

Memoria

MYRANA

DAS MYRANOR-FANZINE

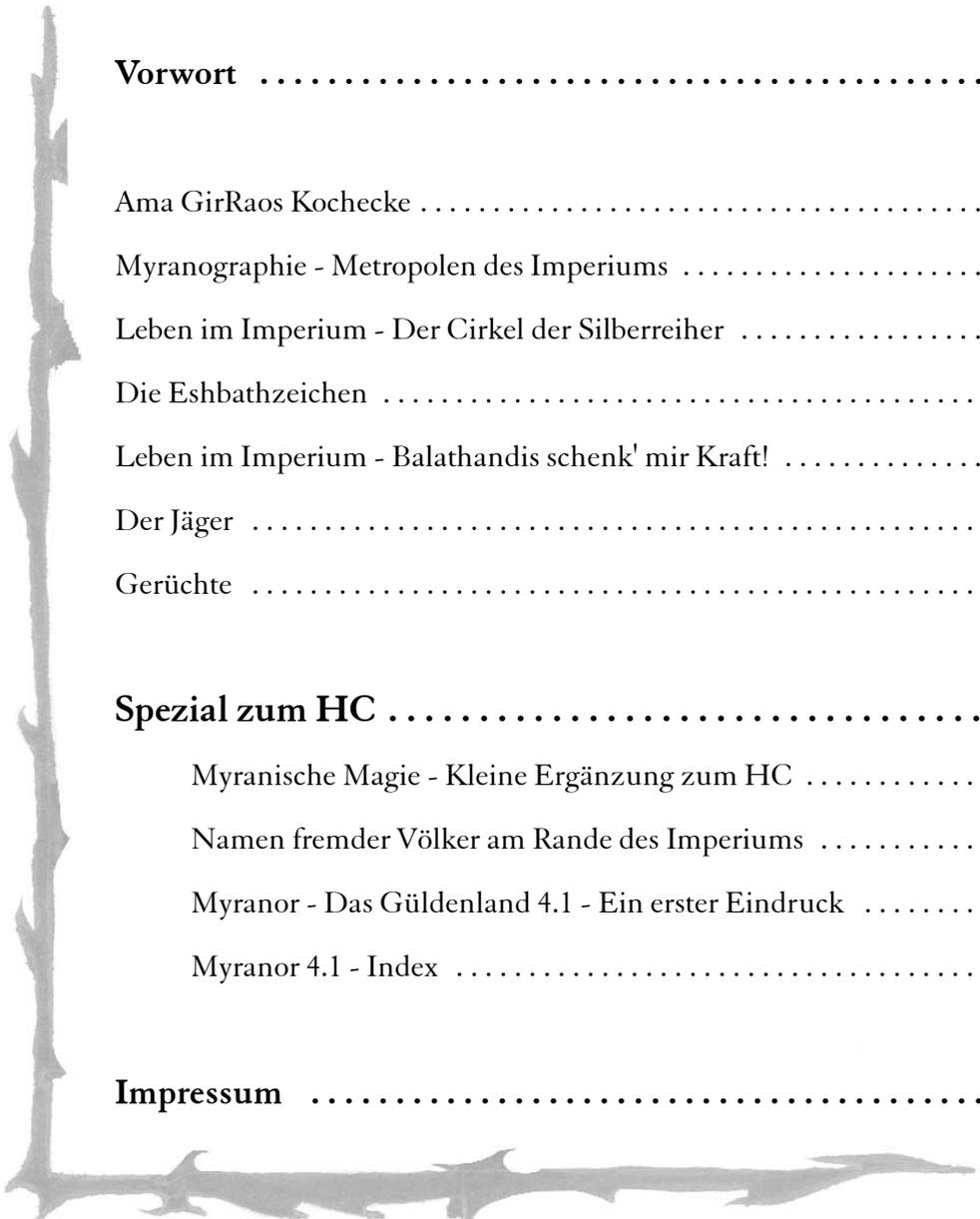
Nummer 9





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
Ama GirRaos Kochecke	4
Myranographie - Metropolen des Imperiums	5
Leben im Imperium - Der Cirkel der Silberreihler	19
Die Eshbathzeichen	22
Leben im Imperium - Balathandis schenk' mir Kraft!	23
Der Jäger	27
Gerüchte	31
Spezial zum HC	32
Myranische Magie - Kleine Ergänzung zum HC	33
Namen fremder Völker am Rande des Imperiums	34
Myranor - Das Gùldenland 4.1 - Ein erster Eindruck	36
Myranor 4.1 - Index	40
Impressum	48





VORWORT

von Peter Horstmann

Das beherrschende Thema dieser Tage im Fandom ist natürlich das vor gut einer Woche erschienene Hardcover. Wie man unserem Titelbild sehen kann sind schon alle fleisig am lesen.

Doch bevor wir dazu kommen, möchte ich kurz die anderen Themen vorstellen, denn trotz aller nötiger Aufmerksamkeit für den HC hat diese Ausgabe noch einiges mehr zu bieten:

Natürlich haben wir wieder ein Rezept zum Nachkochen parat. Die Vorlage dafür stammt von Michael Wuttke. Derart mit leckeren Garnelen gestärkt, widmen wir uns mit Daniel Löckemann den Metropolen des Imperiums. Nacheinander werden hier bedeutende Städte des Imperiums vorgestellt, doch obwohl dafür über vierzehn Seiten vorliegen, bleiben noch genügend Bereiche frei, um selber aktiv zu werden. Der Cirkel der Silberreihler, den René Littek beschreibt, ist in Balan Cantara zu finden und beschäftigt sich mit Gondeln. Dass noch einiges dahinter steckt, darf man bei einem aventurischen Magier als Patron schon mal vermuten.

Mit Handel und Völkerverständigung beschäftigt sich Bernadette Wunden in ihrem Text über die Eshbathzeichen. Sie hat ein praktisches System von Symbolen ausgearbeitet, dass den Handel enorm vereinfacht.

Balathandis schenk' mir Kraft! – ruft Jörn Wesslering und beschreibt die Elevenzeit einiger Optimatenhäuser. Was den jungen Kouramnion, Phraisopos und Tharamnos so alles zustößt, zeigt deutlich die Unterschiede der Hohen Häuser.

Kai König führt die Tradition der Fortsetzungsgeschichten fort und berichtet über einen Kopfgeldjäger. Der Jäger muss in diesem Kapitel schwer tragen, um sich sein Geld zu verdienen.

Was so in den Kneipen und bei Treffen der hohen Herren und Damen hinter der Hand erzählt wird, kann man als Abschluss der Ausgabe unter "Gerüchte" nachlesen.

Auf den letzten Seiten dieser Ausgabe kommt dann auch das Hardcover zu seinen Ehren. Von René Littek gibt es ein paar Ergänzungen wie Myranische Magie und Namen fremder Völker. Ein kleiner Bericht über den ersten Eindruck findet sich danach, bevor uns Bernadette Wunden und Patrick Tietz einen Index zum Hardcover zur Verfügung stellen.

Bisher sind die Reaktionen zum Hardcover überwiegend positiv. Sei es im Forum bei FanPro oder bei Alveran oder in den Kommentaren zu unseren News. Nach dieser langen Wartezeit jubeln die Fans über das Erscheinen des Buches. Dass es nicht perfekt ist, wird kaum wundern, auch die Autoren und Lektoren sind nur Menschen. Um so erfreulicher ist die rege Beteiligung im Forum, sodass die Errata wohl schon bald erstellt werden können. Wir bei Memoria Myrana freuen uns natürlich, dass gleich drei Mitarbeiter einen Teil zum HC beitragen konnten. Diesen Weg werden wir mit Sicherheit auch weiter gehen, auch den Sprung über den großen Teich haben wir schon getan und sind in Aventurien aktiv. Das soll aber nicht heißen, dass es dieses Jahr nicht trotzdem einige Spielhilfen und Sonderausgaben geben wird. Mit dem pdf Kult des Nereton, am Nerentontag, haben wir den Anfang dazu bereits gemacht.

Wer gerne dazu beitragen möchte, sei hiermit nochmals eingeladen. In unserem Forum haben wir nun einen Bereich, wo ihr uns eigene Textentwürfe und Graphiken vorstellen könnt. Dort werden wir uns ihrer annehmen und uns bemühen, sie für eine der kommenden Ausgaben druckreif zu machen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe und ein schönes Jahr 4776IZ.

Peter Horstmann

AMA GIRRAOS KOCHHECKE

von Michael Wuttke und Peter Horstmann

Das Rezept, das ich euch heute zeigen möchte, hat mir ein Gast verraten. Er schaut immer mal wieder gerne rein und wir reden dann über verschiedene Gerichte. Auch wenn er aus den Bergen stammt, hat er mir dieses leckere Rezept für Caridina auf anthalische Art mitgebracht.

1 roter anthalischer Minjamonpilz (Chilischote)
2 TL Pflanzenöl
1 TL anthalischer Minjamonpilz gemahlen, nach Geschmack auch mehr (Chilipulver)
1 EL Saft der Rutace (Zitrone)
½ TL Zucker
½ TL Honig
100 ml Gemüsebrühe (1TL Instant)
180 g Caridina (Garnele) oder Crangon Würmer (Krabben)
160 g Lajia (Nudeln)
Jimaucha (Salz)
1 EL verdickte Tunke aus meralischen Strauchfrüchten (Tomatenmark)
125 ml Varkenmilch (Milch)
Piperales (Pfeffer)
100 g Arugula (Rucola)

VORBEREITUNG

Bevor es mit dem Kochen richtig los geht, muss man einiges vorbereiten. Die Tunke aus den meralischen Strauchfrüchten besteht aus dem Fleisch dieser Früchte. Das Ganze wird dann mit ein paar Gewürzen abgeschmeckt und durch langes Köcheln eingedickt. Bei uns auf dem Markt kann man sie aber auch schon fertig kaufen, der Stand von Bravis ist bekannt für seine vielen Soßen.

Als Nächstes muss die Gemüsebrühe angesetzt werden. Sowas brauche ich täglich mehrfach, weshalb ich immer einen Topf davon auf dem Herd habe.

ZUBEREITUNG

Dann sollte man sich den anthalischen Minjamonpilzen zuwenden. Ich halbiere sie und schneide sie in kleine Streifen. Diese kommen dann mit dem Pulver des Minjamonpilzes, dem Öl und der Brühe in einen Topf. Ergänzt wird diese Mischung durch Honig, Zucker und den Saft einer Rutace. Wenn alles gut verrührt ist, werden die Caridina etwa 2 Stunden darin eingelegt.

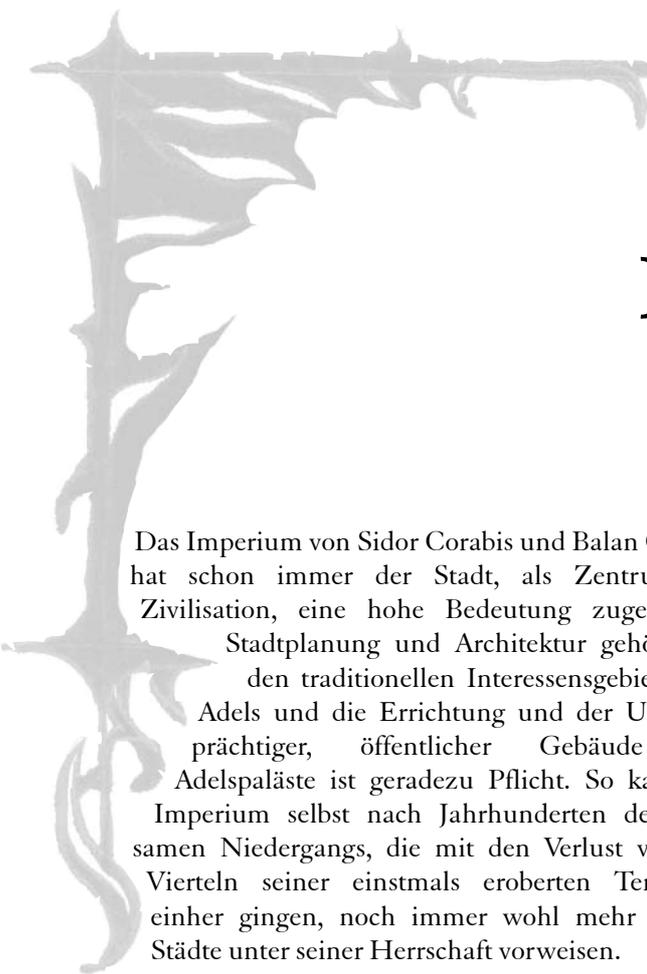
In dieser Zeit bereite ich einen passenden Teig für die Lajia. Dieser wird dann in kleine Streifen geschnitten und in heißem Wasser gekocht.

Wenn die Caridina ihre Badezeit hinter sich haben, kommen sie in die Pfanne und werden angebraten. Nicht zu lange auf dem Feuer lassen, das mögen sie nicht. Wenn die Tierchen heraus aus der Pfanne sind, kommt die Mischung hinein, in der wir sie gebadet haben. Dazu geben wir die Tunke aus den Meralischen Strauchfrüchten und die Varkenmilch. Etwas kochen lassen, bevor wir unsere Caridina wieder hinzu geben und weitere fünf Minuten auf dem Feuer lassen. Das Ganze wird mit Jimaucha und Piperales abgeschmeckt. In dieser Zeit wird der Arugula in Streifen geschnitten und mit den Lajia vermischt.

Auch hier kommen Jimaucha und Piperales zum Einsatz.

Nun müssen wir unser Werk nur noch hübsch auf einem Teller anrichten und fertig ist ein leckeres Essen.





METROPOLEN DES IMPERIUMS

von Daniel Löckemann

Das Imperium von Sidor Corabis und Balan Cantara hat schon immer der Stadt, als Zentrum der Zivilisation, eine hohe Bedeutung zugemessen.

Stadtplanung und Architektur gehören zu den traditionellen Interessensgebieten des Adels und die Errichtung und der Unterhalt prächtiger, öffentlicher Gebäude und Adelspaläste ist geradezu Pflicht. So kann das Imperium selbst nach Jahrhunderten des langsamen Niedergangs, die mit den Verlust von drei Vierteln seiner einstmals eroberten Territorien einher gingen, noch immer wohl mehr als 300 Städte unter seiner Herrschaft vorweisen.

Die Größe dieser Städte reicht dabei von den Marktorten mit wenigen tausend Einwohnern, die nur eine lokale Bedeutung haben, über die Provinzhauptstädte und Horasialmetropolen bis zur strahlenden Centropole Dorinthapoles mit einer Million Einwohnern. Unter diesen Städten stechen aktuell acht hervor, die dem Imperium wirtschaftlich, kulturell und politisch ihren Stempel aufdrücken und als strahlende Vorbilder gelten. Dies sind Balan Cantara, Sidor Valantis, Sidor Corabis, Dorinthapoles, Trivina, Ochobik, Karónu und Valdur Harpalis. Bei allem Reichtum und Glanz, den diese Metropolen ausstrahlen, sollte man aber auch nicht die Schattenseiten vergessen. In der Regel leben bis zu zwei Drittel der Bevölkerung in Armut, kaum ein Zehntel der Einwohner horten mehr als 90 % aller Reichtümer. Darunter fallen auch die Sklaven, die wohl mehr als ein Drittel der Stadtbevölkerung ausmachen und deren Besitz prinzipiell ein Privileg des Adels ist. Um soziale Unruhen einzudämmen, versucht man durch monumentale Bauprojekte die Bevölkerung zu begeistern, organisiert kostspielige Veranstaltungen wie Gladiatorenkämpfe, Theateraufführungen und Athletikwettbewerbe. Aber auch religiöse Feste und Zeremonien werden gern mit Pomp gefeiert. All dies sind Gelegenheiten, um Lebensmittel-, Kleidungs- und Geldspenden unter der Bevölkerung zu verteilen. Diese Veranstaltungen sind auch der Ort, wo es zu Kontakten zwischen der einfachen Bevölkerung und der Optimatenschicht kommt. Das Volk kann hier

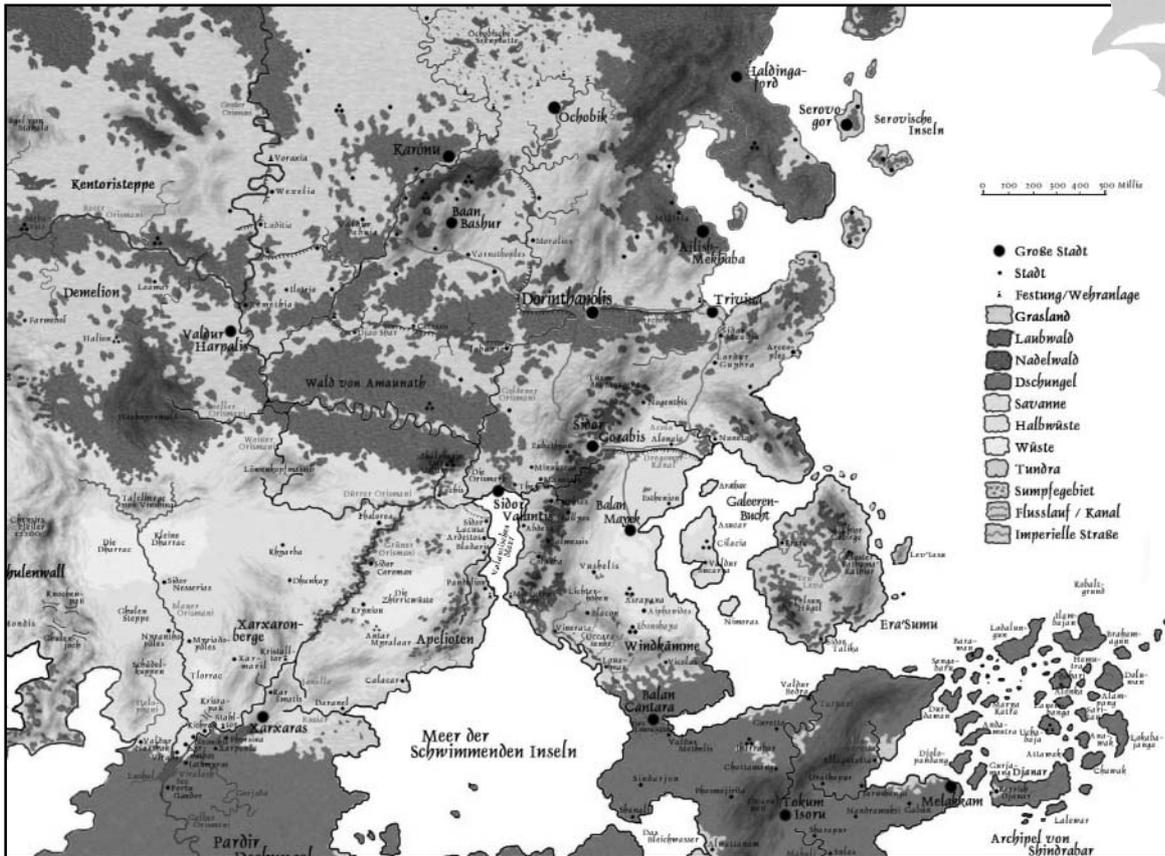
Mißstände anprangern und Beifall bekunden, während die Optimatenschicht gelegentlich auch einmal ihre magischen Fähigkeiten demonstriert. Für den Großteil der Bevölkerung sind dies die einzigen Gelegenheiten, wo sie jemals mit aktiver Zauberei konfrontiert werden.

