebauscht, wenn auch nicht völlig unzutreffend. Wir bedienen uns gesprochener Zauber, ja, aber taten das eure Vorfahren, die Alten nicht auch? Wir züchten Chimären zu unsere Verteidigung, aber bei weitem nicht so erfolgreich wie das Haus Phraisopos. Es stimmt, dass wir uns am Rand des Imperiums ein Land eroberten, doch diesen einen Krieg führten wir gegen die Hjalddinger. Unsere Göttin erscheint euch fremd in ihrem Bestreben nach Perfektion, doch sie gab unserem Volk das Leben und wir dienen ihr dafür treu. Auch die Menschen stellen ihre Muttergöttin in höchste Ehren. Unsere Geschenke bringen angeblich Unglück, doch ist es unsere Schuld wenn die Menschen unsere großzügigen Gaben missbrauchen? Ihr solltet erkennen dass wir eigentlich gar nicht so verschieden, ja sogar Gleichgesinnte sind. Habe ich euch je schlechten Rat gegeben? Dann sollten wir uns jetzt wieder eurem Problem mit dem Magnaten widmen...und einen Weg finden es aus der Welt schaffen...“

- Beryllis Eldarin nai Aphail, Shakagra,
Hof-Magus des Trodinars von Ailish-Mekhaba,
derzeit auf See verschollen, 4740 IZ

Ich rate dir, Torfavir-
Den Rat nimm an!

Er nützt Dir, vernimmst Du ihn;

Er frommt Dir, befolgst Du ihn-:
Bei der Zauberfrau sollst Du nicht zärtlich
schlafen,
dass sie dich innig umarmt.

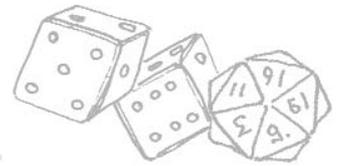
Sie wünscht Dir an,
dass du weder zum Hjalthing
noch zum Hofe kommst;
Dir mundet kein Mahl
Noch Mannesfreuden
Du gehst schlafen voll Schmerz

- 7. & 8. Verses des „Lehren an Torfavir“
– Sanges, Hjalddingard,
Alter wenigstens 2000 Jahre

„Swafnirverfluchtes Elfenpack! Nicht auch noch hier... Blass wie Quark, Haare wie Spinnweben und Augen so dunkel wie die Nacht. Sehen aus wie die Kinder von der Rahja persönlich aber es war wohl ihre dunkle Schwester, an deren Möpsen sie gestillt wurden. Sehen vielleicht aus wie Elfen, aber die Seelen haben die von Dämonen geerbt...Also Junge, auch wenn's schwer fällt, das nächste mal nicht gaffen, sondern schick die Biester in die Niederhöllen zurück aus denen sie hervorgekommen sind! Bei Swafnirs Flosse, ich werd's tun, das wohl!“

- Foggwulf Phileason, auf Güldenlandexpedition,
über der Leiche einer Shakagra,
34 Hal / 4774 IZ

„Die Dame Aninaka nai Rylaphay enthüllte ihren blassen Leib, und ihre Schönheit war fast schmerzlich anzusehen. Die Spitzen ihrer Brüste waren von kleinen Silberringe durchstoßen und auch sonst trug sie am ganzen Leib Schmuck aus Silber, der hier und dort ihre Haut durchbohrte...Ich musste unweigerlich fragen: „Bereitet euch das nicht Schmerzen, Herrin?“ Sie warf mir ein verträumtes Lächeln zu: „Schmerz, ja... es



hilft sich zu konzentrieren. Solltet ihr lange genug leben, werdet ihr das auch noch lernen“. Mir lief es kalt den Rücken hinab als ich dabei in ihre Augen sah...“

*- Ornantes aus Trivina, Bildhauer
im Dienste des Trodinars von von Ailish-Mekhaba,
4774 IZ*

„Hyperborea, das Volk unter dem Nordwind, so nannten alte Quellen aus der Zeit der Eroberung Hjaldingards die Wesen, die in der Frostfeste leben. Heute nennen die Hjaldinger und Lorthalier sie oft Svarthulder und versuchen an den „Huldermühlen“ Handel mit ihnen zu treiben oder sie wenigstens durch kleine Geschenke auf Distanz zu halten. Ich hatte erwartet, das ich nach ihren Behausungen suchen muss, doch offensichtlich versuchen sie sich gar nicht zu verbergen. Hoch oben in den Felsen konnte ich ihre Wehrpaläste ausmachen, immer wieder stieß ich auf Stelen, die seltsame Wesen halb Hyperborea halb...Kreatur darstellten. Nein, Angst vor Entdeckung hatten diese Wesen nicht. Über einem Tunnelleingang konnte ich meine erste Hyperborea ausmachen, die offensichtlich Wache hielt. Da stieg die Kreatur, auf der sie ritt, in die Luft auf. Ein seltsamer Klagelaut lag in der Luft und erschrocken merkte ich, dass das Wesen, das ich bis dahin den Legenden nach für einen Greif gehalten hatte, auf mich zu kam. Ein großer Raubvogel, der Schwanz wie bei einem Drachen in die Länge gezogen, doch das absonderlichste war, die Quelle des Klagelautes: wie eine Galionsfigur ragte der Körper einer Frau, wohl eine Hyperborea, aus der Brust des Wesen und klagte in fremder Sprache ihr Leid. Die Reiterin des Wesens nahm ihren schwarzen Helm ab, als sie auf Sichtweite gekommen war und ihre kalten Augen durchbohrten mich. Dann sprach sie: „Es war klug, in den Sommermonden zu kommen, doch wie du siehst junger Akileas tötet uns das Licht der Sonne keineswegs ...“ Woher kannte sie meinen Namen? Woher kannte sie meinen Plan? Ich sollte noch einige Absonderlichkeiten über die Hyperborea lernen, nicht zuletzt, das sie sich selbst Shakagra nennen, bevor ich den Gipfeln und Wäldern der Frostfeste entkam...“

*- Phyros Akileas an Partholon,
Abenteurer, Sidor Valantis 4772 IZ*

Im nördlichen Imperium künden dunklen Legenden von einem Volk spitzzohriger, hochgewachsener Zauberer, den Shakagra. Die

Geschichten erzählen von ihrer heimtückischen Spruchzauberei, ihrer dunklen Schönheit und ihrem Reich in den Bergen und Wäldern östlichen Frostfeste. Von dort, so sagt man ziehen sie ihm Namen ihrer dunklen Göttin aus, um die Menschen ins Verderben zu führen, den die Shakagra gelten selbst den Optimaten als verdorbenes Volk.

Anders als in ihrer aventurischen Heimat, ziehen sich die Shakagra Myranors nicht in die Tiefen der Meere zurück sondern erbauen ihre Zufluchten meist in hochgelegenen Bergflanken. Ob ihrer Empfindlichkeit gegenüber dem Licht, sind große Teile ihre Behausungen jedoch nach wie vor tief in den Fels getrieben. Das Innere dieser Höhlenpaläste ist kunstvoll aber düster zu nennen. Die Eingänge zu diesen Palästen, als auch zu ihre Minen, in denen unter anderem auch Endurium gefunden wird, werden von den Shakagra strengstens durch die chimärischen A'faeijar und ihre Reiter bewacht. In den Tiefen jener Schächte schufteten Hunderte von Sklaven, darunter Hjaldinger, Grolmur und Lyncir, doch vor allem jene Wesen, welche die Shakagra selbst mit Hilfe von Magie erschaffen haben, Golems und den chimärischen Wächtern.

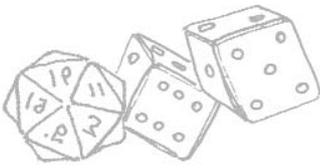
Die Kleidung der Shakagra folgt uralten Schnittmustern und wird von dunklen oder fast weißen Farbtönen dominiert. Ihre Waffen sind stets wenigsten mit Endurium legiert, verbrennt gewöhnlicher Stahl doch ihre Haut. Das in der Frostfeste Endurium gefunden werden kann, ist einer der Gründe warum sich die Shakagra dort niederließen.