Allgemeingültig lässt sich sagen, dass die Bevölkerung der großen Metropolen recht weltgewandt ist, was allerdings viele in ihrer Meinung bestärkt, alles Wissenswerte bereits zu kennen. Im Vergleich zur Landbevölkerung ist auch das Anspruchsdenken ausgeprägter. Selbst religiöse Kulte werden häufig nur danach bewertet, wer die meisten, schönsten und größten Feste feiert oder die größten Weltgeheimnisse offenbart.

Die Mittelschichten sind wie üblich in Cirkeln und Collegien organisiert, die teilweise zu derart großen und wohlhabenden Organisationen anwachsen konnten, dass sie eigene Schulen unterhalten können, an denen ihre Mitglieder die Geheimnisse ihrer Zunft lernen. Nicht selten ziehen diese auch Auswärtige an, die sich um Mitgliedschaft in diesen Collegien bemühen und später den Einfluss dieser Collegien auch auf andere, kleinere Städte ausdehnen.

In der Regel leben Angehörige fast aller Optimatenhäuser in den großen Metropolen des Imperiums. Ausnahmen bilden hier natürlich die Häuser Tharamnos und Icemna, die sich im Großen und Ganzen ja nur auf jeweils ein Horasiat konzentrieren. Im Geheimen operieren aber auch Angehörige gefallener Häuser, die teilweise im Untergrund leben und ihr magisches Erbe verstecken. Manche tarnen sich aber auch als Angehörige legaler Häuser - und das vielleicht schon über Generationen.

Unter den Häusern nehmen einige naturgemäß dominanteren Rollen ein, sei es, dass Vertreter dieser Häuser besonders hohe Staatsfunktionen einnehmen, sei es, dass besonders viele Mitglieder des Hauses präsent sind oder dass sie von Alters her in der Region besonders reich begütert sind. So sind die Quoran



typischerweise dort zahlreich vertreten, wo sie am einfachsten an die vielen kostbaren und exotischen Materialien für ihre technomantische Arbeit kommen. Politisch sind sie allerdings kaum aktiv.

DORINTHAPALES

Einwohner: ca. eine Million (überwiegend nord- und südimperiale Menschen, etliche Hjalinger, Amaunir und Neristu, Ravesaran und Haehnyrr im Gefolge der Optimaten am Sternenthron, zahlreiche kleine Minderheiten)

Dominante Häuser: Aphirdanos, Eupherban, Phraisopos, Partholon, Quoran, Tharamnos, Rhidaman, Alantinos

Häuser im Untergrund: Chrysoteos, Celiu-Brajanos, Ennandu

Die Centropole des Imperiums gilt vermutlich zu Recht als größte Stadt Deres, zählt man doch rund eine Million Einwohner. Dabei ist Dorinthapoles wohl die jüngste unter den großen Metropolen des Imperiums. Erst um 2100 IZ wurde nahe des Zusammenflusses des Lieblichen und des Goldenen Orismani mit der Errichtung des Sternenneifers und der ihn umgebenden Stadt begonnen. Ursprünglich sollen sich hier die Ruinen des antiken Gyldhall befunden haben, der Tempelstadt des Königspaars Veratus des Großen und Landeria der Gütigen, die vor 6000 Jahren ein Reich am Goldenen Orismani begründeten, das in seiner Hochzeit vermutlich von den Bergen Bashuras bis

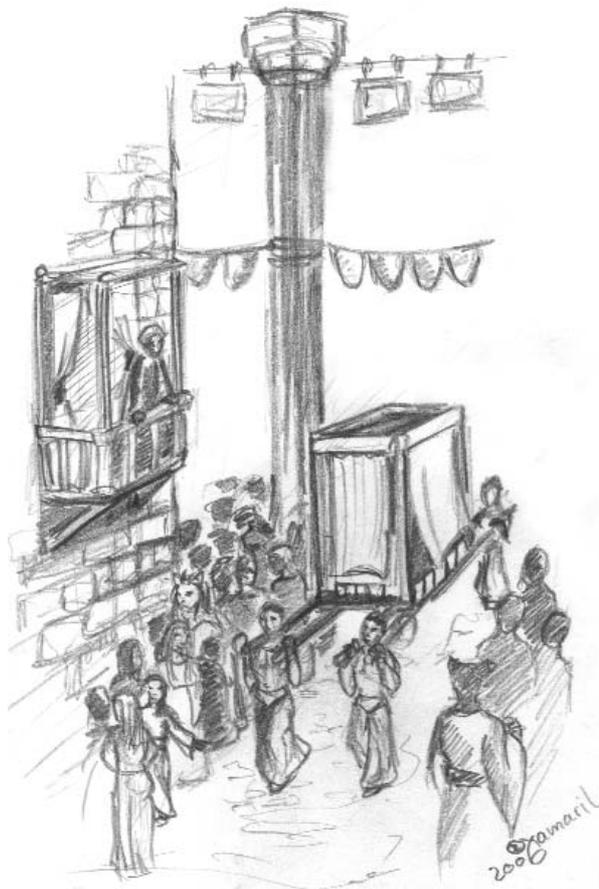
nach Trivina am Thalassion reichte. Zur Zeit der Gründung des Imperiums war dieses Reich allerdings schon zerfallen und Gebiete wie Rhesias, Avasis und Narinion als eigenständige Horasiate integriert. Das hügelige Kerngebiet bildete das Horasiat Veration, im Volksmund aber auch gelegentlich als das Goldene Land bezeichnet, sei es wegen des im Spätsommer goldgelben Weizens, der hier reichlich angebaut wurde, oder aufgrund des Schwemmgoldes, das in den Quellflüssen der Orismani reichlich vorkam. Zur Zeit des frühen ersten Imperiums vermischten sich Angehörige der herrschenden „Alten“ mit den menschlichen Nachfahren der alten Priesterherrscher und begründeten so das Haus der Celiu-Brajanos, die hier äußerst begütert waren. Nach der Entmachtung der Celiu-Brajanos verlebte sich das Haus Aphirdanos diese Güter ein, was den Thearchen half, ihre Machtfülle gegenüber dem Senat in Balan Cantara und Sidor Corabis stetig zu erweitern. Um dies angemessen zu repräsentieren begann man mit der Beschworung des Sternenneifers und der Errichtung von Dorinthapoles, wobei die Hunderttausende kräftiger Hjalingersklaven, die zeitgleich als Beute in das Imperium geholt wurden, mit ihrem Schweiß und Blut einen großen Beitrag leisteten. Dieses Erbe mag man den Dorinthern noch heute ansehen, sind sie doch im Durchschnitt etwas größer als die am Unterlauf des Goldenen Orismani lebenden Narinier. Diese nordimperialen oder nyranischen Menschen bilden die Mehrheit der Bevölkerung, gefolgt von den

südimerialen meranischen Menschen. Reinrassige Hjalddinger und Vesai bilden jeweils eigene kleine Volksgruppen, gefolgt von Bansumitern, zumeist tharpurischer Herkunft. Deutlich exotischer sind die Ban Bargui, die entweder als Botschafter am Sternepfeiler weilen oder als Arenaattraktionen herhalten. Auf den Straßen begegnet man noch am ehesten den unvermeidlichen Amaunir, daneben auch Thyarkhashleonir. Andere Angehörige der feliden Rassen wie Tighrir, Pardir und Lyncil sind deutlich seltener. Eine relativ große, aber unauffällige Gruppe stellen die Neristu dar, die fast ausnahmslos das Sternenerenith zu Füßen des Sternepfeilers bewohnen. Seit den Sklavenaufständen sind die Neristu von der Sklaverei ausgenommen, dennoch stehen noch bemerkenswert viele Neristu im Dienst des Thearchen. Angeblich besitzen die Neristu genauere Kenntnisse über die Vorgänge auf und im Sternepfeiler als sonst jemand. Im Gefolge der Optimaten auf dem Sternepfeiler finden sich viele Haähnyrberater und Ravesaran, letztere zahlreicher als sonst irgendwo im Imperium. Shingwa und Satyare sind selten, den Shingwa bekommt das Klima im Winter nicht und den Satyaren sind die übergroßen Menschenmassen unangenehm.

Häufig kommen auch einzelne G'rolmurgruppen aus ihren versteckten, unterirdischen Siedlungen in den Türmen des Morgens nach Dorinthapoles. Allerdings bewohnen nur wenige dieses kleinen und umtriebigen Volkes dauerhaft die Stadt. Dies gilt noch viel mehr für andere Exoten wie Tighrir, Baramunen, Chrattac, Ashariel oder gar den Riesen Myrlumbur. Am ehesten begegnet man solchen Rassen als Teil der Arenaspektakel.

Ursprünglich war die Centropole großzügig für 300.000 Einwohner geplant worden. Dabei wurden um den Sternepfeiler fünf weitere große Stadtbezirke geschaffen, die sich in konzentrischen Kreisen um den Sternepfeiler schmiegen und die als Zyklen bezeichnet werden. Die Grenzen zwischen diesen Zyklen wurden dabei abwechselnd in Form von Stadtmauern, Kanälen, Prachtstraßen und breiten Grünanlagen angelegt. Da die Bevölkerung der Stadt in den folgenden zweieinhalb Jahrtausende jedoch um mehr als das dreifache angewachsen ist, konnte diese harmonische Raumordnung nicht aufrechterhalten werden, und so sind außerhalb des sechsten Zyklus weitere Viertel entstanden, die in ihrer Anordnung weit chaotischer sind und wo ein Großteil der städtischen Unterschicht dahin vegetiert. Beispiel-

haft sei hier der Tempelring erwähnt, eine wohl 50 Gradu breite Prachtstraße, an der sich viele öffentliche Monumente befinden und die den vierten vom fünften Stadtzyklus abgrenzt. Die im Pfeilerstil errichteten Tempel der Götteroktade sind jeweils nach den acht Haupthimmelsrichtungen ausgerichtet, aber auch dazwischen finden sich kleinere Tempel und Schreine minder bedeutender Götter der Religionen und Kulte anerkannter Minderheiten. Nach den großen Tempeln der Oktade orientieren sich auch die Ortsangaben. Für Ortsfremde kann es dabei verwirrend sein, wenn ein Dorinther seinen Wohnort als „Insula 37 im dritten Zyklus des Siminiaoktals“ umschreibt. Auch der Platz der 1000 Säulen grenzt am den Tempelring an. Der riesige, mit Marmor gepflasterte Platz wird von Kolonnaden gesäumt, deren Säulen über und über mit Reliefs geschmückt sind. Jede Säule repräsentiert eine Provinz des Imperiums und die Reliefs zeigen dementsprechend Szenen, die sich mit der Provinz verbinden lassen, seien es kulturelle Eigenheiten oder Abbildungen bedeutender Schlachten der Vergangenheit. Stets sind auch Szenen der Unterwerfung und der Tributleistung an den Thearchen dargestellt. Dass allerdings wohl zwei Drittel der Provinzen längst vom Imperium abgefallen sind, ficht niemanden an. Das Zentrum des Platzes nimmt die Halle der imperialen Herrschaft ein, die ebenfalls außen kunstvoll mit





Friesen geschmückt ist. Bemerkenswert ist hier jedoch weniger die Kolossalstatue des Thearchen im Inneren, als vielmehr eine mächtige Reliefkarte des Kontinents. Mit feinsten Details wurden hier Meere, Seen, Flüsse, Wälder, Gebirge, Hügel, Wüsten und Städte abgebildet. Fernreisende müssen jedoch eingestehen, dass vieles doch eher der Phantasie des Künstlers entsprungen ist. Doch was macht das schon, wenn man das Meer der Schwimmenden Inseln aus Türkisen und das Thalassion aus Lapislazuli, Berge aus Gold, von denen die höchsten gar mit diamantenen Gletschern versehen sind, Flüsse aus Silber, Wälder aus Jade, Seen aus Saphiren, Städte aus Perlen und Metropolen aus leuchtenden Solaren, die mit durch Glasfluss in hellem Grün angedeutetem Ackerland umgeben sind, betrachten kann.

Einen Besuch wert ist auch der Gartenring zwischen dem dritten und dem vierten Zyklus, denn zahllose lebensgroße Statuen der Tierwelt Myranors säumen die Wege. Die lebensechte Darstellung verleitet zu der möglicherweise richtigen Annahme, dass es sich hierbei um magisch versteinerte Tiere handelt.

Obwohl nach Meinung vieler Untertanen des Imperiums (und wohl noch mehr Angehöriger abtrünniger Völker) Arroganz das einzige Exportgut Dorinthapoles darstellt, während man allen Bauern Myranors die Haare vom Kopf frißt, finden sich hier auch viele Handwerker und Sklavenmanufakturen, die nicht nur für den Eigengebrauch produzieren. Die relative räumliche Nähe zum Sternenthron scheint den Handwerksprodukten doch ein besonderes Flair zu verleihen, der um so strahlender wird, je weiter man die Waren transportiert.

Dass in der Centropole die Aphirdanos an erster Stelle kommen, versteht sich von selbst. Seit 3000 Jahren stellen sie den Thearchen und konnten bisher noch jeden Umsturzversuch abwehren. Auch der Posten des Ektarchen als Kommandeur der Leibgarde wird sicherheitshalber seit langem von einem Aphirdanos eingenommen. Die übrigen hohen Staatsämter stehen allen Häusern offen, auch wenn hier die großen Häuser häufiger zum Zug kommen. Für ein Großes Haus deutlich unterrepräsentiert sind die Kouramnion. Dafür scheint der Sternenpfeiler die Alantinos wie Licht die Motten anzuziehen.

Verwendung im Spiel: Dorinthapoles und der Sternenpfeiler als Zentrum der imperialen Herrschaft sind natürlich vor allem als Ausgangs- wie auch als Endpunkt für Abenteuerkampagnen in und um das Imperium geeignet. Wer in der politischen oder magischen Disziplin höhere Grade anstrebt, kommt um Dorinthapoles nicht herum. Allerdings sollte ein Besuch in Dorinthapoles auch nicht zu früh erfolgen.

Der Sitz der Mächtigsten der Mächtigen zieht naturgemäß derart viele Möchtegerns an, dass die Helden einfach in der Masse untergehen würden.

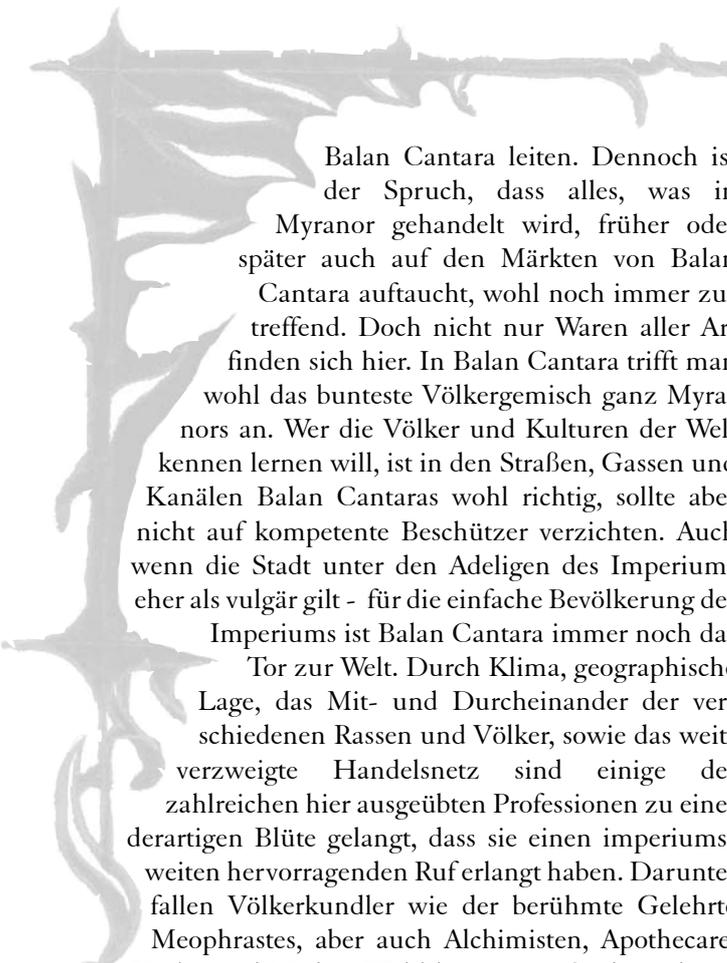
BALAN CANTARA

Einwohner: ca. 450.000 (Cantaresen und Tharpuresen, etliche Amaunir, Vesai, Loualil, Hjaldinger, Kerrishiter, Narkramarer, Shindrabarim, Makshapurim und Shingwa, wenige Leonir, Pardir, Ravesaran, Neristu und Risso)

Dominante Häuser: Illacrión, Eupherban, Rhidaman, Phraisopos, Icemna, Quoran

Häuser im Untergrund: Charybalis, Chrysoteos, Melarythor, Ennandu

Balan Cantara ist die zweitgrößte Stadt und älteste noch bestehende Gründung des Imperiums. Als Herrscherin über die Kanäle, die das Thalassion mit dem Meer der Schwimmenden Inseln und den Orismani verbinden, bildet Balan Cantara einen natürlichen Handelsknotenpunkt, der die Warenströme des gesamten Kontinents beeinflusst. So reich und bedeutend Balan Cantara heute auch ist, verliert es doch im Vergleich mit seinen historischen Leistungen, als man sich noch stolz Co-Centropole des Imperiums nennen konnte. Früher einmal beherrschten die cantaresischen Handelsschiffe die Meere und Küsten von Usuzura bis Hjaldingard und von Daranel bis Kuslik. Wo sich Feinde zeigten, da entsandte man die Kriegsflotten Balan Mayeks. Tatsächlich begann der Niedergang wohl schon mit der Gründung des Zweiten Imperiums. Die Charybalis mussten sich mit dem mächtigen Senat arrangieren und begannen Balan Mayek, ihren unumstrittenen Besitz, zur Idealstadt auszubauen. Die Bauformen, die in Balan Cantara entwickelt wurden, wurden in Balan Mayek zur Vollendung gebracht und gingen als mayenischer Baustil in die Geschichte ein. Die Entmachtung des Senats und später der Sturz der Charybalis führten zu chaotischen Zuständen bis hin zu blutigen Aufständen. Die Prachtbauten dieser Zeit sind größtenteils zerfallen, versinken im Sumpf des Louranaths¹³, dienen als Steinbrüche oder als Basis für die Hütten und Häuser der Ärmsten. Die absolute Dominanz ist längst verschwunden; allenfalls in der Galeerenbucht, entlang der tharpurischen Küste bis Barawan und in den Küstengewässern zwischen Vinerata und Shanali existiert noch ein Übergewicht. Weiter als bis Trivina, Eshbathmar oder Sidor Valantis fahren Schiffe kaum. Zunehmend sind es ausländische Seefahrer und Kauffahrer, viele davon auch illegale Schmuggler wie die Serover, Daranelis oder Abishai, aber auch die Karoufi aus Eshbathmar und zuallererst die Kerrishiter, die die Warenströme von und nach



Balan Cantara leiten. Dennoch ist der Spruch, dass alles, was in Myranor gehandelt wird, früher oder später auch auf den Märkten von Balan Cantara auftaucht, wohl noch immer zutreffend. Doch nicht nur Waren aller Art finden sich hier. In Balan Cantara trifft man wohl das bunteste Völkergemisch ganz Myranors an. Wer die Völker und Kulturen der Welt kennen lernen will, ist in den Straßen, Gassen und Kanälen Balan Cantaras wohl richtig, sollte aber nicht auf kompetente Beschützer verzichten. Auch wenn die Stadt unter den Adeligen des Imperiums eher als vulgär gilt - für die einfache Bevölkerung des Imperiums ist Balan Cantara immer noch das Tor zur Welt. Durch Klima, geographische Lage, das Mit- und Durcheinander der verschiedenen Rassen und Völker, sowie das weitverzweigte Handelsnetz sind einige der zahlreichen hier ausgeübten Professionen zu einer derartigen Blüte gelangt, dass sie einen imperiumsweiten hervorragenden Ruf erlangt haben. Darunter fallen Völkerkundler wie der berühmte Gelehrte Meophrastes, aber auch Alchimisten, Apothecare, Heiler und Medici. Wohl kaum eine Stadt ist derart von den verschiedensten Seuchen und Epidemien getroffen worden und immer noch bedroht, nirgendwo sonst steht eine derartig breite Auswahl an Substanzen und Stoffen für Alchimica und Arzneien zur Verfügung und wetteifern die unterschiedlichsten Traditionen um die Gunst der Interessenten. Wenn die Künste der Heilkundigen Balan Cantaras wohl auch nicht an die des Hauses Phraisopos, era`sumischer Heilzauberinnen oder nequanischer Alchimisten heranreicht, so gelten sie doch als die Besten, die für Geld zu haben sind. Seit dem Sturz der Charybalis konnte sich kein Haus mehr eine derart dominante Stellung in Metropole und Horasiat sichern. Dass auch die Eupherban ein besonderes Interesse am vielleicht wichtigsten Handelszentrum des Kontinents haben, liegt auf der Hand, schließlich erreichen neben Waren auch Nachrichten aus aller Welt Balan Cantara. Traditionell mächtig sind auch die Phraisopos, ist doch Balan Cantara wie geschaffen für allerlei medizinische Studien und Experimente. Außerdem lassen sich von hier die Illacrión, Icemna und Ennandu wirksam bekämpfen. Den Illacrión wiederum kommen ihre traditionell guten Beziehungen zu den valantischen Amaunir und den wilden Bewohnern des Nebelwaldes zugute. Dass sie zur Zeit den Horas stellen, dürfte allerdings mehr mit der Absicht des Sternenpfeilers zu tun haben, Balan Cantara nicht zu mächtig werden zu lassen. Die Icemna und Era`Sumier der Stadt sind dagegen in zwei feindliche Lager gespalten. Zum einen lebt in Balan Cantara eine nicht unerhebliche



Gemeinde von Exilanten, die der rigiden Herrschaft der Zauberpriesterinnen ablehnend gegenüberstehen. Auf der anderen Seite stehen einige wenige Loyalisten, die in Balan Cantara vor allem die wirtschafts- und machtpolitischen Interessen Era`Sumus vertreten.

Verwendung im Spiel: Balan Cantara bietet sich vor allem für die Zusammenführung noch frischer und recht „bunter“ Heldengruppen an. Die staatliche Ordnung ist in Balan Cantara in vielen Distrikten eher lasch, so dass Helden als Konfliktlöser eingesetzt werden können.

SIDOR CORABIS

Einwohner: ca. 200.000 (überwiegend Meranier, etliche Amaunir, einige Leonir, Vesai und Neristu)

Dominante Häuser: Eupherban, Kouramnion, Aphirdanos, Quoran, Onachos

Häuser im Untergrund: Celiu-Brajanos, Melarythor, Nesseria, Chrysoteos

Das stolze und altehrwürdige Sidor Corabis blickt auf eine nicht minder glorreiche Vergangenheit zurück, wie das südlichere Balan Cantara, bildeten die beiden Metropolen doch für einige Zeit die gemeinsamen Hauptstädte des Zweite Imperiums. Anders als in Cantara sind in Corabis die prachtvollen Monumente der Vergangenheit noch immer erhalten und prägen mit ihrem Glanz und ihrer Größe das Denken. Corabenier sind stolz und traditionsbewusst bis streng konservativ, die Standesschranken sind undurchdringlich, doch um so vehementer verteidigen selbst die Angehörigen der Unterschichten ihre wenigen Privilegien. Sind die öffentlichen Arenaspektakel nicht prächtig genug oder die Pulparationen der Armen zu mickrig, brechen schnell Aufstände aus.

Sidor Corabis liegt im Corbener Hochland, einer Landschaft aus Hügeln und niedrigen Bergen zwischen den Höhenzügen der Apelioten im Süden und den südlichen Türmen des Morgens im Norden. Der Regen, versickert in den Kalkböden schnell und hat eine Karstlandschaft hinterlassen, deren Höhlensystem gewaltige Labyrinth bildet. Kaum ein Bach fließt im Hochland der Weißen Hügel mehr als zehn Millia oberirdisch. Während des ersten Imperiums und zu Beginn des zweiten Imperiums errichteten die Corabenier unter der Fürsorge der Herrscher Aquädukte, teils ober-, teils unterirdisch, und sorgten mittels ausgeklügelter Bewässerungssysteme für reiche Ernten, die damals wohl eine dreimal so große Bevölkerung ernähren konnten. Auch wenn heute viele Aquädukte verfallen sind das größte und bedeutendste Aquädukt, der Dregomyrkanal, stellt sich noch immer als Wunderwerk der Baukunst



dar. Die Baumeister Corabeniuss zeigen ihr Geschick aber auch in der Architektur ihrer Prunkbauten, wie der Großen Himmelshalle, des Senatspalastes oder bei der Anlage von Minen, aus denen auch heute noch wertvolle Erzvorkommen gewonnen werden. Das größte Bauprojekt Sidor Corabis ist jedoch wohl auch das am wenigsten offensichtliche. Unter den Hügeln, auf denen die Stadt errichtet wurde, wurden riesige Katakomben in das weiche Kalkgestein gegraben. Neben der Kanalisation wurden Vorratslager und riesige Grabanlagen unterirdisch angelegt und an manchen Stellen auch mit dem natürlichen Höhlensystem verbunden. Leider bietet das auch ein Einfallstor für ungebetene Gäste in die Stadt. In der Stadtgeschichte kam es schon zu Plagen von eselsgroßen corabeniussischen Höhlenspinnen, die nachts auf die Jagd gehen. Selbst einen Kristalldrachen soll es schon in die Katakomben verschlagen haben.

Neben den weithin angesehenen Collegien der Baumeister und Bauhandwerker ist Sidor Corabis auch für seine Mathematiker und Philosophen bekannt. Beflügelt wurden auch die Künste der Astrologen und leider auch der Wucherer. Unter den Philosophencollegien sind die Anhänger des Brajadoros serr Kouramnion besonders einflussreich. Seine Lehre, die Traditionsbewußtsein, Staatstreue und Pflichterfüllung als höchste Ideale verherrlicht, gilt natürlich vor allen dem Haus Kouramnion als Leitfaden. Prägend für die Kultur des Imperiums sind auch die corabeniussischen Götterdramen. In ihnen werden die Götter in sehr menschlicher Art dargestellt. Unter den Streitigkeiten und Intrigen der Götter müssen stets unverschuldet die Menschen leiden, bis im letzten Akt der Thearch die Bühne betritt, die Streitigkeiten der Götter schlichtet und sie mit den Menschen versöhnt. Die Technomanten von Sidor Corabis genießen ebenfalls großes Ansehen, selbst die neristischen und die g'rolmurischen. Vor allem sind es aber die menschlichen, die meist dem Haus Quoran nahe stehen, wenn nicht gar angehören. Bei aller Kunstfertigkeit und allem Perfektionismus sollte man es aber tunlichst vermeiden, absolute Neuheiten zu verlangen und sich mit dem großen Repertoire traditioneller Artefakte begnügen. Die Ansicht, dass alles, was es wert wäre, erfunden zu werden, längst von den großen Meistern der Vergangenheit konstruiert wurde, ist hier weit verbreitet. Unter der Protegierung der Kouramnion und Aphirdanos bringt man hier auch einige der besten und anerkanntesten Legitimatens des Imperiums hervor. Mehr oder weniger berüchtigt sind aber auch die corabeniussischen Mysterienkulte, die zahlreich mit ihren Geheimlehren locken. Während die beliebten Satyramysterien vielleicht auch nur eine willkommene Ausrede für

rauschhafte Fruchtbarkeitsfeste sind und kein Versuch der Icemna, Corabis zu unterwerfen, wie die Kouramnion verkünden, sind andere deutlich gefährlicher. Todes- und Totenkulte gehören wohl ebenso dazu wie die den Draydal nahestehenden Kulte des Naaghot-Shah, oder die Shin-Xirit-Mysterien, die ein komplettes Aufgehen des Individuums in einem Kollektiv fordern und Privatbesitz ablehnen. Angeblich soll dieser Kult auch einige Kouramnion überzeugt haben (zumindest behaupten das die Eupherban), aber sich ansonsten unter der armen Bevölkerung ausbreiten. Politisch dominiert die Fehde zwischen den Häusern Eupherban und Kouramnion Metropole wie Horasiat. Ursprünglich waren es jedoch die Aphirdanos, die dieses Horasiat dominierten und denen die Kontrolle über das Horasiat verliehen wurde, als es noch eine ferne unbedeutende Grenzprovinz des jungen ersten Imperiums darstellte. Nachdem sich die Aphirdanos während der Erbenkriege lange zurück hielten und so Corabeniuss vor den schlimmsten Verheerungen bewahrten, konnten sie im Bündnis mit den Charybalis aus Balan Cantara die Ordnung wieder herstellen. Nachdem die Aphirdanos jedoch durchsetzten, dass mit Dorinthapoles eine neue Hauptstadt erkoren wurde, belohnten sie ihre treuesten Verbündeten, das Haus Kouramnion, mit der Herrschaft über Corabeniuss, die die Kouramnion über viele Jahrtausende behalten sollte. Allerdings gelang es dem Haus Eupherban schon bald, einen Keil zwischen die Kouramnion und die Aphirdanos zu treiben, was darin gipfelte, dass die Eupherban eine Allianz zwischen den Häusern Kouramnion, Tharamnos, Phraisopos und Quoran gegen die Aphirdanos und den Thearchen Myr-Denurion schmiedeten, nur um sich dann selbst mit den Partholon und den Nesseria auf die Seite der Aphirdanos zu stellen. Zur Entmachtung der Kouramnion in Corabeniuss kam es aber erst einige Jahrhunderte später, als die Eupherban den Kouramnion Verwicklungen in die Myrmidonenrevolten vorwarfen. Auch wenn der letzte Beweis ausblieb, so wurde doch die Horaswürde von Corabeniuss den Eupherban übertragen, die sie bis heute innehaben. Dank ihres ausgedehnten Grundbesitzes blieben die Kouramnion jedoch einflussreich. Weitere stark vertretene Häuser sind die Rhidaman, die in diesem Horasiat ihr traditionelles Handelsmonopol aufrechterhalten können und auf Seiten der Eupherban stehen, die Onachos, die die Kouramnion unterstützen, die Quoran, die sich neutral verhalten und natürlich die Aphirdanos, die quasi als Schiedsrichter im Konflikt fungieren und eine Eskalation zu verhindern wissen.

Verwendung im Spiel: Anders als Balan Cantara konnte Sidor Corabis doch wesentlich mehr von dem altherwürdigen Erbe des Ersten Imperiums und frühen Zweitem Imperiums erhalten. Für Abenteuer, die sich um die imperiale Vergangenheit drehen, ist Sidor Corabis wohl am ehesten geeignet. Für begeisterte Höhlen- und Verliesforscher bieten sich kaum irgendwo mehr Möglichkeiten.

SIDOR VALANTIS:

Einwohner: ca. 200.000 (überwiegend Meranier und Amaunir, einige Shingwa, wenige Neris-tu, Ravesaran, Loualil, Satyare, Leonir)

Dominante Häuser: Illacriion, Phraisopos, Tharamnos, Alantinos, Eupherban, Partholon, Quoran

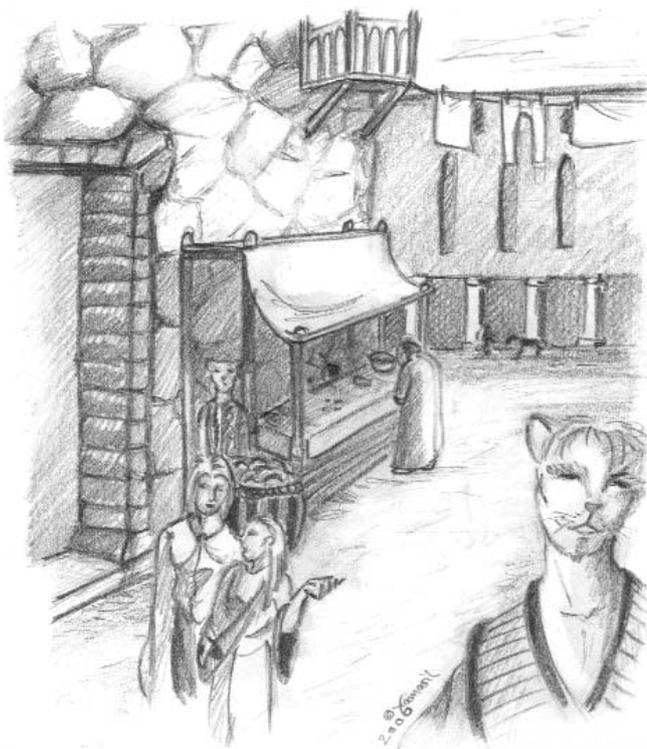
Häuser im Untergrund: Nesseria, Chrysoteos, Charybalis

Sidor Valantis wurde 272 IZ gegründet, um den Handelsverkehr auf den Orismanis besser kontrollieren zu können, und löste bald Manossos als Hauptstadt des Horasiats ab. In der Folgezeit wuchs die Stadt und vereinnahmte immer mehr der sumpfigen Inseln und Inselchen der Lagune am Nordrand der Valantischen See und etablierte sich als wichtigster Binnenhafen des Imperiums. In Krisenzeiten nutzten die Valantier ihren märchenhaften Reichtum um feindliche Invasoren zu bestechen und gnädig zu stimmen. Unter der (lockeren) Ägide des Hauses Illacriion entwickelte sich Sidor Valantis zur vielleicht schönsten Stadt des Imperiums, die die Kunst, Kultur und Lebensart der Oberschicht in besonderem Maße prägte und hier allenfalls noch mit Sidor Corabis konkurriert. Markant sind die vielen feingeschwungenen Brücken über den zahlreichen Kanälen, wo gemächliche Gondeln und schnelle Listhanis dahin gleiten. Berufe, die sich um Handel, See- und Flussschiffahrt gruppieren, halten den größten Teil der Bevölkerung in Lohn. Für das große Ansehen im Imperium sorgen die Glasbläser, deren Kunst unübertroffen ist. Auch auf die Verarbeitung xarxarischen Optriliths versteht man sich hier in besonderer Weise. Beeinflusst wurde davon auch die Baukunst. Die große Markthalle von Sidor Valantis, der so genannte Regenbogenpalast, wurde fast vollständig aus Optrilith errichtet und gilt als Vorbild für einen neuen Baustil, der im ganzen Imperium immer mehr Anhänger findet. Auch die Herstellung von Parfums und Kosmetika spielt eine wichtige Rolle. Wer über großen Reichtum verfügt (und sich von größeren Teilen trennen mag) oder größere politische Gefälligkeiten anbieten kann, kann unter den hiesigen

Phraisoposmagiern Koryphäen auf dem Gebiet der Körperverschönerung und –verjüngung um ihre Gunst bitten. Daneben lassen sich vielleicht auch einige besonders schöne Chimären als Haustiere erwerben. Man ist sich in Sidor Valantis zwar einig, dass das erste Ravesaran hier erschaffen wurde, darüber, wer sich dieser Ruhmestat brüsten kann, sind sich die Phraisopos und Illacriion allerdings ganz und gar uneins. Die Ravesaran selbst wollen oder können dazu keine klärende Auskunft geben.