Die Shakagra sehen sich als erwähltes Volk und folgen auch in Myranor ihrer Göttin Bhadona. Doch ist sie eine meist ferne Göttin und einige Shakagra gehen in Glaubensfragen heimlich eigene Wege. Eine Eigenschaft teilt jedoch beinahe jeder Shakagra: Neugier, insbesondere auf die Welt in der Ferne, und so kann es geschehen, das ein Mensch sein Leben durch interessante Geschichten verlängern kann, oder ein Shakagra sich aufmacht die Menschen zu „besuchen“.

Bekanntere Shakagra

Beryllis Eldarin nai Aphail

Der frühere Hof-Magus des Trodinars von Ailish-Mekhaba gilt in Myranor seit Jahrzehnten auf See verschollen und nicht wenige vermuten, das einer



seiner Feinde den verdorbenen Shakagra auf den Grund des Meeres geschickt hat.

Doch ist Beryllis nach seinem Schiffbruch nach Aventurien gelangt und schloss sich dort nach einiger Zeit einer Vision seiner Göttin Bhadona folgend, einer Gruppe an, die den Namenlosen Gott verehrten. Er unterrichtete das namenlose Götterkind Tionnin in den Geflogenheiten des myranischen Kontinents und der Magie. Mit der Reise des unheiligen Kindes nach Myranor ist Beryllis der Wille seines Gottes gewahr geworden, das selbst sein Schiffbruch Teil des Göttlichen Plans war.

Aninaka nai Rylaphay

Beryllis Nachfolgerin am Hofe von Ailish-Mekhaba ist eine Hedonistin reinsten Wassers. Diejenigen, die von der Lieblings-Konkubine des Trodinars wissen, sprechen von ihr als verdorbene Nymphe. Obwohl sie bei weitem kein so prestigereiches Amt bekleidet wie ihr Vorgänger, berät auch Aninaka den Herrscher von Ailish-Mekhaba in allen arkanen Fragen, ist sie doch seit mehr als 100 Jahren eine der talentiertesten Zauberweberinnen ihres Volkes. Neben dieser Machtposition hat sie sich zudem zur Zauberpriesterin des Mysterien-Kultes des Naaghot-Shaar aufgeschwungen. Aninaka genießt die Verehrung ihrer Jünger, die in ihr ein fleischgewordene Göttertochter sehen. Längst hat sie sich den Kult zunutze gemacht ihr persönlich zu Diensten zu sein, den Aninaka hält nichts von der Kriecherei vor launischen Gottwesen, nur das Selbst und die Magie sind von wahrer Bedeutung für sie. Die Weisungen der Priesterschaft ihres Volkes führt sie nur nachlässig aus. So war es ein Schock für sie, als sie vor kurzem von einem Albino namens Tionnin aufgesucht wurde, der sich ihr als Gesandter Naaghot-Shaars präsentierte. Tionnin überreichte ihr den Siegelring nai Aphiails und so musste sie zähneknirschend den „Emporkömmling“ dulden. Aninaka erkennt die Macht des Knaben und fürchtet von ihm als Ketzlerin enttarnt zu werden. Doch selbst ihr ist verborgen, das offensichtlich eine andere göttliche Macht ihre Hand schützend über sie hält, den Tionnin hat die Zweifel in Aninakas Herz nicht erkennen können.

Feyangola, „das Auge der Finsterniss“

Immer wieder bricht dieser Shakagra aus den Tiefen des Ewigen Eises hervor und schlachtet scheinbar wahllos Hjalddinger, Baramunen und Angehöriger der anderen Nordvölker ab. Nur

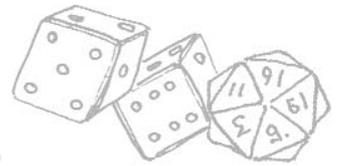
wenige vermuten, das sein scheinbarer Wahnsinn Methode hat.

Ailish-Mekhaba

Als die Stadt Ailishaar 2453 IZ zur Provinzhauptstadt des nördlichen Horasiats Cranarenium erhoben wurde, beriet bereits ein Abgesandter der Shakagra heimlich den Trodinar. Ihr neuer Name deutet auf das Interesse der Shakagra an diesem Ort hin, den Mekhaba ist nur eine Verballhornung von Mhakhabha, dem Shakagra-Wort für „des Welten-Träumers Geist“. Von der Bedeutung des Wortes Ailishaar, Heimstatt der Shaar, blieb jedoch nur die erste Silbe vollständig erhalten.

Shaar dagegen ist ein Aspekt der Stadtgottheit Naaghot-Shaar, was „Mit den 2 Gesichtern“ bedeutet. Naaghot-Shaar wird in Ailish-Mekhaba neben der Oktade verehrt und der Mysterienkult der Gottheit ist in der Stadt ein offenes Geheimnis. Naaghot-Shaar ist ein Gottwesen mit 2 Aspekten, dem finsternen, männlichen Naaghot, der die Schwachen bestraft und dunkle Opfer fordert und die weibliche Shaar, welche die Würdigen für eben jene Opfer mit irdischen Freuden, Weisheit und Reichtum belohnt. Die Kultisten treffen sich in den Katakomben, auf denen das alte Ailishaar errichtet wurde. Die Gänge winden sich in abgründige Tiefen hinab und wurden teilweise wohl nicht für menschliche Wesen erbaut.





In den Wäldern nördlich der Provinzhauptstadt liegt die kleine Stadt Midiria. Ihr Name rührt von einem fremden Zauberer her, in dessen Adern das Blut der Nymphen floss, der mit 2 Stimmen sprach und eine viergeflügelten Drachen ritt. Er rettete das Volk vor seinem finsternen Bruder und dessen schwarzen Drachen. Kaum jemand weiß, das noch heute die Alabasterstatue des Fremden den Karfunkel des finsternen Purpurgurms Kayphanael in Händen hält. Noch weniger wissen, dass seit jenem Kampf, uralte Magie die Wälder um Midiria vor dem Eindringen der Shakagra und Dienern des Gottes ohne Namen verhindert. Ist Ailish-Mekhaba vielleicht gar nur ein Trostpreis für die Shakagra und ihr wahres Ziel liegt hier verborgen?



Regel-Anhang

Shakagra-NSC's

Die Werte entsprechen den aventurischen Shakagra/ Nachtalben in der Zoo-Botanika. S. 139 ff., weitere Informationen siehe auch entsprechendes Kapitel in Firuns Atem.

Sprache & Schrift

Shakagra (Ashdaria-Dialekt, Komplexität 24, Asdharia-Schriftzeichen)

A'faeijar

Verbreitung: Berge und Wälder der Frostfeste, Hoher Norden, sehr selten südlich von Hjaldingard

Auftreten: bis zu W6 Tiere

Spannweite: 25-30 Spann

Gewicht: um 400 Stein

INI 9+1W6 **PA** 8

LeP 50 **RS** 2

KO 16

Schnabel:

DK H **AT** 9 **TP** 1W6+3

Klauen:

DK H **AT** 12 **TP** 2W6

GS 15 (Luft)/ 2 (Boden)

AuP 55 **MR** 12/6 **GW** 14

LO 6 **KK** 19 **TK** 5*KK ZK –

Besondere Kampffregeln:

Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff*, Gesang**

Besonderheiten: Instabile Matrix ***

*Siehe Harpyie

** Der Klagegesang der A'faeijar wirkt in der ersten Kampfunde wie der Zauber bei Mislingen einer MR-Probe wie der Zauber Böser Blick (Furcht) bei Zfp 1.

*** Obwohl sich die Reitchimären der Shakagra seit Jahrtausenden natürlich fortpflanzen, sind diese „Proto-Harprien“ anfällig für Zauber wie den Reversalis Chimäroform und Matrizen, die dämonischer Chimärenmagie entgegenwirken. Sollte die A'faeijar dieser Magie ausgesetzt werden, zerfällt sie in Riesenalk, Elfe (mit dem Nachteil Wahnvorstellungen) und dämonische Essenz. Letztere kann ganz ihrer Natur entsprechend chaotische Auswirkungen nach Gutdünken des Spielleiters, bis hin zur Manifestation eines niederen Dämons haben.

Quellen

Ailish-Mekhaba: „Die Tage des Namenlosen“ S.48

Beryllis Eldarin nai Aphail „Die Tage des Namenlosen“ S.48

Lehren an Torfavir: Modifiziert nach „Die Edda“

Sturmschatten: Ein Artefakt der Shakagra findet sich in MM2 im Artikel „Dunkle Technomantie“



NYRANTHAPOLES

von Jörn Wesserling

*Der dessen Name geraubt,
der dessen Ketten seinen Leib schinden,
er möge uns beistehen!
Der namenlose Herr von Xuulgathan!
Der namenlose Herr von Draydalân!
Offenbare dich uns!
Wohl dem Volk, das den wahren Herren ehrt!
Wohl dem Volk, das zum Erbe er erwählt!
Nimm dies Blut, in Ehrfurcht erbracht!
Nimm dies Fleisch, in Ehrfurcht erbracht!
Nimm dies Land, in Erfurcht erbracht!
Segne uns und gib und Kraft!*

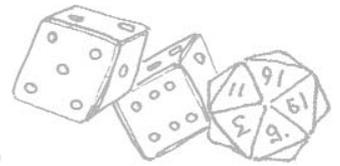
*Ein Psalm der Schädelpriester zu Nyranthapoles,
übersetzt ins Hiero Imperial, um 4650 IZ*

*Bist nicht 'ma schlecht! Wahrlich, deine Abwehr
is' gut und du trickst'n Gegner gut aus. Aber sei
nich' zu übermütig! Bei Shinxir, mein Freund,
mach' mir keine Schande. Ich sehe doch genau,
du willst'n bischen deine Muskeln spielen lassen,
wie? Hast ein bischen was vom dunklem Feind
drüben in Nyr'tholes gehört und meinst du kannst
dagegen an? Na, nicht schwindeln! ... Siehst', hab'
ich mir genau gedacht! Du kennst den alten
Shinxetias, nich'? Du weiß' schon, der aus dem
Übungsplatz bei Gylomenes Schenke? Der mit'n
ab'n Arm. Der ist noch nich' mal an das Stadttor
von Nyr'tholes gekommen, sondern hat nur gegen
die Pardire der Draydal, die an Ghrakhal Opfer
bringen, gekämpft. Glaubst du wirklich, du könntest
mit deinen Kumpanen da irgen'was in einer
ganzen Stadt ausrichten, wo noch viel Schlim-
meres haust?*

Gespräch zweier junger Kämpfer aus Myriapoles, neuzeitlich

Nyranthapoles war einst die Hauptstadt des Horastiats Nyranthal und war für seine Schmieden und Kunsthandwerker bekannt. Die Stadt wurde nach den Senatskriegen gegründet,

als das Haus Nesséria unterging und mit ihr die einstige Metropole Sidor Nesséria. Das neu gegründete Nyranthapoles gewann schnell an Größe und Einfluss und der optimistische Adel wollte sich so weit wie möglich vom verurteiltem Sidor Nesséria abheben. Somit galt Nyranthal im Gegensatz zum ehemaligen Merenthal sehr aufgeschlossenes, fortschrittliches und gar als ausgesprochen freies Horasiat. Direkt in der Metropole gab es einen Steinwurf von der Arcoras entfernt den Myr-Othrael Park in dem sich Philosophen, Gelehrte und einfache Freie trafen und erstaunlich offen über neue Ideen sprechen konnten. Im typischen Wettstreit untereinander folgte die Adelschicht dem Beispiel der Magnatin Kyreliene serr Phraisopos, die eine öffentliche Schule in Nyranthapoles gründete, auf dem die Kinder der Freien gegen ein geringes Entgelt unterrichtet wurden. Die Mitglieder der Hohen Häuser anderer Horasiate waren entsetzt, die Oberhäupter erzürnt, ob dieser offenkundigen Schwäche der Herrscher Nyranthals ihre Einwohner still und produktiv zu halten. Aber die Einwohner waren dankbar und ließen ihre Pflichten nicht schleifen, sondern fühlten sich sogar angespornt ihre Arbeit um so besser zu machen, gerade weil die draydalanische Gefahr immer präsent war. Doch diese seltene Idylle im Imperiums nahm vor zweihundertsiebzig Jahren ein grausiges Ende, als die Draydal das Land unter ihre Herrschaft zwangen. Trotz der eifrigen Schmiede und der gestählten Mymidonen, konnte kein Kentema und keine Hektade den Ansturm der Draydal zurückhalten. Drei Oktale dauerte die Belagerung der Hauptstadt, doch die tapferen Bürger mußten schließlich miterleben, wie sich ihre Toten aus der Nekropole erhoben, durch die Straßen wandelten und jedes lebende Wesen angriffen. Von den einst hunderttausend Einwohnern, die in Nyranthapoles lebten, gab es nicht einmal mehr dreißigtausend, als die Schädelpriester die Arcoras erklimmen und zu



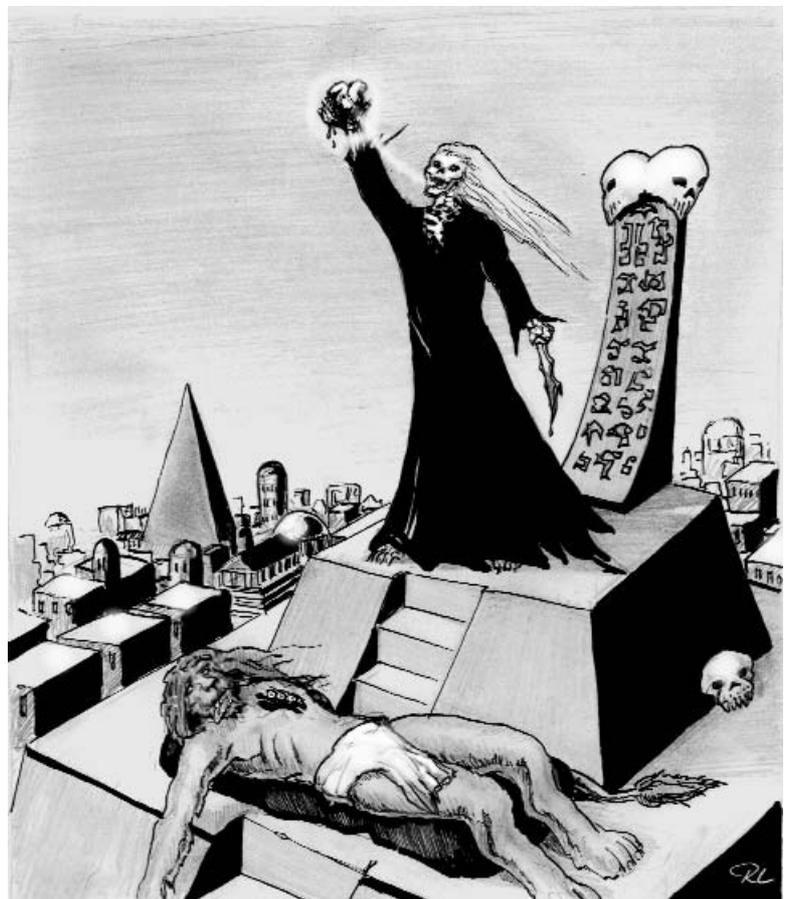
ihrem grausigem Tempel umbauen ließen. Zehntausend Bürger wurden für die namenlose Weihe des neuen Temples hingerichtet und ihr Blut färbte den einstigen Paradeplatz vor der Arcoras dunkelrot.

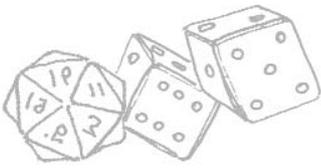
Die restlichen Überlebenden der Stadt wurden in die draydalanische Sklaverei getrieben. Die einstige Circelordnung wurde zerstört und die Kinder der Stadt gemeinsam in Kyrelienes Schule, nach dem Glauben der Schädelpriester, erzogen. Somit wurde schon nach einer Generation das Wissen um die Oktade weitestgehend verdrängt und die Bürger huldigen heute dem namenlosen Schädelgott und hoffen, zusammen mit den Schädelpriestern, auf dessen Wiederauferstehung.