Traditionell spielt das Haus Illacriion eine führende Rolle im Horasiat und stellt auch den Horas. Gern weist man hier darauf hin, dass ihr Urahn Illacriion als erster Horas von Valantia sich mit einer Nachkommen des nicht minder legendären Helden Valantian vermählte und so das Haus begründete. Heute können sie ihre führende Rolle allerdings wohl auch nur noch dank der Anhängerschaft der einflussreichen Amaunirbevölkerung Valantias bewahren. Vom politischen Desinteresse der Illacriion profitieren die Alantinos, die sich gerne für die Illacriion in die Niederungen der schnöden Tagespolitik begeben. Lange Tradition hat auch die Herrschaft des Phraisoposadels.

Die Umwälzungen, die mit den Angriffen der Ban Bargui, Chrattac und Draydal in den letzten 300 Jahren einher gingen, haben die Machtverhältnisse der anderen Häuser dagegen stärker beeinflusst. Die Rhidaman verloren ihre Rolle als Kontrolleur des Handels der Länder am Grünen, Blauen und Gelben Orismani, wie auch entlang der Westküste des Meeres





der Schwimmenden Inseln. Eine Vormachtstellung bleibt ihnen allenfalls noch im Handel mit Cantera und auf dem Großen Orismani. Im Handel mit Sidor Corabis konnten sie sich sogar noch das Monopol bewahren. Im innervalantischen Handel mussten sie allerdings schon von jeher die privilegierte Stellung der Amaunir akzeptieren. Im Gegensatz dazu kann das Haus Partholon eine zunehmend einflussreichere Stellung einnehmen, seit Valantia zu den bedrohten Grenzhorasiaten gezählt werden muss. So ist Valantia auch gezwungen, neben der seit jeher in der Mholurenwehr stationierten Myriade eine zweite Myriade am Küstenwall im Norden der koromanthischen Provinz Lacusa zu unterhalten. Von der schwierigen Lage profitieren auch die Eupherban, die sich um Spionage und Diplomatie kümmern und sich über mangelnde Aufgaben nicht beschweren können. Dass die Kouramnion sich um die Rückholung von Koromanthia ins Imperium bemühen, ist ihnen allerdings wohl weniger recht. Die Tharamnos in Sidor Valantis vertreten dagegen ganz unverhohlen die Interessen Xarxarons. Den Verkauf der wertvollen Bodenschätze Xarxarons, wie Optrilith und verschiedene magische Metalle, übernehmen heute ihre eigenen Handelsagenten. Die Verknappung xarxarischer Waren und das teilweise unverschämte Gebahren der Tharamnos hat selbst die Quoran aufgerüttelt.

Neben der Bevölkerungsmehrheit meranischer Menschen leben einige Tharpuresen und sogar einige Vesai in der Stadt. Allerdings stellen die Stadtamaunir die zweitgrößte Bevölkerungsschicht. Auch Shingwa fühlen sich in Sidor Valantis wohl, so dass nach Balan Cantara hier die zweitgrößte städtische Population im Imperium zu finden ist. Das gilt auch für die Ravesaran, von denen allenfalls in Dorinthapoles eine höhere Anzahl zu finden ist. Vermutlich ist Sidor Valantis sogar die Geburtsstätte dieser chimärischen Rasse, zumindest behaupten das sowohl die hiesigen Phraisopos als auch die Illacrion. Klein für eine Stadt dieser Größe ist die Neristubevölkerung. Von Anfang an wurde den Neristu nur wenig Siedlungsraum für ihr Nerenith gegeben, und seit der Unabhängigkeit Koromanthias sind viele Neristu nach Pandolion und in andere koromanthische Städte ausgewandert. Kaum dauerhafte Bewohner, wohl aber häufige Besucher sind die Loualil der Valantischen See, ebenso Satyare und Djamaunir, seltener auch Chrattac. Wesentlich skeptischer stehen da die Leonir Sidor Valantis gegenüber, die die Stadt kaum ohne sehr triftigen Anlass besuchen würden.

Verwendung im Spiel: Neben Abenteuern, die die Intrigen der feinen Gesellschaft thematisieren, bieten

sich für Sidor Valantis auch Abenteuer an, die sich um koromanthische und draydalanische Einflüsse und Verschwörungen drehen. Düstere Kulte und Unterweltgruppen, aber auch Freiheitskämpfer können Sidor Valantis als Sprungbrett ins Imperium nutzen.

OCHOBİK

Einwohner: ca. 120.000

Dominante Häuser: Kouramnion, Aldangara, Illacrion, Phraisopos

Häuser im Untergrund: Celiu-Brajanos, Melarythor

Ochobik, oder, wie die Südimperialen sagen, Sidor Ochobicum, ist die nördlichste unter den großen Metropolen und dem Selbstverständnis nach sieht man sich nicht nur als Hauptstadt des Horasiats Ochobeniu, sondern auch der nördlichen Horasiate Lorthalis und Skiresis und Sevanyr, was gelegentlich zu Konflikten mit den Karóniern führt, die sich in ähnlicher Rolle sehen. Der Ruf, der Ochobik im südlichen Imperium anhängt, nämlich eine provinzielle Grenzfestung im wilden Norden zu sein, ist heute gänzlich ungerechtfertigt. Ochobik kann mit Fug und Recht als aufstrebend gelten. Heute verfügt die Stadt genauso über prächtige und monumentale öffentliche Gebäude wie Thermen, Theater, Tempel und Arenen wie die Metropolen des Südens. Allenfalls fehlt den Einrichtungen die Patina hohen Alters, die die Gebäude im Süden häufig aufweisen. Die ansässige Bevölkerung setzt sich ganz überwiegend aus nordimperialen Menschen und solchen mit mehr oder weniger offenkundig hjaldingischer Abstammung zusammen. Neristu leben nur relativ wenige in Ochobik und für Shingwa ist das Klima eher zu kalt. Die Amaunir gehören der nordimperialen Art an, die etwas kleiner und stämmiger in der Statur ist. Lyncil sind ein relativ häufiger Anblick, auch wenn sie sich nur kurz in der Stadt aufhalten, um dann mit ihren Danthrekiwagen wieder in die nördlichen Gebiete zu ziehen. Gelegentlich sieht man sogar einmal einen Baramunen und selten sogar einen Nyr-Tighrir in der Stadt, meist aber unfreiwillig als Attraktion für die Arena. Gegründet wurde die Stadt als Grenzsiedlung auf einer Insel im See Ochobicon, welcher eigentlich nur eine Verbreiterung des Klaren Orismani darstellt, schon während der Gründungsphase des Ersten Imperiums. Zur Stadt wurde Ochobik allerdings erst, als man begann, die Länder der Hjaldinger zu erobern. Von hier, gleichsam der Südgrenze des Horasiats, wurde das Land vornehmlich unter der Ägide der Kouramnion in zähem Ringen mit der Natur und dem

Haus Aldangara erschlossen und kultiviert. Bis heute kann zumindest das südliche Drittel vom Klaren Orismani an nordwärts als ähnlich zivilisiert betrachtet werden wie die Provinzen des zentralen Imperiums. Anders dagegen die nördlichen Regionen, wo sich zahllose Seen, Bäche und Flüsse mit Sümpfen und dichten Wäldern abwechseln. Pfade und Wege durch diese Region sind äußerst beschwerlich und Seen und Sümpfe machen immer wieder große Umwege erforderlich. Genutzt werden sie allerdings sowieso von kaum jemand anderem als den Lyncilhändlern, lorthalischen Hjaldingern, Baramunen und vielleicht dem einen oder anderen entlaufenen Sklaven.

Um den Norden zu erschließen, wurden Kanäle zwischen einigen Seen und Flüssen gegraben, um so eine Verbindung zwischen dem Klaren und dem Kalten Orismani zu schaffen, der ja die Nordgrenze des Horasiats bildet. Über diese Route und über die Nebenflüsse des Kalten Orismani dringen Händler und Siedler bis in die lorthalischen Wälder vor, um Pelze und Holz zu gewinnen. Aus der ochobischen Seenlandschaft werden außerdem noch Süßwasserfisch und Bernstein gewonnen. Die Stadt Ochobik liegt auch heute noch gänzlich auf einer großen Insel am Rand des Sees Ochobicon. Eine direkte Landverbindung besteht über einen Damm, der zum Südufer führt, das bereits zum Nachbarhorasiat Peranthis gehört. Eine halbwegs intakte imperiale Straße führt entlang des Klaren Orismani nach Rhesias und weiter nach Dorinthapoles. Der wichtigste Verkehrsweg ist jedoch der Klare Orismani, der während des Herbst- und Frühjahrshochwassers auch für größere Schaufelradgaleeren bis Ochobik befahrbar ist. Im Sommer muss man sich dagegen auf kleinere Schrauben- und Rudergaleeren sowie die unvermeidlichen Treidelkähne beschränken. Im Winter muss der Verkehr oft eingestellt werden, wenn der Flüsse zufrieren. Wenn schon im Sommer viele Adelige ihre Residenz in Ochobik dem Leben in den raueren kleineren Städten und Domänen der nördlichen Provinzen vorziehen, so entfliehen im Winter selbst die Kouramnion dem Landleben. Die Adligen, die sich den Winter mit Festen und Orgien, Dichterlesungen, Kunstwettbewerben, Gelehrtdiskursen, Theater- und Musikdarbietungen vertreiben, ziehen dementsprechend auch eine große Zahl an Händlern, Künstlern und Gelehrten an, die von der Freigebigkeit der Optimaten profitieren wollen. Da der Winter auch die traditionelle Zeit der hohen Politik und der höfischen Intrigen im Horasiat darstellt, finden auch solche in dieser Zeit Anstellung, die sich eher auf die Kunst des Tötens verstehen. Im Winter bleiben aber

auch die Arenawettkämpfe und Athletikspiele aus, weshalb selbst die einfache Bevölkerung in dieser Zeit stärker in Berührung mit hochgeistigen Genüssen wie Theatervorführungen kommt als im angeblich kultivierten Süden. Die Handwerker der Stadt profitieren neben der Befriedigung optimatischer Bedürfnisse von der Verarbeitung von Eisenerz aus den nördlichen Türmen des Morgens und nördlicher Hölzer, aus denen allerlei Waffen Geschirr und Werkzeuge bis hin zu Orismanischiffen gefertigt werden.

Um die Erschließung des Grenzlandes haben sich seit jeher die Kouramnion bemüht, und in Ochobenu halten die Bemühungen noch bis heute an. Kein Wunder, dass dieses Haus hier besonders einflussreich ist. Die Kouramnion sind hier weniger militaristisch als ihre Brüder und Schwestern in Harpalis und weniger traditionsbesessen als die in Corabenu. Die Feindschaft mit den Eupherban hat für sie nur wenig Bedeutung, dafür müssen sie sich häufig mit den Aldangara auseinandersetzen. Diese neigen zwar eher zum Einzelgängerdasein und sind nur locker organisiert, können dafür aber Einfluss auf Hjaldingersippen, sowie auf Baramunen und Nyr-Tighrir ausüben. Während die Aldangara für die Kouramnion noch einen gewissen Respekt verspüren, ist die Feindschaft mit den Phraisopos wesentlich tiefer.

Verwendung im Spiel: Neben der Möglichkeit des Intrigenspiels in winterlicher Umgebung ist Ochobik ein wahrscheinlicher Ausgangspunkt für Abenteuer in den nördlichen Territorien, wo sich kleinere un-zivilisierte Siedlerstädte, halb wilde Hjaldingerstämme und wilde Nyr-Tighrir und Baramunen finden lassen.

TRIVINA:

Einwohner: Je ca. 100.000 in der unteren Hafenspolis und in der oberen Horasialmetropole (in der Horasialmetropole fast ausschließlich nord-imperiale Menschen, dazu einige Neristu und Amaunir, wenige G'rolmur. In der Hafenspolis eine buntere Mischung mit süd-imperialen Menschen, Hjaldingern, Rissos, einigen Vesai und Kerrishitern)

Dominante Häuser: Aphirdanos, Eupherban, Illacrión, Alantinos, Rhidaman (stark abnehmend), Partholon (stark abnehmend), Quoran

Häuser im Untergrund: Ennandu, Celiu-Brajanos

In seiner Bedeutung als imperiale Hafenstadt am Thalassion lässt sich Trivina heute nur noch mit Balan Cantara vergleichen. Ursprünglich, so behaupten manche Gelehrte, soll hier in vorimperialer Zeit ein Heiligtum der Göttin Teravinia Reisende „empfangen“



haben. Während der Herrschaft des Thearchen Myr-Mekarion wurde dann die Stadt Trivina im Jahr 248 IZ als nordöstliche Grenzstadt des Imperiums und Metropole eines unbedeutenden Horasiats gegründet. Weitgehend unbeachtet von den Herrschern im fernen Baan-Bashur dämmerte die Stadt die nächsten 2000 Jahre vor sich hin. Handel mit den Hjaldingern, die sich in dieser Zeit bis zu den serovischen Inseln ausbreiteten, brachte der Stadt einen leidlichen Wohlstand, der allerdings durch gelegentliche Plünderungen durch die Hjaldinger auch wieder zunichte gemacht wurde. Das Erstarken der Hjaldinger hatte man lange ignoriert, doch nachdem innere Querelen und Häuserkämpfe im Imperium beigelegt worden waren, setzte das Imperium zu einem massiven Gegenschlag an. Im Auftrag des Thearchen errichtete das Haus Charybalis unterhalb des alten Trivina einen riesigen Hafendistrikt, um eine große Kriegs- und Versorgungsflotte sicher unterbringen zu können. Trotz heftigster Gegenwehr zeigte die imperiale Übermacht Wirkung, und Zehntausende Hjaldinger landeten auf den Opferaltären des Charyptakultes, gar Hunderttausende auf den Sklavenmärkten des Imperiums. Die kräftigen Hjaldingersklaven wurden trotz einiger vergeblicher Revolten als Arbeitssklaven zur Realisierung zahlreicher monumentaler Bauprojekte eingesetzt. Zuvorderst ist hier natürlich die neue Hauptstadt Dorinthapoles zu nennen, die gerade im Entstehen begriffen war. In der Folgezeit profitierte Trivina von seiner Rolle als inoffizieller Thalassionhafen von Dorinthapoles. Von Trivina aus wurden auch die Küstengebiete der neu geschaffenen, aber entvölkerten Horasite Cranareniu und Serovia systematisch kolonisiert, was den Handelsverkehr von Trivina nach Norden stark anwachsen ließ. Inwiefern der Zustrom zahlloser Hjaldingersklaven in die nordöstlichen Horasiate das fast zeitgleiche Anwachsen der Hexatèer-Sekte im Grenzgebiet von Trivinia, Telaniu, Centralis und Corabeniu beeinflusste, ist heute nicht mehr eindeutig nachzuvollziehen. Zum Ärger der Charybalis gewann diese Sekte auch in der Stadt Trivina an Einfluss. So waren sie am Ende auch froh, dass die Querulanten wohl mit Hilfe von G'rolmurtechnomanten eine eigene Flotte aufbauten, um das Land zu verlassen. Der späteren Sturz des Hauses Charybalis ging in Trivina wesentlich glimpflicher vonstatten als in Balan Cantara und Balan Mayek. Der Hafendistrikt wurde kurzerhand vom Thearchen der direkten imperialen Oberhoheit unterstellt und erhielt als souveräne Polis weitgehende Rechte der Selbstverwaltung. Seitdem besteht Trivina rechtlich aus zwei Städten, der alten Horasmetropole auf den Hügeln und der Hafenpolis in der Küstenebene der Flussmündung. Die Jahrhunderte der Prosperität dank unangefochtener Monopolstellung haben die Stadt

jedoch dekadent werden lassen, was sich gerade im 100jährigen Seekrieg gegen die Serover zeigte. Nach anfänglichen Siegen gegen die noch unzureichend organisierten serovischen Rebellen, wie dem Sieg der Myriade 11 Orthosis gegen die Myriade 14 Serovala glaubte man die Aufstände bereits niedergeschlagen zu haben. Mittel, die eigentlich dafür gedacht waren, die nicht unerheblichen Verluste auszugleichen, wurden sowohl für pompöse Siegesfeiern ausgegeben als auch massiv in die Stadtverschönerung umgeleitet. Die alten, im mayenischen Stil der Charybalis errichteten Prunkbauten wurden mit hjaldingischem Optrilith großzügig im Valantischen Stil renoviert. Die serovischen Rebellen konnten sich jedoch dank der Führung durch die Ennandu neu formieren und gewannen mehr und mehr die Oberhand. Eine vollständige Blockade von Trivina konnte nur durch den massiven Einsatz hjaldingischer Söldner abgewendet werden. Trivina und damit die nordimperiale Seemacht blieb jedoch weiterhin in der Defensive und musste einen zähen Kaperkrieg erdulden, der wohl eher der Arroganz und Ignoranz der Herrschenden am Sternepfeiler geschuldet war. Währenddessen trieben immer mehr Provinzhäfen im Nordosten, die über lange Zeit durch Monopole und Privilegien Trivinas geknebelt worden waren, immer ungenierter Handel mit den Serovern. Der Seekrieg ist heute zwar offiziell einem Waffenstillstand gewichen, dafür werden heute allerdings gelegentlich noch „eigene“ Hjaldingerpiraten gegen die mit den Serovern verbündeten Hjaldinger entsandt.