Die Stadt wurde in den zweihundertsiebzig Jahren gänzlich umgestaltet: Die Durchgänge unter den Hochstraßen wurden komplett vermauert und verhindert somit ein Pendeln zwischen den einzelnen Vierteln. Die Hochstraßen selbst bilden somit die einzige Möglichkeit sich weiter als ein Viertel bewegen zu können. Die wachsamen Brajansstatuen, die einst die Hochstraßen flankierten, wurden mit rostigen Metallplatten in stachelige, kopflose Kreaturen umgestaltet. Die Straßen werden von erbormungslosen Pardiren und vesaischen Söldnern, aus den eingeweiden Draydalâns, kontrolliert. Die Zugänge zu wichtigen Vierteln, wie dem ehemalige Paradeplatz vor dem Schädeltempel oder dem angrenzenden Palastviertel der Optimaten, indem nun die bedeutendsten Draydal der Region hausen, sind mit metallenen Statuen gesichert. Diese Statuen flankieren die Eingänge und sehen wie schreckliche verdorrte und verdrehte Bäume aus, die aus lauter schmerzverzerrten Echsenleibern zu bestehen scheinen. Es heißt, dass jeder der gegen die Schädelpriester etwas im Schilde führt von diesen stählernen Wächtern erkannt und mit dem sofortigem Tod bestraft wird. Der große zentrale Marktplatz liegt direkt auf der anderen Seite der Hochstraße neben dem Tempelbezirk. Hier wird die Nahrung, die meistens aus Bitterkorn und Salzwurz besteht, verkauft. Dieser klägliche Handel findet direkt im Schatten der großen Xhulgatark Arena statt, indem schreckliche Rituale und wesentlich sadistischere Spiele als im Imperium abgehalten werden. Wenige hundert Grad im Osten der Arena ist

die gewaltige Orithilien Brücke, die sich über den blauen Orismani spannt. Auch sie ist von Wächterstatuen und draydalanischen Söldnern bewacht. Doch die Brücke hat eigentlich keinen praktischen Wert mehr, da die restlichen imperialen Myrmidonen vor zweihundertsiebzig Jahren den Oberlauf des blauen Orismani umleiteten und somit Nyranthapoles an einen brackigen Nebenarm verlegten. Im Laufe der Jahrhunderte versumpfte das Gebiet immer mehr und die Stadt bildet nun das Zentrum eines weitläufigen Sumpfgebietes. Die Luft ist daher schwül warm und riecht vermodert und nach Tod. Unzählige Insekten schwirren in der Luft, aber die Draydal haben sich scheinbar damit abgefunden, da sie kein Interesse zeigen den Fluss wieder in sein altes Bett umzulegen. Die drückende Luft macht das Arbeiten in den Schmieden im östlichen Teil der Stadt beinahe unmöglich. Aber die Draydal zwingen die Sklaven trotzdem Tag und Nacht Waffen und Rüstungen für ihre Armee zu fertigen.

Doch in diesem Chaos aus Folter und Grausamkeit erhebt sich der dunkle Pyramidenstumpf des Nereniths, der den wenigen Sklaven, die noch bei Verstand sind, neue





Hoffnung gibt. Unter dem neristischen Tempel, dem Dir-An-Sun, lebt der Widerstand Nyranthapoles: Vorallem Neristu, aber auch viele andere tapfere Recken aus dem Imperium. Die Gänge und Kammern des Dir-An-Sun wurden seit der Invasion ständig erweitert und führen ins sumpfige Hinterland, um Vorräte, Waffen und 'frische' Widerstandskämpfer unter die Stadt zu bringen. Die unendlichen Gänge sind finster, stickig und voller Ungeziefer. Die Draydal haben einige dutzend Ghule in die Gänge getrieben, die plötzlich und ohne Vorwarnung auftauchen können. Ihre Schädel sind speziell behandelt und mit einer Flüssigkeit gefüllt, die bei Luftkontakt sofort in Flammen aufgeht. Die Kleidung der Ghule ist mit Öl getränkt und bieten den Flammen erste Nahrung. Ein Feuer in den Gängen ist verheerend und kann schnell zum Orientierungsverlust und zum Erstickungstod führen. Die Kammern in den die Nerolui gefangen sind, werden von den Widerständlern gemieden. Kein Neristu würde Fremde zu einer solchen Kammer führen.

Die Lager des Widerstandes liegen in neu errichteten Kammern, oder in natürlichen Höhlen. Es gibt sicherlich ein dutzend ständig belebte Lager, die unregelmäßig verlegt werden. In diese Lager leben sicherlich mehrere Hundert tapfere Männer und Frauen in ständig feuchten und verwinkelt Anlagen, die somit an die Gassen und Häuser der Neristu an der Oberfläche erinnern. Ebenso sind sie spärlich beleuchtet. Offenes Feuer ist dort unten verboten und außer geschlossenen Kerzenlampen werden nur die teuren Gwentyl-Steine geduldet. Die Gefahr eines Feuers in einer solchen Anlage ist sonst viel zu groß. Daher ist das Essen fast immer kalt. Erfahrene Widerständler wissen daher eine warme Mahlzeit sehr zu schätzen und genießen diese an der sicheren Oberfläche sehr.

Eine obere magische Kammer, in dem ein neristischer Nerolui gefangen gehalten wurde, wurde von den Draydalpriester früh gefunden und die beseelte Mumie befreit. Da diese lebenden Wesen Teile das Secarian absaugt und an sich bindet. Im Laufe der Jahrhunderte, hat der Nerolui so viel Secarian von den Widerständlern gesammelt, dass er eine sehr große Macht erlangt hat, die er keinesfalls mit den Draydal zu teilen wünscht.

Die Neristu sind wild entschlossen, die personifizierten Gegenspieler von Ansumya in jeder Form zu schwächen und, wenn möglich, zu vertreiben. Sie haben es sich zur Pflicht gemacht den

Kampf gegen die Widersacher Ansumyas zu vervollkommen, um nach der Reinkarnation im nächsten Leben noch besser gegen sie kämpfen zu können.

Eine Heldengruppe wird Nyranthapoles höchstwahrscheinlich über den Widerstand erreichen. Ob dieser sie direkt angeworben hat, oder ein Auftraggeber die Helden in die Stadt sendet liegt natürlich in der Hand des Meisters.

Persönlichkeiten in Nyranthapoles:

Gadraykhul, der 'Knochenmann' und Gubernator Nyranthals

Dieses finstere Wesen soll aus dem alten Geschlecht der Draydal stammen von dem es nur noch wenige tausend geben soll. Er ist der Gubernator des ganzen Landstriches und hält somit alle Fäden in seinen knöchigen Fingern. Von der Spitze des schädelverzieren Tempelpalastes in Nyranthapoles befehligt er alle Truppen in Nyranthal und ist niemandem, außer seinen Vorgesetzten jenseits des Ghulenwalls, Rechenschaft schuldig. Es heißt sein Körper sei schon so alt und ausgedörrt, dass jede None ein Sklave sein Leben lassen müsse, um Gadraykhuls Lebenskraft zu erhalten. Er wird vom Khalgaxan, dem obersten Befehlshaber der Truppen, dem Drayxhulan, dem Befehlshaber des draydalischen 'Geheimdienstes' und dem Undrahkur, dem Verwalter für die wirtschaftliche Produktion, direkt beraten. Gadraykhul ist Fürst der Stadt Nyranthapoles, oberster Verwalter des draydalischen besetzten Nyranthals und oberster Priester des Schädelkults in der Region. Er verläßt den Tempel nur zu den fünf höchsten Feiertagen am Ruhetag der vierten None Shinxirs bis zum Ackertag der ersten None Brajans, um die blutigsten Rituale zu vollziehen.

Hurrochnu, der Anführer des Widerstands

Der neristische Anführer ist selbst für einen Neristu ungewöhnlich klein und schweigsam. Er hat sicherlich schon fünfzig Sommer kommen und gehen gesehen, ist aber ungeheuer agil und voller Kampfesmut. Es ist vielen jüngeren Widerständlern ein Rätsel, wie er sich so lange gegen die Draydal behaupten konnte, ohne getötet zu werden. Hurrochnu ist ernst und strahlt eine gewisse Autorität aus, aber er ist sich nicht zu Schade auch niedere Aufgaben zu verrichten. Er ist offen für Vorschläge und gerecht, kann aber auch erstaunlich direkt und hart sein, wenn er

‘den Kampf gegen die Widersacher Ansumyas’ durch unüberlegte Taten gefährdet sieht.

Morrkharr, Anführer der Pardir-Söldner

Nachtschwarz ist Morrkharr und leise wie ein Schatten. Er ist in den Augen seiner Pardir Söldner mit dem Mut Ghra-Khals gesegnet und

seine Befehle in Frage zu stellen bedeutet den Tod. Ob dies nun ein rebellischer Sklave, oder ein zweifelnder Pardir ist spielt dabei keine Rolle. Morrkharr ist grausam und erschreckend berechnend bei seinen Greultaten. Doch er ist absolut loyal Gadraykhul gegenüber, der ja vom namenlosen Herrn Ghra-Khals gelenkt wird.

DIE SAGEN UND LEGENDEN DEMELIONS

von Kai Frederic Engelmann

Das Grab des Kentoriführers

Es war eine Zeit, in der die Reiter aus dem Norden das Land verheerten. Sie verbrannten die Häuser und brandschatzten die Felder. Und ihr König, Galan Batar, regierte mit strenger Miene und eiserner Faust. Hunderte sammelten sich unter seiner Führung und es schien kein Ende zu haben. Doch zu Zeiten als kein Mensch sich traute auch nur das kleinste Messer zu erheben, erhob sich die Neristu Lychurni urnudu nanda tremebil prechob („Lychurni aus der Sippe der großartigen Seidenmaler von Tremebon“) und begann zu kämpfen. Bar jeglicher Freude an dem was sie tat und trotzdem voller Tatdrang erreichte sie nach vielen Schlachten endlich ein Nachtlager Galan Batars. Mit nur Acht Hieben ihres blanken Stahles bezwang sie den großen König, der alles unter seine Herrschaft bringen wollte und dem kein Mittel zuwider war. Noch in derselben Nacht unter dem geöffneten Auge der leuchtenden Silberscheibe wurde Galan Batar ein Grab gehoben. Als Zeichen des Sieges wurde eine Stadt am Orte seines Todes errichtet und es kehrte wieder Frieden ein in die Welt und Glück war denen beschieden die diese Zeit überlebten.

Mit der Zeit wurde vergessen, welche Stadt dem großen Sieg der demelionischen Heldin für die Kentori erbaut wurde. Auch weiß niemand mehr, wie es Galan Batar schaffte und Kentori unter seiner Faust zu vereinigen. Ebenso kann keiner vorhersehen, was passieren würde, wenn eine Gruppe Kentori versucht sein Grab zu finden oder



er sogar wieder zum Leben erweckt werden würde. Vielleicht steht die Stadt, die auf dem Grab gebaut wurde noch immer und keiner der Einwohner erwartet, dass sie sich gegen eine ganze Armee von Reitern und Zentauren stellen



muss. Doch sind vielleicht gerade in diesem Augenblick eine Gruppe Helden in der Stadt, die es schaffen könnten die Ereignisse längst vergangener Zeiten zu einem Ende zu bringen.

Leamar – eine Stadt der Harmonie

Nachdem alle Menschen aus unserer wunderbaren Stadt vertrieben waren und es keinen Grund mehr gab einen Krieg zu führen, begann das Leben von neuem und es entstand eine neue Ordnung. Jeder machte das was er am besten konnte und die Fähigsten jedes Volkes schufen wahre Kunstwerke ihres Handwerks. Wir arbeiteten hart, um uns alle zu ernähren. Als wir merkten, dass wir nicht vollkommen ohne Herrschaft auskommen können, riefen wir den Stadtrat aufs Neue zusammen: Jeder Cirkel wählte den Fähigsten unter ihnen aus und immer wenn sich Ma'adas Auge völlig geöffnet hat wird der Rat einberufen, um die wichtigsten Entscheidungen zu treffen. Nach einiger Zeit erlaubten wir sogar ausgewählten Menschen die Stadt wieder zu betreten. Denn Menschen haben von allen Völkern Demelions das beste Verständnis für Logik und die Schreiearbeit. Außerdem kamen immer mehr Haëhnyrr in unsere Stadt, denn anscheinend schienen sie die die Harmonie zu genießen, die unserer Stadt innewohnt. Mögt auch ihr für alle Zeiten Frieden und Geborgenheit in Leamar finden.

Die Bewohner Leamars haben es geschafft und eine nahezu perfekte Welt geschaffen. In der ganzen Stadt spürt man Frieden und Harmonie. Gier und Machtstreben sind vergessen. Angeblich liegt über alledem ein großer Zauber, der jedem Einwohner die Erinnerungen an Hass und Feindschaft vertrieben hat. Dieser Zauber ist es vielleicht auch, der die weite Teile Demelions beherrschenden Ban Bargui und Kentori von dieser Stadt abhält. Dieses utopisch harmonische Szenario kann als Abenteuerschauplatz für eine Verfolgungsjagd dienen. Denn schon ein einziger Mensch, der selbst voller Zwietracht ist, kann das gesamte Gefüge der Stadt zerstören. Vielleicht sind es aber auch die Helden selbst, die durch unüberlegte Handlungen das Chaos in diesem friedlichen Örtchen auslösen. Denn eine Stadt voll von friedlichen Wesen, die nie gelernt haben ihren Hass zu zügeln, kann zu einer wahrhaft bösen Meute werden. Vielleicht finden die Helden aber auch zufälligerweise den Ursprung dieser Harmonie und stehen plötzlich vor der Entscheidung die Bewohner von ihrer Illusion zu

befreien oder ihnen auch in Zukunft Frieden und Geborgenheit zu garantieren.

Die Borkigen und die Dunklen

Vor einer Ewigkeit und einer weiteren waren die Borkigen und die Borkigen waren die Herren über Land, Luft und Wasser. Alle anderen waren ihnen Untertan. Es war eine große Zeit und eine prunkvolle Zeit. Doch da kamen die Dunklen und mit ihnen kam ein Krieg, denn die Dunklen brachten das Feuer und das Feuer regierte nun das Land, veränderte die Luft und teilte das Wasser. Nichts sollte von den Borkigen bleiben. Es blieb nichts übrig als eine Festung. Und als das Feuer nun schon seit einer halben Ewigkeit regierte, da sagte Brojon „Genug“ und die Burg verschwand und mit ihr verschwanden die Borkigen. Und auch die Dunklen gingen fort und mit ihnen verschwand das Feuer und das Land, die Luft und das Wasser war wieder frei. Und die Zeit, die da kam war eine große Zeit und eine prunkvolle Zeit.

Diese Geschichte wird allgemein als Märchen erklärt, denn nirgendwo anders hat man etwas über eine herrschende Rasse mit einer borkigen Haut gehört. Doch oftmals verbirgt sich ein wahrer Kern in den Märchen des gemeinen Volkes. Ist es möglich das die Vorfahren der heutigen BanBargui, bevor sie Sklaven der Chrattac wurden ein mächtiges Volk waren und schon einmal in Demelion die Macht an sich rießen. Doch das würde bedeuten, dass sie schon mit 9. Äon (vor zwei Ewigkeiten) existiert haben mussten. Oder waren die „Dunklen“ vielleicht Dämonen der Dömane Aggari, welche die Elemente Demelions versklavten? Wenn es einen Krieg zwischen den „Borkigen“ und diesen „Dunkeln“ gegeben hat, bei dem letztere letztendlich siegten und alles vernichteten, was an die „Borkigen“ erinnerte, wäre dies doch auch eine Erklärung, warum sich heute niemand mehr an dieses seltsame Volk erinnern kann. Doch was ist dann mit dieser letzten Festung passiert? Ist sie in eine andere Globule verschwunden und besteht die Chance, dass sie jemals wiederkehrt? Oder ist es sogar möglich, dass irgendwo noch ein Überbleibsel aus längst vergangenen Zeiten steht, da die „Dunkeln“ damals etwas übersehen hatten? Auch ist nicht ganz geklärt, wer dieser Brajon ist. Ist es ein Gott? Boron oder Brajan? War es ein mächtiger Krieger oder ein Zauberer? Jemand von außerhalb? Oder ist Brajon etwas ganz anderes? Fragen über Fragen und nur Sie, werter Spielleiter kennen die Antworten.