Der Machtverlust der Stadt wird einem Besucher allerdings auf den ersten Blick nicht auffallen. Der nahezu unstillbare Hunger der Hauptstadt füllt immer noch die Truhen der Reichen und zieht immer noch Händler selbst aus dem fernen Kerrish-Yih an. Paläste, Tempel, öffentliche Bauten und Plätze sind rund erneuert und mit reichlich Marmor und Optrilith versehen. Tempeldächer glänzen golden, und mit leuchtendem Illuminium versehene Inschriften weisen auf das Selbstbewusstsein und den Stolz der Triviner hin. Bei genauerer Betrachtung wird man vielleicht feststellen, dass trotz der recht zahlreichen Schiffe die riesigen Hafenbecken mit den markanten Delphinstatuen über der Einfahrt kaum gefüllt sind. Die Flottengarnison wird heute von einer „Myriade“ Seesöldner größtenteils hjaldingischer Herkunft bemannt, deren Loyalität und Disziplin eher fragwürdig ist und die gelegentlich auch auf Beutefang in den ärmeren Vierteln des Hafendistrikts ausziehen. Anders als in der Hafenpolis mit seinem bunten

Völkergemisch und seinem turbulenten Treiben geht es in der Horasmetropole etwas beschaulicher zu. Die Bevölkerung besteht fast ausschließlich aus nordimperialen (nyranischen) Menschen, in deren Stammbäume allerdings wohl auch ein guter Schuß Hjaldingertum eingeflossen ist. Dass hier die meisten Neristu der Stadt leben, erkennt man wohl am Dir-an-Sun, der den Nerenith überragt, ansonsten verhält sich das eher nachtaktive Volk doch geschickt unauffällig. Eher des Nachts sind auch die Amaunir unterwegs, die hier meist von der nordimperialen Art sind, als die Amaunir in Valantia. Eher scheu sind auch die G'rolmur, die gelegentlich die Stadt aufsuchen. Mancherorts sollen sich hier auch noch Hinterlassenschaften der Hexatèer finden. So werden teilweise noch die alten Götternamen statt der offiziellen verwendet. Im Hafenviertel, das einige Millia außerhalb der Stadt an der Küste liegt, findet man auch noch die Ruinen eines großen Ephartempels. Obwohl die Trümmer wertvolles Baumaterial abgeben, liegen diese noch immer unangetastet in dem teilweise zugewucherten Terrain. Dagegen wurde der große Charyptatempel am Hafen längst zu einer Markthalle umfunktioniert.

Seit dem Untergang der Charybalis bestimmten die Häuser Aphirdanos, Eupherban, Rhidaman und Ennandu die Geschieke der Stadt und des Horasiats. Die Ennandu verlagerten jedoch ihr Interesse immer stärker auf die serovischen Inseln und verließen die Stadt vor etwas mehr als hundert Jahren vollständig. Stattdessen gewannen die Alantinos und Illacrion an Gewicht und setzten sich für die Stadtverschönerung ein. Gerüchte, dass ihr plötzlicher Machtzuwachs auf serovischen Aural beruht, konnten nie bewiesen werden. Herbe Verluste mussten die Partholon und Rhidaman hinnehmen. Die Quoran, die ja meist dort zahlreich zu finden sind, wo sie am einfachsten an die vielen kostbaren und exotischen Materialien für ihre technomantischen Projekte gelangen, halten sich meist aus der Politik heraus. Manche behaupten, dass sie ihre Rohstoffe seit längerem nicht mehr nur über das Haus Rhidaman beziehen und dass sie sich beim Flottenbau während des Seekrieges doch eher zurückhaltend verhielten.

Verwendung im Spiel: Trivina ist eine häufige Etappe für eine Reise von Balan Cantara in die Nordosthorasiate. Aventurische Güldenlandsegler suchen die Stadt oft vor ihrer Heimreise auf, um letzte Vorräte aufzufüllen, bevor man mit der nach Nordosten abknickenden era'sumischen Strömung (Güldenlandstrom)

das Thalassion überquert. In Trivina lassen sich auch Spuren der Hexatèer finden, vielleicht auch zu wenigen verbliebenen Anhängern in den Türmen des Morgens.

VALDUR HARPALIS:

Einwohner: ca. 150.000 (nordimperiale Menschen, vergleichsweise viele Neristu und Amaunir, wenige Leonir, gelegentlich Kentori, G'rolmur, Haëhnyrr)

Dominante Häuser: Partholon, Eupherban, Kouramnion, Rhidaman

Häuser im Untergrund: Nesseria, Chrysoteos

Valdur Harpalis ist sicherlich die bedeutendste Metropole des westlichen Imperiums. Hier wurde schon zu Zeiten des ersten Imperiums, mit der mächtigen Magie der Alten und dem Einsatz tausender Sklaven, eine gewaltige Brücke über den mehr als ein dutzend Millia breiten Sund des Großen Orismani errichtet. Als bedeutender Stapelplatz und Beherrscherin des Schiffsverkehrs auf dem mächtigsten Strom der Welt, wuchs die Stadt schnell zu einer reichen und bedeutenden Metropole heran. Im Lauf der Zeit musste sich die Stadt jedoch auch häufiger von Verheerungen erholen, denn die einzige Brücke die den Großen Orismani überspannt, ist natürlich von großer strategischer Bedeutung. Die letzten und vielleicht schwersten Schläge seit den Chimärenkriegen musste Valdur Harpalis jedoch in den letzten sieben Jahrhunderten seiner fast 5000 jährigen Geschichte hinnehmen. Zwar hielten die Myriaden und die Bollwerke der Harpalier stand, aber die aus Nordwesten anstürmenden Horden der Ban Bargui und die aus dem Westen ausschwärmenden Chrattac stürzten die Horasiate im Westen und Süden, von Kentorikan, bis Anthalia ins Chaos. Handel und Wandel ging drastisch zurück, während gleichzeitig die Steuerlast erhöht werden musste, um die zusätzlichen Militärausgaben schultern zu können. Bis heute hat sich Valdur Harpalis nicht mehr vollständig erholen können. Obwohl der große Hafen und die Märkte noch immer äußerst geschäftig wirken, ist es doch nur ein Bruchteil vergangener Zeiten. Als Antwort auf die Bedrohung wurde die Stadt zur waffenstarrten Festung ausgebaut, die sich angeblich mit der Mholurenwehr messen kann. Mehrere Viertel am Westufer wurden abgerissen und nur ein einziges Viertel blieb als Brückenkopf, geschützt durch einen mächtigen doppelten Mauerring, zurück. Der größte Teil der Metropole liegt jedoch auf einer großen Inseln nahe des Westufers und wird heute von einer gut 10 Grad hohen Mauer vor Feinden und Hochwasser geschützt. Eindrucksvoller als die Festungsanlagen und Häfen ist jedoch mit Sicherheit die Orismani-



brücke, die einige natürliche und künstliche Inseln im Lauf des Großen Orismani mit den beiden Ufern verbindet. Seiner großen strategischen Bedeutung entsprechend, wurden in gleichmäßigen Abstand auf der Brücke Befestigungsanlagen, Wachtürme und Tore errichtet, die heute allerdings nicht nur zum Schutz der Stadt dienen, sondern auch als Druckmittel, sollte der Myriokrat es für nötig befinden, die Stadt zu blockieren. Die große Bedeutung der Orismanibrücke lässt sich vielleicht an dem Kult des Gottes Harpalios erkennen, der als Gott der Brücken und des Handels verehrt und mittels Opfergaben günstig gestimmt wird. Auch dem Gott Orismani huldigt man hier als Gott des Wassers und der Fruchtbarkeit, während Chrysir, vom unvermeidlichen Staatskult abgesehen, kaum Verehrung genießt. Eine für das Wirtschaftsleben der Stadt wichtige Einrichtung ist der so genannte Säulenhügel, einige Millia westlich der Stadt. Die Namen gebenden Säulen wurden vor langer Zeit errichtet, um den Wolkenschiffen der Vinshina als Ankerpunkt außerhalb der Stadt zu dienen. Einzelne Wolkenschiffe machen hier recht häufig halt und gelegentlich kommt gar eine ganze Flotte, was die Harpalier hier traditionell für ein spontanes Volksfest nutzen. Seit einiger Zeit nutzen auch die Ban Bargui und Kentori diesen neutralen Ort um miteinander und den Harpaliern Handel zu treiben. Bisher haben noch alle Machthaber des Horasiats diese alte Tradition respektiert. Mittlerweile finden sich am Fuß des Säulenhügels auch eine ganze Reihe Pavillons, die Händlern aus der Stadt als feste Marktstände dienen. Wer auf dem Säulenhügel allerdings Handel treibt, sollte nicht vergessen, dass die Waren erst in Valdur Harpalis verzollt werden müssen, bevor sie ins Imperium gebracht werden dürfen.

Zur Bevölkerung von Valdur Harpalis gehören neben der Mehrheit der nordimperialen Menschen auch eine große Neristu- und Amaunirgemeinde. Das ist auch kaum verwunderlich, wo doch sowohl die westlichen Ausläufer des Waldes von Amaunath, als auch das verlorene Annerestalya, die legendäre Heimat der Neristu am Oberlauf des Roten Orismani, nicht allzu weit entfernt liegen. Nicht mehr so zahlreich wie ehemals und heute strenger kontrolliert, gehören auch Reisende aus dem Westen durchaus zum vertrauten Straßenbild. Dazu gehören die Haëhnyrr, aber auch Chrattac aus der Tränenwüste, sowie Ban Bargui und Kentori.

Die Verluste der westlichen Horasiats zogen auch politische Veränderungen in Harpalis nach sich. Die Häuser Partholon und Kouramnion erhöhten Präsenz und Einfluss im Horasiat. Obwohl sich beide Häuser hier in ihrem Militarismus ähneln, bevorzugen sie doch ganz unterschiedliche Strategien. Die Partholon

bevorzugen die mobilen Truppen, wie Kataphracten, Insektoper und arkanomagische Kriegswagen, die in schnellen Vorstößen den Feind überrennen und vernichten. Die Kouramnion unterstützen dagegen die traditionelle schwere Infanterie, die aus einer sicheren Defensive die Grenzen langsam vorschieben. Ganz besonders wuchs allerdings die Macht der Eupherban in Harpalis. Sie brachten sich rechtzeitig aus ihrem Stammland Demelion nach Harpalis in Sicherheit und bauten hier ihre Machtposition aus. Während sich in den Ländern zwischen dem Großen Orismani und dem Rückgrat der Welt vorgeblich imperiale und unabhängige Stadtstaaten, marodierende Söldnertrupps, Kentori, Ban Bargui Leonir und Chrattac sich in wechselnden Allianzen kleine Scharmützel und Große Schlachten lieferten, wurden die Ostufer mit Festungen, Wachtürmen und Veteranensiedlungen befestigt. Mittlerweile muss das Horasiat drei Myriaden, sowie Hilfstruppen versorgen. Die Kriegsflotte patrouilliert den Großen Orismani vom westlichen Gletschermeer bis zur Mündung des Schnellen Orismani und dringt gelegentlich auch auf dem Roten Orismani vor um die verbliebenen Brückenköpfe in den abgefallenen Territorien zu schützen und zu versorgen. Für schnelle Vergeltungsschläge in feindlichen Territorien, sowie für den raschen Einsatz an bedrohten Grenzabschnitten ist auch eine Kataphractenmyriade zuständig. Während sich die Partholon und Kouramnion noch über die richtige Militärstrategie stritten, setzten die Eupherban am Sternenpfeiler geschickt durch, dass der Myriokrat von Harpalis zur besseren Koordinierung den militärischen Oberbefehl über die harpalischen Myriaden erhielt. Darüber hinaus sollte er als "Exarch" die völlige Kontrolle über die verbliebenen imperialen Protektorate erhalten. Selbstverständlich sorgten die Eupherban auch dafür, dass seitdem immer ein Mitglied ihres Hauses dieses Amt einnahm. Faktisch ist heute selbst dem Horas nur noch eine Repräsentativaufgabe geblieben.

Verwendung im Spiel: Valdur Harpalis ist gut als Ausgangspunkt für Abenteuer im „wildem Westen“ zwischen Großem Orismani und dem Rückgrat der Welt geeignet, wo man mit Schwert und Zauberei angeblich in wenigen Jahren vom Söldner zum Herrn eines Stadtstaates aufsteigen kann. In Valdur Harpalis können auch Kontakte zu den Ban Bargui und Kentori geknüpft werden.

KARÓNU:

Einwohner: ca. 150.000 (nord-imperiale Menschen, Amaunir, Neristu, gelegentlich Kentori, Lyncil)

Dominante Häuser: Partholon, Phraisopos, Onachos, Aphirdanos

Häuser im Untergrund: Nesseria, Melarythor

Karónu oder auch Sidor Karoonu liegt am Zusammenfluss von Kaltem und Klarem Orismani und damit im Zentrum des nördlichen Myranor. Seiner Lage entsprechend, zählt Karónu zu den großen Metropolen und kann auch auf eine lange Geschichte zurückblicken. Das genaue Alter

Karónus ist heute ungewiss, doch sollen sich hier in den fruchtbaren Niederungen des Kalten Orismani nahe des heiligen Berges Baan-Bashur schon früh Stadtstaaten der menschlichen Einwanderer gebildet haben. Der Gründungsmythos sieht jedoch vor, dass Karon, ein Kavalleriegeneral aus dem Gefolge Kerastes mit einem festen Heerlager am Zusammenfluss von Kalten und Klarem Orismani den Grundstein der Stadt legte.

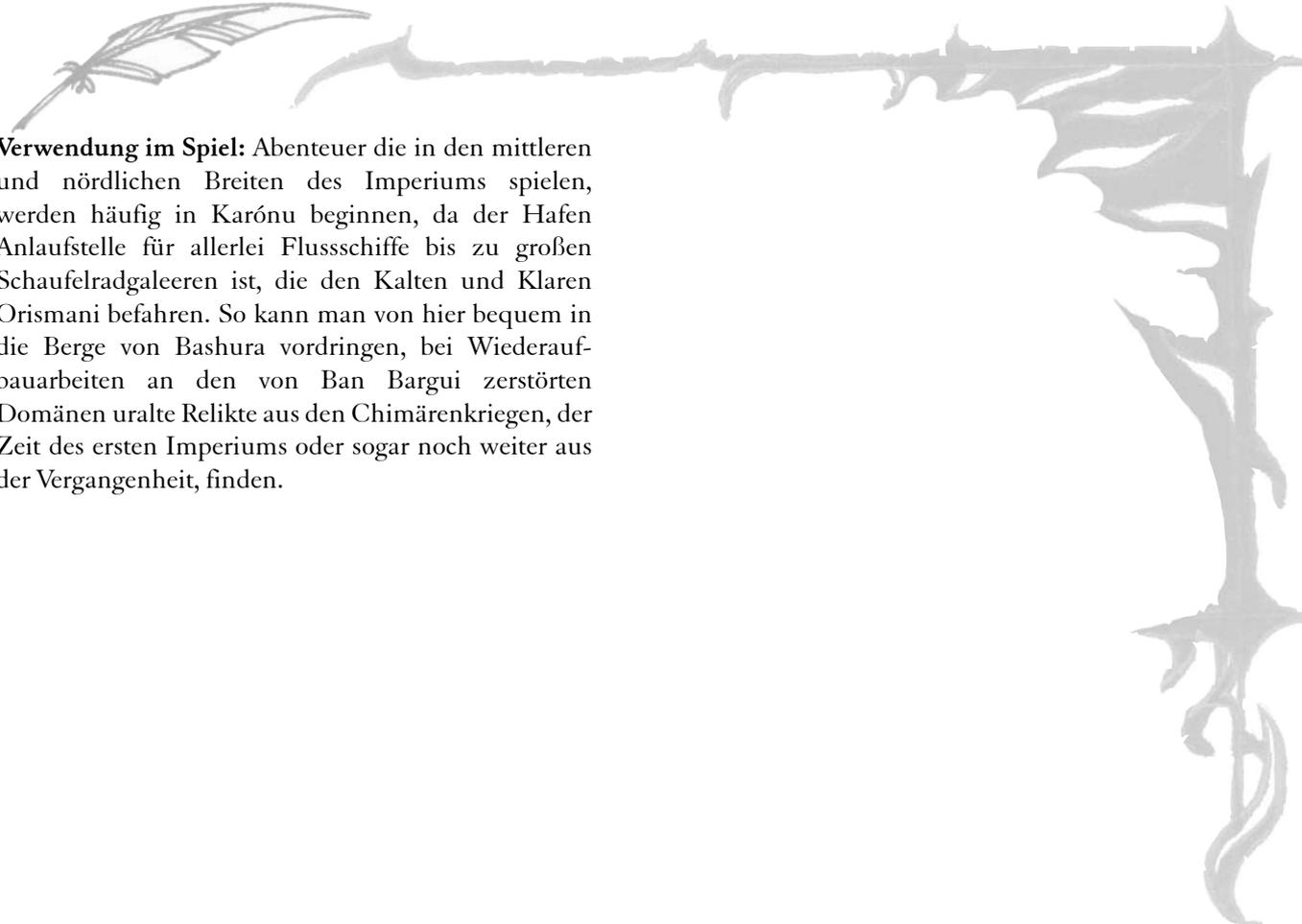
Mit der Errichtung des ersten Imperiums wurde der Baan-Bashur zum unumstrittenen Machtzentrum des Kontinents, wovon auch Karónu profitierte. Was lange Zeit ein Segen war, wurde in den Erbenkriegen zum Fluch. In den zweihundert Jahren, in denen die Optimaten mit magischen und weltlichen Mitteln um die Nachfolge des ersten Imperiums stritten, wurden die Länder um den Baan-Bashur zum bevorzugten Schlachtfeld. Auch Karónu wurde mehrere Male völlig zerstört. Die Auswirkungen waren groß genug, um selbst die Läufe der Orismani zu ändern, sodass Karónu zu Beginn des zweiten Imperiums an anderer Stelle neu gegründet wurde. Die Ruinenfelder und Grabhügel der früheren Siedlungen erstrecken sich heute über den Stadtrand und die Domänen des Umlandes hinaus.