Die magische Schreibfeder

Es war einmal ein Amaunir, der schrieb den ganzen Tag. Doch eines schönen Tages zerbrach seine Feder. Der junge Amaunir wusste nicht, was er tun sollte und ging zum großen grünen See, um dort zu weinen. Da kam ein Bote Belcars und fragte ihn, was er denn habe. Der Amaunir erzählte seine Geschichte und der Bote hatte Mitleid mit ihm. Er riss sich eine Feder von seinem Schwanz und schenkte sie dem jungen Schreiberling. Dieser war überglücklich und ging sogleich zu seiner Großmutter, um ihr davon zu erzählen. Doch diese wollte ihm nicht zuhören und leckte sich lieber ihr Fell. Voll Zorn schrieb der Amaunir also eine Geschichte in der die Großmutter so viel leckte, bis sie keine Haare mehr hatte. Gleich nachdem die Geschichte fertig geschrieben war, kam ein lauter Schrei aus dem Zimmer der Großmutter. Der Amaunir rannte so schnell wie möglich zu ihr und sah plötzlich, wie die Großmutter ohne ein einziges Haar am Körper dastand und ihren Enkel anguckte. Erschreckt rannt er gleich wieder aus dem Raum und beobachtete seine Feder. Sogleich warf er den alten Zettel weg und schrieb eine Geschichte über einen fliegenden Fisch, der genau in sein Zimmer flog. Und kaum hatte er den letzten Satz beendet kam der fliegende Fisch direkt auf ihn zu. Er ging zur Großmutter, um ihr davon zu erzählen, doch die Großmutter war nicht mehr da. Er suchte überall nach ihr, doch er konnte sie nicht mehr finden. Er war wütend und warf auch den neu geschriebenen Zettel weg und sofort verschwand auch der fliegende Fisch. Er wollte die Feder zerreißen, doch sie war unzerstörbar. So ging er zum großen grünen See zurück und warf die Feder in das Wasser. Seitdem war die Feder niemals mehr gesehen.

Sollte dieses Märchen der Wahrheit entsprechen, gäbe es einen schönen Abenteuerhintergrund ab. Die Feder könnte in der Hand von Unwissenden erheblichen Schaden herbeiführen. Vielleicht ist diese Feder aber auch schon einmal benutzt worden und irgendetwas, das uns bis dato absolut gewöhnlich erscheint, ist nichts weiter als ein Text, der auf irgendeinem Blatt geschrieben steht. Falls dieses Blatt nun verschwinden würde, lag es in der Hand einiger Helden, die Feder wiederzubesorgen, um die Geschichte ins Rechte Lot zu bringen.

Die grauen Pardir

Geschichten gibt es über die Pardir viele, doch ich sage euch, es gibt auch noch eine Vergessene Paddirart, die anders ist, als alle anderen ist. Und im Chaos Demelions hat sie sich versteckt. Diese Paddirart ist schwarz mit grau gezackten Steifen. Ich nenne sie die grauen Paddir. Keiner weiß, wo genau sie sich verkrochen haben. Sie werden nur dann und wann einmal gesehen und verschwinden gleich wieder. Sie scheinen sich sowohl Zukunft, als auch Vergangenheit durchaus bewusst, denn sie gehen strategisch vor und lernen aus ihren Fehlern. Ihre wahren Ziele kennt niemand, doch sie scheinen auf der Suche nach etwas zu sein. Ihre Stärken sind List und Tücke und ihr sie greifen ein, wenn keiner etwas sieht. Ich habe Angst, denn sie wollen etwas, dass ich habe...

Wir sagen Ihnen, werter Spielleiter nicht, wie sie entstanden sind, noch was sie wollen. Es ist Ihre Entscheidung die grauen Paddir dann einzusetzen, wenn Sie es für richtig halten. Schicken Sie die Helden auf eine Verfolgungsjagd durch ganz Demelion und vielleicht sogar darüber hinaus. Lassen Sie die grauen Paddir niemals plump, brutal oder rüpelhaft erscheinen, denn Sie sind elegant und ausdauernd. Und wenn Sie ihre Helden zur Verzweiflung gebracht haben, dann gebt ihnen eine Spur und lasst Sie hinter das Geheimnis dieser mysteriösen Gemeinschaft kommen. Vielleicht sind die Helden selbst ja auch nur ein Weg zu ihrem Ziel...





SHOWAMS SOHN

III

von Tobias Mauritius Fink

Melecio beobachtete die Marktszene. Während Händler lauthals ihre Waren aus fernen Regionen anpriesen, dessen Namen wohl nicht einmal sein weiser Vater gehört hatte, besorgte eine bunt zusammengesetzte Gruppe Reisender das Nötigste. Gleich daneben unterhielten sich zwei junge und anscheinend gut betuchte Amauna über den neuesten Klatsch. In einer Gosse spielten zwei Kinder in Lumpen gekleidet mit dem Schädel einer Katze. Melecio wandte den Kopf angewidert weg. „Wächter, sollten Sie in Ungnade fallen, so werden diese Kinder mit Euren Schädeln spielen!“ Für Melecio war es nur eine Bestätigung seiner Macht, aber die beiden Angesprochenen nickten nur und schluckten. Melecio kannte sie nicht genau, der Berater seines Vaters hatte sie ihm zugeteilt, weil er dem langweiligen Alltag des Palastdistriktes zu entfliehen versuchte, jedoch ohne die Erlaubnis seines Vaters. Der Berater ließ sich zu leicht um den Finger wickeln. Kurz musterte der Jüngling die Beiden. Es waren wirklich große Vertreter ihrer Rasse, komplett in schwarz gekleidet; selbst ihre Köpfe waren mit Kopftüchern umhüllt, nur kleine Schlitzeließen Einblicke auf blaue Augen. Mit ihren Kentemen schindeten sie Eindruck auf die umstehenden Marktbesucher, abgesehen von den beiden Amauna, die selber mit ihren Wächtern imponierten. Langsam bahnte sich Melecio den Weg, wobei die Leute ihm ehrfürchtig aus dem Weg traten. „Er solle mir diese Statuette besorgen.“ Er wies mit einer Geste auf einen Stand links neben ihm. Sofort begab sich einer der Wächter zu dem Händler und wies nur auf den Optimatensohn. Der Händler fing an zu stammeln, das es ihm eine große Ehre sei ihn zu beschenken und zeigte dem Wächter seine Ware. Typharos, Melecios Vater, war auf dem Markt bekannt und gefürchtet, nachdem er einen aufmüpfigen Bettler, der ihn „beschmutzt“ hatte, an

Ort und Stelle bestrafen ließ. Melecio bewegte sich währenddessen weiter durch den Markt, als er drei Bettler erblickte, die sich im Schlamm der Straße um ein Stück Fleisch stritten. Er räusperte sich und sprach mit lauter Stimme: „Er solle das Stück Fleisch holen, um es wegzuworfen. Unter meinen Augen soll das Gekreuch sich nicht etablieren. Das sind nur menschliche Ratten...“ Er grinste böse und die Bettler stierten böse auf ihn. Der Wächter schaute sich noch ein letztes mal um, seufzte laut und bewegte sich dann mit langen, gleitenden Schritten zu den Bettlern. Melecio bemerkte plötzlich, wie sich eine starke Hand um seinen Mund legte, während eine Andere ihn um die Hüfte packte und hochriss. Erschrocken zog sich Melecio zusammen und krümmte sich – erwartungsvoll sah er zu seinen Wächtern, doch diese waren mit seinen Aufträgen beschäftigt. Sofort blickte er zu den Marktbesuchern, seine letzte Chance, doch diese guckten nur ungläubig, oder gingen weiter ihrem Tagewerk nach – nichts hören, nichts sehen, nichts tun. Oder war es gar eine absurde Art von Rache? Und wo war die Stadtwache, wenn man sie einmal brauchte. Melecio bemerkte einen stechenden Schmerz in seinem Bein und seine Sinne schwanden.