Eine Zäsur in der Stadtgeschichte bedeutete jedoch der Ansturm der Ban Bargui in den letzten Jahrhunderten. Zuerst mussten sich zahlreiche imperiale Siedler aus den Ländern jenseits des Großen Orismani über den Fluss nach Karóniu und Harpali zurückziehen. Dann jedoch setzten die Ban Bargui vor siebzig Jahren zu Zehntausenden über den Großen Orismani und konnten nur mit knapper Not vor den Toren Karónus gestoppt werden. Um die dichter besiedelten Regionen entlang der Orismaniufer zu schützen, wurden zahlreiche Grenzfestungen und Veteranensiedlungen an den Ufern errichtet. Der Orismanihafen von Karónu zählt neben Valdur Harpali zu den

wichtigsten Flottenstützpunkten des Imperiums, denn ab Karónu können selbst die großen 40 Gradu langen Schaufelradgaleeren problemlos den hier über eine Millia breiten Orismaniarm befahren. Zudem leistet sich Karónu eines der größten Söldnerkontingente des Imperiums. Eine ganze Myriade Akiriten steht bereit, um den Grenzfestungen am Großen Orismani im Falle eines Angriffs schnellen Entsatz zu bringen. Die leichte Reiterei ist bestens geeignet, um in den Steppen zwischen Kalten und Großen Orismani zu operieren. Dennoch stellt man in Karónu mit Besorgnis fest, dass der Myriokrat von Harpali seinen Einfluss zunehmend auch auf die karónischen Grenzgebiete am Großen Orismani ausdehnt. Die teilweise recht multi-kulturelle Zusammensetzung der Söldnertruppen hat auch die Bevölkerungsvielfalt in Karónu beflügelt. Neben den üblichen nordimperialen Menschen, Amaunir und Neristu, die die ständige Stadtbevölkerung bilden, halten sich häufig auch menschliche und zentaurische Kentori, Lyncil und Hjaldinger aus dem nördlichen Binnenland in der Stadt auf. Auf Ban Bargui ist man dagegen ganz und gar nicht gut zu sprechen. Selten sieht man auch einzelne Baramunen, Nyr-Tighrir und Shakagra.

Grundlage für den Wohlstand Karónus ist neben der für die Orismanilande obligatorisch reichen Landwirtschaft und des regen Handelsverkehrs auf den Flüssen, der große Viehmarkt, der heute allenfalls von dem in Dorinthapoles übertroffen wird. Die weitläufig mit den Kentori verwandten Ur-Karónier verkaufen hier regelmäßig ihre „Überschüsse“. Dörrfleisch aus Karónu findet sich in den eisernen Rationen fast aller Myriaden des nördlichen Imperiums. Dass Karónu als Residenz trotzdem auch bei den Adeligen benachbarter Horasiate wie Bashura, Ochobeniu und Sevanyr beliebt ist, liegt daran, dass schon vor langer Zeit ein System arkanomechanischer Vorrichtungen installiert wurde, das den Gestank der Viehmärkte, Schlachthäuser und Gerbereien auf die ärmeren Viertel konzentriert. Allerdings gewinnt auch Ochobik am Oberlauf des Klaren Orismani zunehmend an Attraktivität und konkurriert mit Karónu um die Rolle als Kulturhochburg des Nordens.

Für das Haus Partholon ist das Horasiat Karóniu schon seit dem ersten Imperium traditionelles Stammland und bis heute hat sich an ihrer politischen Dominanz nichts geändert, zumal sie auch faktisch die Insektopterstaffeln am Baan-Bashur kontrollieren. Daneben sind auch die Phraisopos und Aphirdanos wichtig. Die Onachos sind besonders an den Relikten aus der vor- und erstimperialen Vergangenheit hier und vor allem im Nachbarhorasiat Bashura interessiert.



Verwendung im Spiel: Abenteuer die in den mittleren und nördlichen Breiten des Imperiums spielen, werden häufig in Karónu beginnen, da der Hafen Anlaufstelle für allerlei Flussschiffe bis zu großen Schaufelradgaleeren ist, die den Kalten und Klaren Orismani befahren. So kann man von hier bequem in die Berge von Bashura vordringen, bei Wiederaufbauarbeiten an den von Ban Bargui zerstörten Domänen uralte Relikte aus den Chimärenkriegen, der Zeit des ersten Imperiums oder sogar noch weiter aus der Vergangenheit, finden.



DER CÍRKEL DER SILBERREIHER

GONDELLENKER VON BALAN CANTARA

Von René Littek

Der Cirkel der Silberreihler ist einer von zahlreichen Gondel-Cirkeln in Balan Cantara, doch unterscheidet er sich in einer besonderen Hinsicht von seinen Konkurrenten: Er wurde von einem Aventurier gegründet.

ΠΑΤΡΟΝ ΒΡΑΙΥΝΙΟΣ Ι ΓΡΑΓΟΡ

Im Jahr 4765 IZ strandete der Grangorer Schiffsmagus Barios von Grangor in Balan Cantara und überlebte nur dank seiner Magie und einer Portion Glück die dunklen Gassen und Kanäle. Nach einigen Jahren hatte er sich in Balan Cantara eingelebt und war in einem Gewerbe erfolgreich, das er aus seiner Heimatstadt Grangor kannte, dem Gondellenken. Schon bald arbeiteten mehrere Gondellenker für Barios, und der Cirkel der Silberreihler war geboren.

Barios, der sich nun Brajunios i Grangor nennt, ist mittlerweile ein hoch geachteter Cirkelpatron geworden und gibt sich in Balan Cantara als Animist aus, der den Elementen Wasser, Wind und dem Stellar Belyabel zugewandt ist. Brajunios ist ein durchaus religiöser Mann, der Efferd und die Hesinetochter Mada verehrt und den beiden einen als Tua'Tai getarnten Schrein errichtet hat, der ihm zugleich als Heim und Cirkel-Haus der Silberreihler dient.

In seinem „Tua'Tai“ vollführt Brajunios jeden Morgen den Tanz der Mada, den er Myranern gegenüber als kultische Handlung ausgibt. Auch sonst setzt er seine Magie eher sparsam und heimlich ein, denn er befürchtet zu Recht, dass eine zu öffentliche Demonstration seiner aventurischen Gildenmagie Aufmerksamkeit bei den falschen Stellen erregen könnte. Gerade die den Myranern eher verschlossene Hellsichtmagie hat ihm schon mehrmals den entscheidenden Vorteil verschafft. Auch hat er schon mehrfach Wasser- und Windgeister gegen Bedrohungen ausgesandt, seien sie nun weltlicher oder übernatürlicher Art.

Brajunios i Grangor

Geb.: 4722 IZ

Haarfarbe: silbergrau, Augenfarbe: meerblau

Kurzcharakteristik: erfahrener Cirkelpatron und kompetenter Schiffsmagus (als Animist getarnt)

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 14, CH15,

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Menschenkenntnis 12, Magiekunde 13

Herausragende Zauber und Rituale: Kennt

zahlreiche Wasser- und Windzauber, insbesondere Beschwörungen, einige davon meisterlich.

Praktiziert daneben vor allem die in Myranor relativ unbekannt Hellsicht- und Analysemagie.

Besonderheiten: Affinität zum Element Wasser

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Retter in der Not; halb-religiöser

Auftraggeber in Dingen, die das Element Wasser betreffen.

Zitat: „Wasser ist Leben“

ΓΟΝΔΕΛΦΑΗΡΤΕΙ

Der Cirkel besteht vor allem aus den Gondellenkern und ihren Familien, sodass das Gondelgeschäft auch die Haupteinnahmequelle darstellt. Berechnet werden 2 Obulus pro Millia, dazu kommen Gefahrezulagen zu bestimmten Zeiten oder wenn die Fahrt abseits der gesicherten Routen verlaufen soll.

Die „cirkeleigenen“ Routen der Silberreihler erkennt man leicht an den Kanalmarkierungen, die mit Dämonen- und Drachenköpfen versehen sind, welche dunkle Wassergeister und Mholuren abhalten sollen. Bei Nacht flackert weißliches Licht in den Augen und Rachen der Köpfe und dient so den Gondellenkern als Orientierungshilfe in der Nacht.

Die Gondellenker selbst tragen lange Kapuzenmäntel, welche die Gestalt verhüllen und unkenntlich machen. Ihre Steuerstäbe sind am Kopfstück mit dem Kopf eines Reihers verziert, und mit einer Drehung kann



das obere Ende des Stabes abtrennt und wie ein aventurischer Rabenschnabel verwendet werden. Niemand kann mit Sicherheit sagen, welcher Gondellenker ihn zu seinem Zielort gebracht hat, denn selten sprechen sie mehr Worte als die Frage nach dem Wohin und am Ziel den Betrag des Fahrpreises. Durch dieses düstere und schweigsame Auftreten wirken die Gondellenker relativ unheimlich, und zahlreiche Schauergeschichten über die gruseligen Pfahlmarkierungen und einen „dunklen Fährmann“ sorgen für eine relative Sicherheit der Gondeln und ihrer Fahrgäste. Einzig einer der Konkurrenz-Cirkel der Silberreihler, „Hoguns Wasserratten“, versucht sich immer wieder darin, die Fahrten der Silberreihler zu behindern oder gar einzelne Gondelfahrer anzugreifen. Zu einem richtigen „Cirkelkrieg“ ist es jedoch noch nicht gekommen, denn auch die Wasserratten wissen, dass verletzte Fahrgäste letzten Endes schlecht für das eigene Geschäft sind und ausbleibende Kundengelder die eigene Sicherheit gefährden.

GEHEIMNISSE DER SILBERREIHER

Auch wenn der Cirkel einige Kontakte und Nächtigungsmöglichkeiten für lange Aufträge in Krysirenis unterhält, so ist er doch vor allem in Thalassocantara aktiv, wo sich am ehesten Reisende von jenseits des Thalassions einfinden könnten. Denn der Cirkel ist mehr als Transportunternehmen und Schutzgemeinschaft. Heimlich unterstützt sein Patron Brajunios aventurische Handelsreisende, die in Not geraten sind oder denen Gefahr droht. Brajunios gewählter Nachname selbst ist aventurischen Reisenden ein Zeichen, denn in ganz Balan Cantara gibt es außerhalb des Cirkels nicht einmal eine Handvoll Personen, die auch nur den Namen Grangors schon einmal gehört haben. Das Garethi als Cirkelsprache tut sein übriges, um einen Kontakt mit Reisenden von jenseits des Thalassions zu erleichtern.

Nur einem inneren Kreis des Cirkels ist jedoch bekannt, dass der gläubige Brajunios seinen Einfluss und seine Magie auch dazu nutzt, die Kanäle von Balan Cantara, die in seinen Augen von den Ausgeburten Charyptas verseucht sind, zu befreien. Die mit Schutzsymbolen versehenen Kanalmarkierungen sind nur eine seiner Maßnahmen gegen die unheiligen Schrecken der Tiefe. Brajunios geheimer Kampf im Namen Efferds und Madas gilt Wasserdämonen, Mholuren und auch Optimaten, die sich „dem

schwarzen Wasser der Niederhöhlen“ verschrieben haben.

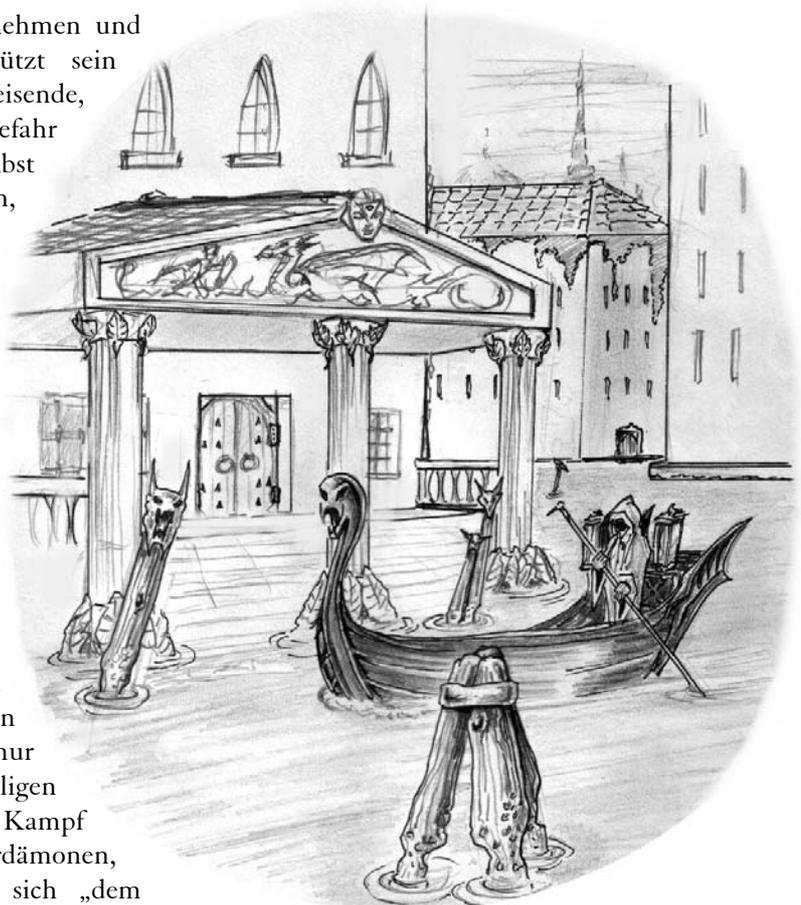
SZENARIO-VORSCHLÄGE

Der Dunkle Fährmann

Die von den Silberreihern selbst ausgestreuten Gerüchte über einen geisterhaften „dunklen Fährmann“ in ihren Reihen sind anscheinend furchtbare Wirklichkeit geworden. Mehrere Gondelpassagiere wurden von der Alptraumgestalt im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode erschreckt. Handelt es sich bei dem „Fährmann“ tatsächlich um eine übernatürliche Wesenheit wie einen Geist oder Wasserdämon? Oder ist es der Trick eines Rivalen, wie beispielsweise der Wasserratten, um die Silberreihler in Verruf zu bringen? Möglicherweise aber verbirgt sich der mörderische Übeltäter auch in den Reihen der Silberreihler selbst. Es ist an den Helden, Licht ins Dunkel zu bringen.

Cirkelkrieg!

Ein Szenario für kampforientierte Helden. Hoguns Wasserratten haben nichts mehr zu verlieren, zu schlecht laufen die Geschäfte. Wie eingekreiste Ratten treten sie nun die Flucht nach vorn an und gehen zum Angriff über. Die Wasserratten fahren in wahren





Enterkommandos aus und greifen die Gondeln der Silberreihler ohne Rücksicht auf mögliche Passagiere an. Die Helden werden sehr bald merken, dass sie in einen Krieg geraten sind, der nicht durch Diplomatie zu lösen ist, denn zu sehr hat sich Patron Hogun in den verhassten Feind verbissen. Es kann nur eine Seite als Sieger aus dem Kampf hervorgehen, und es gibt keinen zweiten Platz.

Mholurendiener

In ihren Bestrebungen, die Kanäle von Balan Cantara vor üblen Wesenheiten zu schützen, sind die Silberreihler auf eine finstere Kabale gestoßen, die mit den Mholuren gemeinsame Sache macht und ein groß angelegtes Ritual vollbringen will, das den Mholuren-Horden im Meer der Schwimmenden Inseln Tür und Tor nach Balan Cantara öffnen soll.

PROFESSION

Silberreihler-Gondellenker (2 GP)

Nur die Modifikationen auf Basis der Profession Schiffer (Fährmann)

Start-SO: 3 (max. 8)

Gesellschaft: Überreden -2, Sich verstecken +3

Natur: Fischen/Angeln -1

Wissen: Geographie -1, Magiekunde +2

Sprachen/Schriften: die Fremdsprache +4 wird durch Garethi +4 ersetzt

Handwerk: Seefahrt -1

Sonderfertigkeit: Ortskenntnis (bevorzugte Kanalrouten)

Ausrüstung: zweckmäßige, robuste Kleidung, wasserfester Kapuzenmantel

Silberreihlerstab (wie Rabenschnabel oder Stabkeule), Arbeitsmesser, Bootshaken, Wolldecke, gewachste Plane, Wein- oder Wasserschlauch

Besonderer Besitz: eigene Gondel, optisches/nautisches Utensil

DIE ESHBAT̄HZEICHEN

von Bernadette Wunden

»Das Wissen um die so genannten Eshbathzeichen macht so manchen Handel um ein Vielfaches einfacher. Glaubt es mir. Auch wenn einer nicht alle Zungen einer jeden Rasse oder jeden Volkes sprechen können wird, so wird zumindest jeder hier die Anwendung dieser Zeichen verstehen.«

- Händler, Nahambath

Weit verbreitet unter Händlern und Reisenden in und um die Narkramar und deren Umland sind die Kringel, Linien und Zeichen der so genannten Eshbathzeichen. Ihr Sinn und ihre Bedeutung sind recht einfach und beschreiben lediglich durch die genannten Kringel und Linien eine Zahl und durch einfache Zeichen Einheiten, die eine Gewichtseinheit oder Größenordnung angeben.