Vestelia reichte der Amauna noch das kleine Leinentuch, das mit Litschi gefüllt war und ergriff das gegebene Geld, zählte es aber nicht und ließ es in einem kleinen Beutel verschwinden. Ihre Aufmerksamkeit lag auf dem jungen Optimaten. Es war nicht gerecht ihm nicht zu helfen, obwohl jeder am Markt gesehen hatte was passiert war. Aber es war auch nicht gerecht, was sein Vater mit dem alten Lucardus getan hatte. Vestelia erinnerte sich noch daran, wie der Optimat Typharos den Markt besucht hatte, wahrscheinlich nur um sich selbst daran zu laben, wie gut es ihm ging. Jeder



Händler pries seine Ware an und beschenkte den Optimaten reichlich. Lucardus - in seiner Naivität - wollte dem Optimat seine Ehrfürchtigkeit erweisen und näherte sich ihm und küsste seine Füße. Der Optimat fühlte sich „beschmutzt“ und ließ ihm seine Zunge abhacken. Lucardus war jämmerlich verreckt, denn niemand traute sich ihm zu helfen. Dennoch, die Götter befahlen jedem zu helfen. Vestelia schaute sich um, machte dem Nachbarstand klar, dass sie sich kurz entledigen musste und er bitte auf ihren Stand aufpassen sollte. Sie ergriff noch eben ihr Säckchen mit den Tageserträgen und heftete sich an die Fersen des Entführers.

Mit eingezogenen Schultern folgte Mesus dem Leibwächter. Immer wieder schaute er sich ängstlich um und fühlte sich von den Büsten der Ahnengalerie beobachtet. Nach einiger Zeit hielt der Leibwächter an, klopfte zweimal an die schwere Holztür, wartete einen Augenblick und wies dann mit einem Kopfnicken hinein. Mit demütig heruntergesenkten Kopf betrat er einen kleinen Raum – anscheinend ein Empfangszimmer. Dieser war reichlich verziert und betonte den Reichtum des Optimaten, den wohl eh niemand anzweifelte. Mesus Velatus kniete vor dem Optimaten Typharos Laudero te Eupherban, der mit einem missbilligenden Blick auf ihn hinabschaute. Zwei blasse Sklavinnen wedelten mit einem Fächer aus Pfauenfeder dem Adligen frische, kühle Luft zu, während eine Dritte dem Optimaten schöne Blicke zuwarf und ihn mit Trauben fütterte. Seine Züge waren voll Aggression und seine Leibwächter hatten ehrfürchtig von ihm Abstand genommen, um nicht Ziel seines Zorns zu werden. Der Brajansjünger wusste nicht, wie er sich in dieser misslichen Situation verhalten sollte, nur, dass er nicht unhöflich erscheinen durfte. „Was wünschet sei...“, erhob Mesus seine Stimme, doch wurde von dem Optimaten unterbrochen: „Es... solle schweigen!“. Seine Stimme war laut und hallte wie ein Peitschenschlag durch die Halle, in der vor einigen Stunden noch Showam und Selia um den Juwel gestritten hatte. Leiser fuhr er fort: „Wäre dieses Wesen so kultiviert wie wir es sind, wäre ihm eventuell aufgefallen, dass hier etwas fehlt. Da dies aber mit Nichten so ist, werden wir ihm in unserer größten Gütigkeit die Ehre erweisen, es ihm zu erläutern.“ Mit einer übertriebenen Geste wies er auf die Statue hinter sich. Es war eine Darstellung der Göttin Zatura. Sie hatte ein zartes, freundliches Gesicht, langes, zu einem

Zopf geflochtenes Haar, einen Stirnkranz aus Lorbeeren und blickte hinab auf den Boden. Ihr Körper steckte in einem langen Gewand und ihre Hände schienen etwas nicht sehbares behütend zu halten. „Nun, wie selbst das ungebildete Auge sieht, fehlt in ihren Händen ein Kleinod. Eigentlich steckte bis zu einer bedauerlichen Zeit dort drin ein Smaragd, der ein Geschenk der überaus gütigen Eminenz Marbada Thrilida ep Eupherban an uns war. Jener wurde vor einigen Stunden geklaut. Mein Wunsch“, er betonte dieses Wort besonders, „an es sei, ihn uns zu besorgen und des Weiteren, jenen Täter zu fassen. Sollte es meinen Wunsch nicht gewissenhaft erfüllen, wird es ihm nicht besser gehen, als jener unglücklichen Seele, die heute Nacht Wache hielt. Der Brajansjünger will sicherlich nicht wissen was mit dieser geschehen ist...“. Ein böses Lächeln zog sich über sein Gesicht. Mesus schluckte und sandte ein Stoßgebet an Brajan, als die Tür zum Saal plötzlich aufflog und im Rahmen ein junger, abgehetzter Page erschien. Mit hochgezogener Braue sah Typharos ihn missbilligend an. „Welcher Ha-Meli hat ihn gestochen, das er es sich raus nimmt einfach hier reinzuplatzen. Ich hoffe, es hat einen triftigen Grund, Page!“, sagte er zornig. Der Page sah entsetzt aus und schluckte tief. Mesus meinte zu errahnen, wie das Herz des Dieners in dessen Hose rutschte. Fast schon hatte er ein wenig Mitleid mit dem armen Diener. Der Bedienstete zog seine Kappe ab, nahm sie zwischen seine Hände und knetete nervös auf diese herum. „Nun... es hat sich folgendes zugegetragen, mein Herr. Euer geehrter Sohn hatte heute morgen dem Markt einen Besuch abgestattet, gegen eure Erlaubnis, wenn ich dies anmerken darf.“ Die Augen des Optimaten blitzten kurz auf, zumindest meinte Mesus dies zu vernehmen, und mit einer unwirschen Geste vertrieb er die Sklavin, die ihn mit Trauben fütterte. „Ähm...“, der Page knetete noch nervöser auf seiner Kappe. „Wenn es mir gestattet ist anzumerken, ich denke kaum, dass es an andere Ohren gelangen sollte, was ich euch nun mitteile.“ Mit einem Kopfnicken wies er zu Mesus. Der Optimat sah erst nur auf ihn hinab, holte tief Luft und sagte: „Es sei ihm gestattet sich zu trollen. Aber denkt an unseren Wunsch. Es solle sich morgen wieder melden.“ Mesus blickte zu dem Optimaten, stand schnell auf und verbeugte sich. Dann bewegte er sich an dem Diener vorbei und schloss die Saaltür hinter sich. Unschlüssig blieb er erst mal vor der Tür stehen. Dann bewegte er sich langsam den Gang hinunter. Er hörte noch



ein lautes, unangenehmes Knacken und darauf einen lauten Schrei... Mesus konnte sich denken was passiert war.