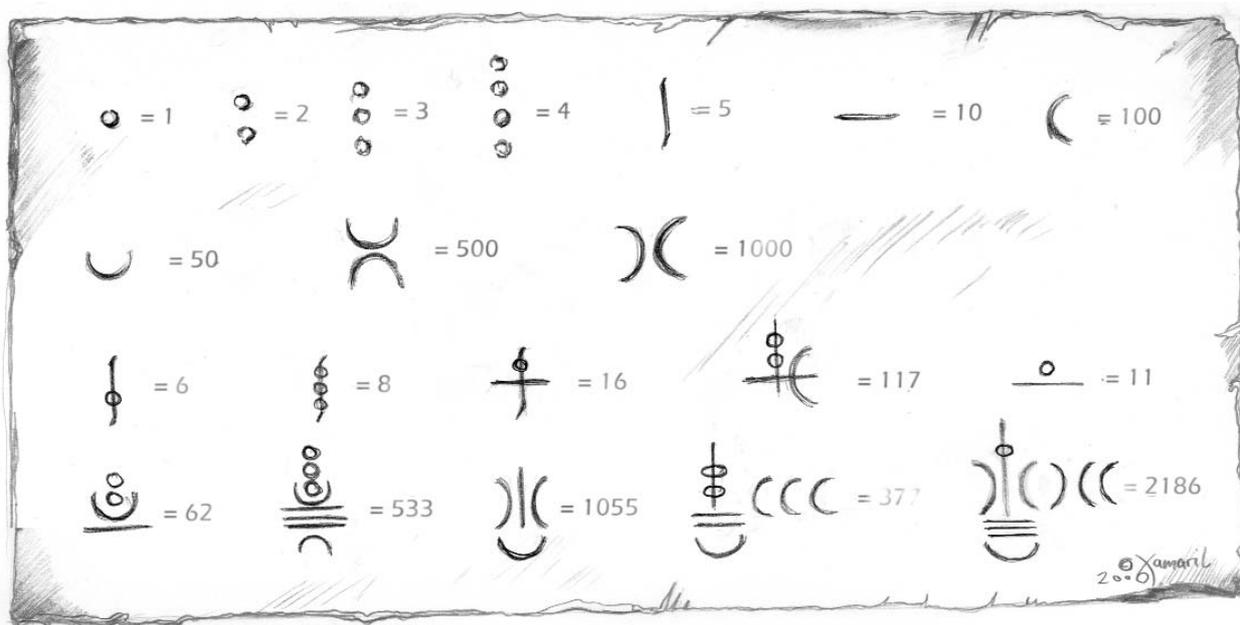
Woher eigentlich ursprünglich diese Zeichen kommen ist unbekannt, und den Namen verdanken sie lediglich jenen Orten, an denen sie zumeist gebraucht werden den Eshbathi der Narkramar.

Ihre weite Verbreitung aber ist bestimmt ihrer simplen Art und Weise zu verdanken. Während ein Kringel

nichts weiter als die Zahl 1 beschreibt, bedeutet eine senkrechte Linie 5 und eine waagerechte 10. Durch Kombinationen der Linien und Kringel, wie z.B. durch eine senkrechte Linie mit zwei Kringeln, wird eine 7 gebildet.

Die Zeichen für die einzelnen Maßeinheiten hingegen sind weniger populär als die Bildung der Zahlen. Dies mag daran liegen, dass man lediglich auf einen oder mehrere Gegenstände zeigt, die man kaufen möchte, sodann auf den Gegenstand, mit dem man bezahlen möchte und die Anzahl mit Hilfe der Zeichen angibt. Zudem bestehen nicht selten unterschiedliche Auffassungen darüber, wieviel auf einen Karren oder ein Lasttier geladen werden kann. Hingegen sind die Angaben über imperiale Längen oder Gewichte zumeist bekannt, oder man wird sich vor Ort einigen.

Nichtsdestotrotz bleiben die Zahlen ein beliebtes Hilfsmittel unter allen reisenden Händlern und Geschäftsleuten quer durch und rund um die Narkramar.





BALATHANDIS SCHEPK' MİR KRAFT!

– AUSBILDUNG OPTIMATISCHER ELEVEN

von Jörn Wesserling

Die magiebegabten Optimaten und ihre Ausbildung sind so alt wie das Imperium selbst. Gewisse Parallelen gibt es bei allen Häusern, und diese unterscheiden sie stark vom Akademiewesen der aventurischen Magier. Meist kommen auf einen Mentor nur ein oder zwei Schüler, die nicht selten auch noch miteinander verwandt sind. Die Ausbildung ist ein langwieriger und schwieriger Prozess, und oft stellt sich erst nach Jahren heraus, dass die anfängliche Potenz des Schülers sich nicht bewahrt hat. Im Gegensatz zu Vollmagiern haben Optimaten mit minderer Begabung weniger Möglichkeiten, in der Hierarchie des optimatischen Regierungsapparates aufzusteigen. Viele wählen dann den Weg einer Offizierslaufbahn, werden Alchimisten oder Technomanten, gehen in die Politik oder widmen sich Kunst und Kultur. Wird klar, dass die Ausbildung zum Adepten in eine Sackgasse führen wird, ist es nicht unüblich, dass Mentoren ihre Schüler tauschen – nicht selten sogar Häuser übergreifend. Die Quoran und die Partholon sind besonders an minder begabten Eleven interessiert, welche sie als Technomanten ausbilden können, um ihre arcanomechanischen Maschinen zu bedienen. Da die Partholon fast die gesamte imperiale Luftwaffe befehligen, sind sie natürlich an der Ausbildung von fähigen mechano-pathischen Insektoperpiloten interessiert. Da eine vollmagische Begabung nicht zwingend notwendig ist, um die nötige mechano-pathische Kontrolle über einen Insektoper zu erlangen, ist dies eine Möglichkeit für minder begabte Eleven, eine hoch angesehene Pilotenausbildung zu erhalten.

Die Ausbildung als Vollmagier dagegen gilt als die Königsdisziplin, da sie der Magie der Alten doch am nächsten kommt. Zudem eröffnet nur sie den Weg in die wahrlich höchsten Kreise der optimatischen Schicht. Die hier präsentierten Ausbildungsmethoden

sollen als Ergänzung dienen und verdeutlichen, wo die Unterschiede in den dargestellten Häusern liegen. Wie immer wird es vermutlich etliche Mentoren geben, die sich bewusst oder unbewusst vom durchschnittlichen Vorgehen ihres Hauses unterscheiden und sich somit nicht der unten vorgestellten Methoden bedienen.

KOURAMNION

» *Erst wenn du die Kentema führen kannst wie Shinxir selbst und weißt, wie man einen Acker pflügt, dann bist du es wert, auch Magie zu wirken!* «

- 'Weisheit' eines Kouramnion-Mentors

Die Kouramnion sind als Pioniere und Kriegsherren bekannt. Da verwundert es kaum, dass die Ausbildung der Eleven dieses Hauses eher an eine Offiziersausbildung erinnert als an das klassische Bild einer Magierausbildung. Etliche Eleven des Hauses entscheiden sich um das sechzehnte Lebensjahr herum für eine Offizierslaufbahn, da auch Optimaten mit geringer oder gar keiner magischen Begabung hier die Möglichkeit erhalten, zu Ruhm und Ansehen zu kommen. Die eigentliche Offiziersausbildung ist hart und erfordert einiges an Durchhaltevermögen, doch bis ein Kouramnion so weit gekommen ist, wurden ihm schon die Grundkenntnisse in seiner Elevenzeit beigebracht.

Wie auch bei allen anderen Häusern üblich, beginnt der anstrengende Lebensweg eines Kouramnion-Eleven um das achte Lebensjahr herum. Die Kinder der Optimaten des Hauses haben bis zu diesem Lebensalter eine gewisse Narrenfreiheit, und gerade in der Anfangszeit ihrer Ausbildung denken viele Eleven an diese unbeschwerte Zeit zurück. Natürlich achten die meisten Optimaten darauf, dass ihre Kinder auch schon vor der Elevenzeit ein gewisses Benehmen beigebracht bekommen und sie ein gewisses Maß an



Selbstkontrolle beherrschen. Natürlich hält das die wenigsten optimistischen Kinder davon ab, Unfug auf der Domäne anzustellen oder in der Therme die erholsame Ruhe mit Geplänche und Lärm zu stören. Kinder mit magischer Begabung aus dem Stand der Freien haben dagegen bis zur ihrer Adoption durch ein Haus meist schon gewisse Grundkenntnisse im Beruf ihrer leiblichen Eltern erlernt. Gerade für adoptierte Kinder ist die anfängliche Elevelzeit häufig sehr schwer, da sie sich mit den neuen Lebensumständen erst noch anfreunden müssen und sich gegen ihre neuen Geschwister behaupten müssen. Auch im Bereich der Unterrichtssprache sind ihnen die anderen voraus, da diese das Hieroimperial selbstverständlich fließend sprechen.

In den ersten Jahren wird den Eleven das Lesen und Schreiben beigebracht, in Hiero- sowie Altimperial. Ebenso wird ihnen Grundwissen in Rechnen und Geschichte vermittelt. Oft wird dieses grundlegende Wissen von Gelehrten aus dem Honoratenstand vermittelt, hin und wieder jedoch auch vom Mentor persönlich. Auch wenn Honoratenkinder gelegentlich von gebildeten Sklaven unterrichtet werden, wird man niemals einen Eleven von einem Sklaven in Geisteswissenschaften unterrichten lassen. Es wird vermutet, dass diese Tradition wohl noch auf die Zeit der Alten zurück geht.

Der Mentor oder der Gelehrte vermittelt das Wissen im Frontalunterricht, wobei es bei den Kouramnion häufig geschieht, dass ein Mentor relativ viele Eleven ausbildet. Vor allem in den großen Städten hat es sich eingebürgert, dass ein Mentor meistens zwei bis drei, manchmal sogar vier Eleven zu betreuen hat. So kommt es zu regelrechten kleinen Klassen, wobei es selten ist, dass alle Eleven im gleichen Alter sind. Diese Vorgehensweise ermöglicht es dem Haus, mehr "freie" Adepten zu haben, die sich nicht mit der Ausbildung eines Schülers belasten müssen und sich anderen Aufgaben widmen können. Die Konzentration auf mehrere Schüler hat bei vielen Mentoren dazu geführt, dass sie regelrechte Stundenpläne erstellen, um den Überblick zu wahren. Einige Mentoren gehen dabei so weit, dass sie für jedes Lehrjahr ihrer Eleven einen festen Nonenplan erstellt haben, welcher die Abfolge der einzelnen Fächer festlegt. Dieser Plan ist dann für

jede None gleich und Änderungen während eines Lehrjahres eher selten. Der Unterricht ist meist praktisch orientiert. So wird beispielsweise das Kennenlernen von Tier- und Pflanzenarten auf der Domäne mit der Ernte, dem Viehkauf oder mit Ausritten verbunden. Die meisten Kouramnion haben keine Scheu, sich die Hände schmutzig zu machen, und Mechanikkenntnisse werden nicht selten bei der Reparatur eines Mahlwerkes gewonnen oder Kenntnisse der Baukunst beim Errichten von Brunnen oder Anbauten. Klassische Fächer wie Philosophie, Heraldik und Schreiben werden in den Räumlichkeiten des Anwesens erlernt, die meisten anderen Fähigkeiten draußen an der frischen Luft. Gerade die damit verbundene häufige Präsenz der Optimaten bei ihren Untergebenen macht die Kouramnion zu einem sehr populären Haus, da sie nicht mysteriös fern sind wie manch andere Häuser.

Wenn der Mentor entscheidet, dass der Geist seines Schülers bereit für die arkanen Künste ist, geht dies meist mit der Stählung des Körpers einher. Denn viele glauben, dass nur ein gesunder Körper einem gesunden Geist Obhut bieten kann. Dies geschieht meist um das zwölfte Lebensjahr herum, wenn sich der Körper der jungen Eleven allmählich entwickelt. Sie werden in athletischen Disziplinen trainiert. Neben Laufen, Weitsprung und Stockfechten ist auch Schwimmen bei den Eleven besonders beliebt. Ausritte bieten dagegen für jene jungen Kouramnion, die ihre Zukunft eher in der imperialen Verwaltung sehen als im Militär, die Möglichkeit aktiv zu sein.





Diese Konzentration auf Körper und Geist führt meist dazu, dass kasernenähnliche Zustände herrschen. Frühes Aufstehen, noch vor Anbruch des Tages, mit Märschen und Ausritten über die Felder sind keine Seltenheit. Nach der körperlichen Betätigung am Morgen geht es ins Klassenzimmer, wo der theoretische Teil behandelt wird. Dieser endet oft erst am frühen Abend, wenn der Eleve dann noch Aufgaben für den nächsten Tag vorbereiten muss oder sich dem Selbststudium widmen kann. Der Tag eines Kouramnion ist lang, und die Umstellung bei einer anschließenden Offiziersausbildung fällt den meisten Eleven nicht sonderlich schwer. Doch während der Körper trainiert wird, erlernen die Eleven endlich die Kunst des Zauberns. Unter Anleitung ihres Mentors werden sie in einen meditativen Zustand versetzt und versuchen dort die Kräfte der einzelnen Quellen gezielt in Bahnen zu lenken. Diese ersten Kanalisationen geschehen mittels eines bestimmten Fokus der elementaren Kräfte. Also einer Wasserschüssel, einer Kerzenflamme oder einem Keimling. Ein willentlich herbeigeführtes Kerzenflackern oder eine Verflüchtigung von Wasser gelten dabei schon als gute Erfolge. Diese Effekte sind natürlich sehr primitiv und kaum steuerbar. Doch sie gelten als der erste Schritt in die richtige Richtung, auch wenn es zur Kontrolle von Matrizen noch ein weiter Weg ist. Nach der zufälligen Beeinflussung der Elemente werden nun gezielte Befehle einstudiert. Danach wird sich auf ähnliche Weise an die stellaren Domänen herangetastet. Bestimmte Vorlieben und Begabungen werden meist schon hier erkannt und speziell gefördert. Das Erlernen der ersten Matrizen dauert oft bis zum achtzehnten Lebensjahr. Nach der theoretischen Prüfung, die vor einem Magus des Hauses abgehalten wird, wird in der Regel feierlich der gemeinsam angefertigte Stab überreicht, und der Eleve muss sich so gewappnet einer Queste stellen, um zu beweisen, dass er es wert ist, in den Adeptenstand erhoben zu werden.

PHRAISOPOS

»Was hast Du Dir nur dabei gedacht, den Peracor mit Pulpa zu füttern? Soll ich etwa Hyracosia ner Partholon sagen, dass ihre Chimäre noch nicht ausgeliefert werden kann, weil sie Diarrhö hat? Du bringst Schande über unser ganzes Haus mit Deinem Benehmen! Den Besuch in der Arena kannst Du für die nächsten zwei Oktale vergessen, mein Schüler!«

- Mentor an seinen Schüler, neuzeitlich

Das aventurische Märchen vom Magier in seinem verwunschene Turm oder Palast könnte gut auf die Phraisopos zutreffen. Meist hinter hohen Mauern verborgen, die mit Shingwatod oder anderen abwehrenden Pflanzen ausgestattet sind und mit etlichen handverlesenen Wächtern, passen die Optimaten dieses Hauses nur zu gut in das Schema dieser alten Mär. Gerade diese Verslossenheit hat wohl zu zahlreichen Spekulationen im Imperium um dieses Haus geführt, was es möglicherweise sogar in den Sagen der Kolonien jenseits des Thalassions verankert hat.