Showam kniete sich nieder – endlich war er zu Hause und somit in Sicherheit. Er schaute sich in seinem behaglichen kleinen Rundnest um. Überall lagen bunte Kissen, Leinentücher und Fetzen rum, in einer Ordnung, die wohl nur ein Shingwa durchschaute. Zufrieden schnalzte er mit der Zunge und legte den Edelstein behutsam auf ein rotes Kissen. Er fühlte sich behaglich, endlich nicht mehr die tristen Farben um sich herum zu haben. Er verstand nicht, was die Chemec daran hatten, sich in einem Steingrab einzunisten. Überhaupt waren Chemec Shingwas deutlich unterlegen in ihrer kulturellen Existenz. Ihr ganzes Leben lang blieben sie einfarbig und kleideten sich in unnützen Tüchern. Jeder ließ sich von einem höheren Chemec unterordnen und buckelte von ihm, zumindest hatte er so etwas auf den Markt beobachtet. Eine Gruppe von Chemec, trug einen überaus chemecischen Chemec in einer Sänfte durch die Straßen. Ein Shingwa hingegen, war mehr oder weniger sein eigener Herr. Er war nur dem Buntestenrat unterworfen, der aber nur im Sinne des Allgemeinwohls handelte. Und natürlich Tscha und den anderen Göttern des Pantheons. Mit seiner Zunge schnappte er nach einer Fliege, die um ihm herum sirrte und schluckte sie. Auch das Essen der Chemec war komisch, im Gegensatz zu dem der Shingwa. Zufrieden betrachtete er den Edelstein – wäre er doch bloß für ihn selber. Einen so farbenprächtigen Gegenstand hatte der Shingwa selten gesehen. Das spärliche Licht, was durch den Vorhang, der das Nest von der Außenwelt abschottete, hindurchkam, ließ ihn schier strahlen. Aber es war wichtiger, dass sein Sohn wiederkam. Dann könnte er sich immer noch einen solchen Stein von einem der Chemec schnappen. Showam musste an die Neristu Frau denken. Zu welchem Zweck war sie gekommen? Waren die vierarmigen Einfarbigigen etwa auch hinter bunten Gegenständen her, oder wollte sie ihn daran hindern, dass er seinen Sohn wieder sehen dürfte. Der Gedankenfaden riss plötzlich, als er einen

Räuspern hinter sich hörte. Sofort drehte sich der Shingwa, darauf bedacht nicht erschrocken zu wirken. „Ich bin erfreut zu sehen, das Ihr erfolgreich wart. Gebt mir den Stein.“, sprach der Optimat. Wie das letzte mal war er in einer schwarzen Kutte gekleidet, die mit Goldfäden durchwirkt war. Sein Kopf wurde durch die Totenschädelmaske geprägt, die Showam hinterlistig angrinste. „Wooo ischt mein Schoohn...“, geifte Showam ihn an. „Nana, wir wollen doch nicht unhöflich werden. Gibt mir den Stein, dann können wir über alles reden.“

„Schagt miir erscht wooo mein Schoohn ischt...tsl...“

„Ich ermahne Euch, Shingwa, gebt mir den Edelstein! Ich habe mehr Macht, als Ihr wahrnehmen könnt!“

Showam fühlte sich, als würde eine Schlinge sich immer mehr um seinen Hals zuziehen und ihm langsam die Luftwege abschneiden. Er fühlte sich immer schwächer und seine Zunge zuckte unwillkürlich hin und her.

„Niiimt ihn eusch...“, keuchte der Shingwa. Freundlich nickte der Optimat, bewegte sich langsam zu dem Kissen und ergriff den Stein. Prüfend betrachtete er ihn und ließ ihn dann in den Falten seiner Kutte verschwinden.

„Ich danke euch... eurem Sohn geht es den Umständen entsprechend gut.“

Showam fühlte wie seine Kräfte wiederkehrten. Waren dies die Kräfte eines hohen Chemec, konnte er über den Körper eines anderen die Kontrolle ergreifen und das ganz ohne rituelle Vorbereitung, wie es die Shanwada benötigten.

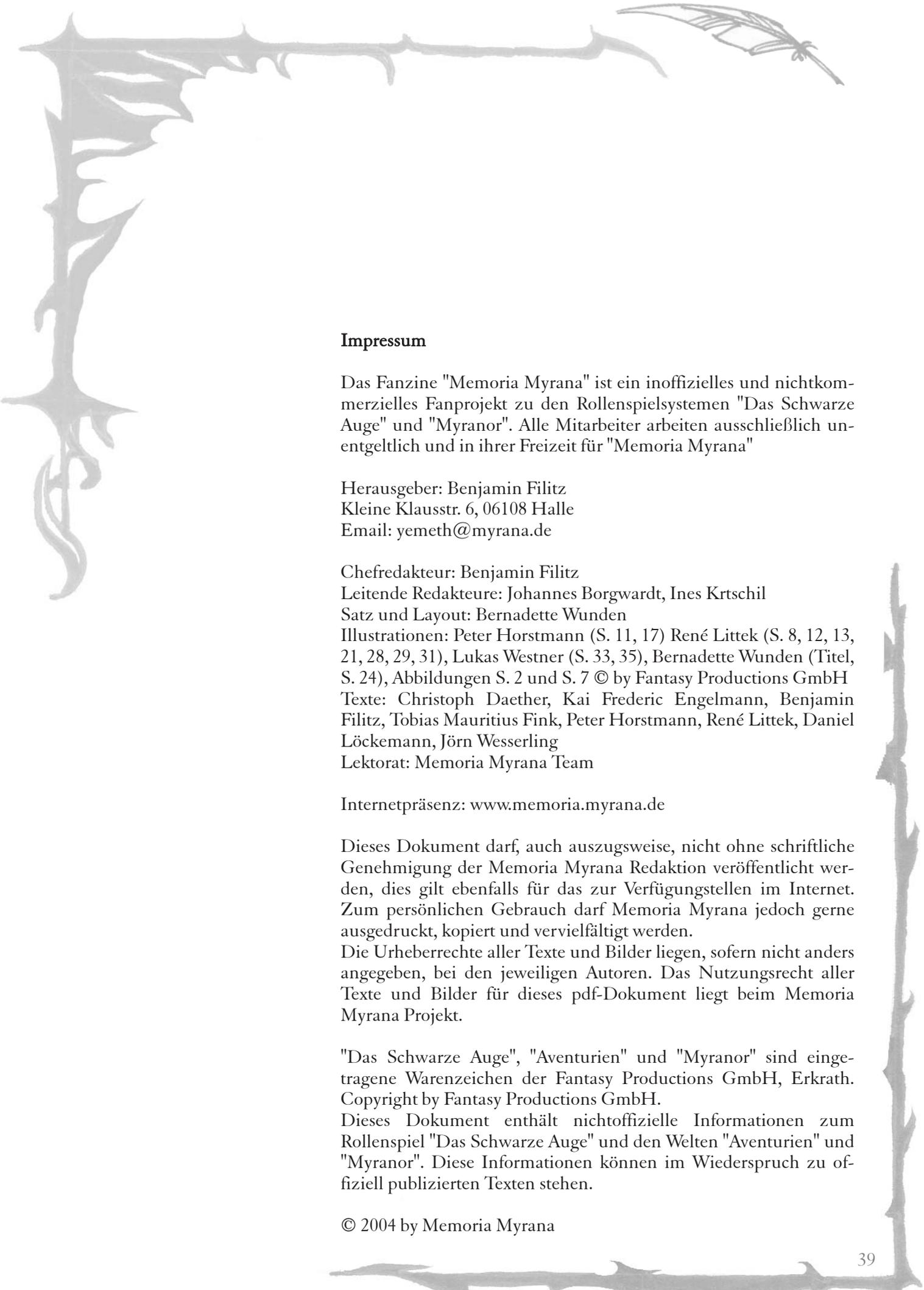
„Bitte schaaagt mir wo mein Schoohn ischt...“

„Warum sollte ich einem minderen Wesen wie euch gegenüber ein Versprechen halten?“

„Du... isch... kann eusch meine Dienschte anbieten... fürsich immer... doch lascht meinen Schohn frei...“

„Dienste... nun Euer Sohn hat gerade einen Gefährten bekommen. Ich mach Euch ein Angebot, Ihr erledigt noch einen Auftrag für mich und dafür kommt Euer Sohn frei. Dies schwör ich bei meinen Göttern!“

„... wasch bleibt miir schonnscht übrig...“



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@myrana.de

Chefredakteur: Benjamin Filitz
Leitende Redakteure: Johannes Borgwardt, Ines Krtschil
Satz und Layout: Bernadette Wunden
Illustrationen: Peter Horstmann (S. 11, 17) René Littek (S. 8, 12, 13, 21, 28, 29, 31), Lukas Westner (S. 33, 35), Bernadette Wunden (Titel, S. 24), Abbildungen S. 2 und S. 7 © by Fantasy Productions GmbH
Texte: Christoph Daether, Kai Frederic Engelmann, Benjamin Filitz, Tobias Mauritius Fink, Peter Horstmann, René Littek, Daniel Löckemann, Jörn Wesserling
Lektorat: Memoria Myrana Team

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Memoria Myrana Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügungstellen 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" 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