Die Eleven dieses Hauses haben, im Gegensatz zu den Kouramnion, in der Regel nur einen Lehrmeister. Meist einer der leiblichen optimatischen Eltern. Die Mentoren scheinen nur ihren eigenen Kindern genügend Vertrauen entgegen zu bringen, dass sie sie in ihre geheimen Forschungen einweihen. Auch wenn arrangierte Eheschließungen in optimatischen Kreisen nicht ungewöhnlich sind, wird jedoch gemunkelt, dass die Phraisopos regelrechte Zuchtprogramme haben, um das starke Blut der Alten rein zu halten. Da dies einschließen würde, dass sie die politischen Vorteile einer geschickten Verheiratung somit ablehnen würden, gibt es immer wieder Anlass zum Tratsch bei den anderen hohen Häusern. Ein Phraisopos reagiert darauf natürlich mit höflicher Distanz und hüllt sich entweder in Schweigen oder wechselt das Thema. Es ist allerdings Fakt, dass Eheschließungen aus raiagefälligen Motiven, womöglich noch mit Angehörigen eines anderen Hauses, innerhalb der Phraisopos stark verurteilt werden. Ob dies ein Indiz für ein mögliches Zuchtprogramm darstellt, hängt von der vorherrschenden Tratschrunde ab. Doch gerade in der Abgeschiedenheit der Paläste können sich Eleven leicht nach der Zweisamkeit sehnen und somit Gefahr laufen, ihr Glück in der Liebe zu suchen – meist natürlich mit dem oder der 'Falschen'. Die Ausbildung der Eleven beginnt schon vor dem achten Lebensjahr. Manche Phraisopos beginnen mit dem Unterricht ihrer Kinder sogar schon am ersten Tag, indem sie dem Neugeborenen magische Lieder vorsingen, die den Geist schärfen sollen, oder mittels Magie bereits erste Veränderungen am Verstand ihres Kindes vornehmen. Diese Praktiken sind natürlich streng vertraulich und würden unter keinen Umständen an Hausfremde weitergegeben werden. Die Kindheit eines Phraisopos ist geprägt von Regeln und Verboten. Die Labore, die private Bibliothek des Mentors und spezielle Bereiche des Palastes sind verboten. Einige besonders paranoide Mentoren verbieten sogar das Betreten von leeren, verschlossenen "Räume", die sie als 'ihr Labor' betiteln, um ihre Eleven von den eigentlichen Laboren ab-



zulenken. Wenn die Eleven vor dem zehnten Lebensjahr ein ausreichendes Benchmen und die nötigen Sprachfertigkeiten erlernt haben, beginnt die erste magische Ausbildung. Das erste Herantreten an die Magie lernen die Eleven meist mit dem Unterricht in der bashurischen Schrift kennen, die nur mittels Magie erlernt werden kann und den Geist in die richtigen Denkmuster lenkt. Der Unterricht der Phraisopos unterscheidet sich in mancher Hinsicht von dem der anderen Häuser. Sie behandeln ein Thema mehrere Nonen lang sehr intensiv und andere Themen finden während dieser Zeit nur sehr wenig Platz im Unterricht. Also beginnt die magische Ausbildung meist mit einem sehr intensiven Kurs von Bashura, dem sich intensive Kurse anderer Themen anschließen. Diese Kurse bauen natürlich aufeinander auf, und universelle Themen wie Rechnen und Pflanzenkunde tauchen immer wieder auf, um das Wissen noch weiter auszubauen. Wenn der Eleve erst einmal die ersten Matrizen gelernt hat und seine Magie gut unter Kontrolle hat, gewährt der Mentor seinem Schüler zum ersten Mal Zutritt zu seinen Laboratorien. Ein Phraisopos hütet sein Labor wie die Bärin ihre Jungen, und einige Eleven erfahren erst nach zehn Jahren im Dienst ihres Mentors, mit welchem Spezialgebiet er sich eigentlich befasst. Zum Ende der Ausbildung assistiert der Eleve seinem Mentor meist noch einige Jahre und erhält tiefe Einblicke in dessen Spezialgebiet. Ob dies nun die unterschiedlichen Arten der Heilkunde, der Chimärologie oder der Zucht von 'gewöhnlichen' Tier- und Pflanzenarten sind, hängt natürlich stark vom Mentor ab. Das Ende der Elevenzeit markiert auch in diesem Haus die theoretische Prüfung mit anschließender praktischer Queste, nach deren Bestehen der Eleve in den Adeptenstand erhoben wird. Meistens assistieren die junge Adepten ihrem Mentor noch weiterhin, beginnen mit eigenen Forschungen oder übernehmen gelegentlich die Arbeit ihres Mentors, wenn dieser sich zur Ruhe ziehen will. Die glücklichen Adepten, die während der praktischen Prüfung schon das Vertrauen eines anderen Phraisopos gewinnen konnten, erhalten eventuell die Möglichkeit, diesem zu assistieren, um somit manchmal ganz neue Sichtweisen zu erhalten...

THARAMNOS

»Isodorea, morgen wirst Du nach unserem Unterricht zu einer Vorlesung von Berenathor ti Tharamnos in seinen Palast gehen. Bitte erwecke zumindest den Anschein, dass Du verstehst, wovon er spricht... Am Markttag gibt es im Rubinpalast einen Vortrag über 'Balathandis Berührung'. Ich erwarte, dass Ihr beide dort hingehet. Und Du, Balakanos, hast die seltene Ehre, am Vortrag des Derbitilion or Tharamnos in Xorthano teilzunehmen.

Hier habe ich die Einladung... Ach ja, am Fuhrtag muss ich Euch den Vormittag freigegeben, da ich ein Referat über Belyabels Phasen im Zusammenhang mit magischer Analyse im Rubinpalast halte... «

*- Ansprache eines Mentors vor seinen Schülern, Shinxir
4772 IZ*

Die Tharamnos sind eines der mächtigsten Häuser, und ihr Einfluss ist in Xarxaron unangefochten. Das Bild des gebildeten Optimaten ist mit keinem anderen Haus so sehr verbunden wie mit den Tharamnos. Von ihren Eleven erwarten sie, neben Eifer und Begabung, natürlich auch die richtige Repräsentation nach außen. Die erfolgreiche Ausbildung eines Eleven ist die größte Ehre für einen Tharamnos, und der gute Ruf eines Schülers hat sogar schon manchen Mentor in der Gunst der Magokratin aufsteigen lassen. Somit stellt die gelungene Ausbildung eines Schülers ein unangefochtenes Prestige dar – ein missratener Schüler hat natürlich ebenso negative Auswirkungen. Jeder Mentor ist unangefochten für das Geschick seines Schülers verantwortlich, und ein Scheitern lässt andere Optimaten nur Rückschlüsse auf die Unfähigkeit des Mentors ziehen.

Um so besorgter ist jeder Mentor, dass aus seinem Sprössling auch etwas wird. Essenzen Balathandis und Wachtränke sind beliebte Belohnungen für Eleven, die natürlich nur darauf abzielen, dass sie noch größere Erfolge erzielen. Der Unterricht gestaltet sich meist in Vorträgen des eigenen Mentors, mit Studien in der privaten oder öffentlichen Bibliothek der Metropolitin und durch Hilfsarbeiten bei Projekten des Mentors. Der Lehrplan ist relativ locker gestaltet und erlaubt Einschübe für Vorträge anderer Tharamnos. So staffelt sich der Tag eines Eleven meistens in morgendlichen Unterricht beim eigenen Mentor, während mittags häufig Vorträge von anderen Mentoren besucht werden. Für Tharamnos allgemein zugängliche Verträge finden in der Regel jeden Tag in Xarxaras statt. Vorträge, zu denen nur talentiertes Publikum eingeladen wird, sind natürlich heiß begehrt. Der Austausch von Fachwissen innerhalb des Hauses wird gerne gesehen. Regelmäßige Einladungen zu den Vorlesungen der Magokratin sind ein sicheres Zeichen dafür, dass ein Eleve besondere Begabung hat. Doch selbst die dort geknüpften Bekanntschaften würden schon genügen, um den Weg auf dem schwierigen Parkett nach oben wesentlich sicherer zu beschreiten.



DER JÄGER

von Kai König

Sand bildete kleine Wolken um seine Füße, als Brendor sich von seinem Pferd schwang. Das Tier wicherte gequält. Ein kurzer Schlag auf die Nüstern ließ es erneut wiehern und zurücktänzeln.

„Beschwer dich nicht“, murmelte Brendor, fuhr sich mit der Hand über das kahle Haupt und wischte den Schweiß am Fell des Pferdes ab. „Oder willst du noch mehr davon?“ Das Pferd warf seinen Kopf zurück, doch Brendor hielt die Zügel fest in der Hand. Gruzend zog er das Tier trotz des Widerstandes zu einem Pfahl, an dem er es festband.

Der Mann hob seinen Blick und blinzelte gegen die Sonne zu dem Gebäude vor ihm. Eine schäbige Hütte aus Treibholz, über deren Tür ein Schild hing. „Des Meeres Ende.“ Erneut grunzte er. Was sollte man anderes von einem Gasthof in einem Fischerdorf an Sumus verlängertem Rücken erwarten?

Mit einem Hieb gegen die Flanke verabschiedete sich Brendor von dem Tier und ging zum Eingang des Gebäudes. Die paar Latten, die die Tür bildeten, knallten gegen die Wand, als er sie kraftvoll aufstieß. Der Mann musste seinen Kopf neigen, als er seinen gewaltigen Körper seitlich durch den Rahmen schob.

Nach der Helligkeit der Mittagssonne brauchte er eine Weile, um sich an das Dämmerlicht in der Schenke zu gewöhnen. Er blinzelte einige Male, und aus dunklen Schemen formten sich Körper und Gegenstände.

Die Einrichtung passte zum Äußeren des Gebäudes. Mehr als ein Stuhl war geflickt und die meisten Tische bestanden aus Planken, die auf Fässern ruhten. Ähnlich sah die Theke aus, hinter der der Wirt stand. Er war ein hagerer Mann mit grauem Haar und zerissener Tunika, die ebenso dreckig war wie er selbst.

Außer dem Wirt war nur noch eine weitere Person im Schankraum. An einem der besseren Tische saß ein dunkelhaariger Mann. Unter einem dunklem Macalar

konnte Brendor hin und wieder Metall blitzen sehen. Der Mann war schlank und wirkte kleiner und weniger muskulös als er selber – doch wer war das nicht? Ein Blick in das Gesicht des anderen zeigte ihm, dass dieser ihn ebenso aufmerksam musterte wie er ihn. Brendor legte eine Hand auf den Knauf der Keule an seinem Gürtel und ging zu dem Mann hinüber. Der Stuhl ächzte bedrohlich, als Brendor seinen gewaltigen Körper darauf platzierte.

Ohne ein Wort griff er nach der Flasche auf dem Tisch und leerte sie in einem Zug.

„Beeindruckend.“ Die Stimme des anderen war tief und bestimmt. Die Stimme eines Mannes, der es gewohnt war, Befehle zu geben. Ein seltsamer Akzent, den Brendor nicht einordnen konnte, schwang in ihr mit.

„Alkohol macht mir nichts aus.“ Beiläufig warf er die Flasche an die Bretterwand, wo sie zersprang. „Besonders nicht dieses Gebräu. Das Wasser hätten sie zum Putzen benutzen sollen.“

Sein Gegenüber zuckte mit den Schultern. „Ich bin nicht hier, um mich zu betrinken.“

„Ich auch nicht.“ Der Stuhl knarrte, als Brendor sich zurücklehnte und tief einatmete. Der Geruch von Meerwasser und Tang stieg in seine Nase. Angewidert versuchte er, ihn fortzuwischen – vergebens. „Kommen wir zum Geschäft. Ich will nicht länger in diesem Fischerdorf bleiben als nötig.“

„Gut.“ Der andere griff unter seinen Mantel und holte einen Beutel hervor. „Ich habe gehört, dass Brendoros Galavantides der richtige Mann sei, wenn es darum geht, unangenehme Aufgaben zu erledigen.“

„Hast du das?“ Brendor lachte, als der andere nickte. „Wird schon stimmen.“

Der Beutel wurde vor ihm auf den Tisch gelegt. Ein bleicher Gegenstand fiel heraus, als Brendor ihn öffnete.



„Was soll das?“ Langsam hob Brendor den Gegenstand auf. Als er ihn betrachtete, konnte er förmlich spüren, wie der Mann ihn beobachtete. „Das ist eine Hand.“ Sie musste am Handgelenk vom Arm abgetrennt worden sein. Ein glatter Schnitt war dort zu erkennen. Die Hand war steif und schon leicht grau. Ein süßlicher Geruch ging von ihr aus. Die Haut fühlte sich an wie Wachs. Jemand musste viel Geld investiert haben, um sie vor dem Verfall zu retten. Angewidert warf Brendor sie auf den Beutel. „Und?“

„Kommt dir die Hand nicht bekannt vor?“

„Sollte sie das?“

„Wenn du wirklich Brendoros Galavantides bist, ja.“

Erneut musterte er die Hand, diesmal eingehender. Es war die Hand einer Frau. Die Fingernägel waren ordentlich manikürt. An den Handflächen waren keine Schwielen zu sehen. Die Besitzerin musste Geld gehabt haben.

Brendor zuckte mit den Schultern. „Nichts.“ Er grinste, als er sich am Kinn kratzte. Er musste dafür nicht einmal seine Hand nehmen.

Der andere nickte. „Die Hand gehörte einer jungen Frau.“ Die Augen des Mannes hatten seine fixiert. Das Gesicht war ausdruckslos, strahlte Ruhe aus. Doch in den Augen brannte ein Feuer, das Brendor sich nicht erklären konnte. Langsam glitt seine freie Hand zu seinem Schoß, kroch zum Griff der Keule an seinem Gürtel.

„Sie war jung, noch nicht einmal volljährig“, fuhr der Mann fort. „Schwarze Haare in dichten Locken. Die Tochter eines Händlers. Sie hieß Aladira.“

Brendors Augen verengten sich zu Schlitzeln. Die Richtung des Gesprächs gefiel ihm nicht. „Was hast du mit ihr zu tun?“ Seine Stimme war wie ein Knurren. Der Griff um das Holz wurde fester.

„Ihr Vater bat mich, ein Gespräch mit dem zu organisieren, der dafür verantwortlich ist.“ Er deutete auf die Hand, die Brendor hielt. „Hauptsächlich mit seinem Kopf, so seine Worte. Ob der Rest mitkommt, ist ihm egal.“

Die Hand wurde beiseite gelegt. „Wieviel?“

Der andere lachte, nicht sehr humorvoll. „Ein Handel ist ein Handel. Ich halte mein Wort, und ich habe versprochen, den Mörder von Aladira zu finden – und zu ihrem Vater zu bringen.“

„Ein Kopfgeldjäger mit Ehre...“ Nun war es an Brendor, zu lachen. Es klang eher wie das Bellen eines Hundes. Eines gefährlichen Hundes. „Du hättest dir zumindest mein Angebot anhören sollen, Kleiner. Es hätte dir Probleme erspart.“ Während er langsam die

Keule von seinem Gürtel löste, legte er die freie Hand auf die seines Gegners. Es war, als hielte ein Erwachsener die Hand eines Kindes. Langsam, aber stetig ließ Brendor den Druck seiner Pranke größer werden. „Und das ist nur der Anfang. Wenn ich mit dir fertig bin, wirst du dir wünschen, es wäre nur eine gebrochene Hand.“

Noch immer zeigte das Gesicht des anderen keine Regung. Brendor war beeindruckt. Andere hätten mittlerweile zumindest gestöhnt. Er grunzte leise und sammelte seine Kräfte, um die Drohung wahr zu machen.

Ein Zischen ertönte und ein silberner Schemen rauschte durch die Luft. Unerwarteter Schmerz in seinem Arm ließ Brendor aufschreien und seinen Griff lockern. Ruckartig wandte er seinen Blick hinab.

In der anderen Hand des Mannes befand sich ein schmaler Dolch, dessen Klinge sich in Brendors Arm gebohrt hatte. Der Riese konnte seinen Arm kaum noch spüren, und dennoch rief jede Bewegung neue Schmerzen hervor.

„Ich ziehe Schnelligkeit Stärke vor.“ Eine kurze Drehung am Dolch ließ Brendor erneut aufstöhnen. „Das ist mein Angebot. Du kommst freiwillig mit, und das ist der letzte Schmerz, den ich dir zufüge. Oder...“ Er lächelte. „Ich brauche nur deinen Kopf.“

Etwas stimmte nicht. Brendor vernahm die Worte, als dringe die Stimme des Mannes durch ein dichtes Fell zu ihm. Auch fiel es ihm schwer, sich auf das Gesicht des Mannes zu konzentrieren. Einmal war es nahe bei ihm, wenige Sekunden später schien es weit entfernt. „Was...?“

„Eine Entscheidungshilfe. Keine Sorge, das Gift ist nicht tödlich. Es erleichtert mir nur die Arbeit.“

Das taube Gefühl hatte inzwischen Brendors ganze linke Körperhälfte ergriffen. Er merkte Speichel an seinem Kinn herablaufen. „So... einfach... nicht...“ Es kostete ihn große Anstrengung, die Keule zu heben. Er wollte nach dem Mann schlagen, doch entglitt ihm die Waffe, während er sie schwang. Krachend landete sie auf dem Boden.

„Wirklich beeindruckend.“ Der andere stand auf. Brendor konnte ein Stück Seil in seinen Händen erkennen. „Es wirkt sonst schneller.“

Der Mann verschwand aus Brendors Blickfeld. Dann fühlte der Glatzkopf, wie sich etwas um seinen Hals



legte. Er spürte warmen Atem neben seinem Ohr. Der Geruch nach Seetang und Meerwasser wurde stärker, verdrängte alle anderen Gerüche. „Nicht dagegen wehren, dann geht es schneller.“

Die Worte waren unnötig. Brendor hatte sämtliche Kontrolle über seinen Körper verloren. Das Seil schnitt in die Haut an seinem Hals und zog sich enger. Das Atmen fiel ihm immer schwerer, bis er in Dunkelheit versank.

Askal zog seinen Dolch aus dem Arm des Mannes und wischte die Klinge an dessen Tunika sauber. Dann holte er ein zweites, längeres Seil unter seinem Macalar hervor und zerrte daran. „Dürfte stabil genug sein.“

Mit dem Fuß stieß er den Glatzkopf an. Keine Regung. Ein weiteres Mal trat er zu, diesmal ein wenig stärker. Mit einem lauten Knall zerbrach der Stuhl und der Mann fiel zu Boden. Rasch band Askal ihm Hände und Füße, zerrte solange an den Knoten, bis er sicher war, dass sie halten würden.

Sein Blick fiel auf den Wirt. Der Mann stand noch immer hinter der provisorischen Theke. Mit großen Augen starrte er Askal und dessen Beute an. Schnell griff Askal unter seinen Macalar und holte einige Münzen hervor, die er dem Wirt zuwarf. „Für den Stuhl.“ In Gedanken fügte er hinzu: Ist genug, um den Schuppen abzureißen und was aus besserem Müll zu bauen. Dann packte er das Stück Seil, das Hand- und Fußfesseln am Rücken verband, und schleifte Brendor hinaus.

Schweiß lief ihm in Strömen über die Stirn und sein Atem war schwer, als er vor der Tür eine Pause einlegen musste. Dieser Brendoros war nicht nur groß wie ein Osgura, er wog auch mindestens so viel. Rasch sah er sich um und entdeckte ein Pferd. Ein so seltenes und wertvolles Tier passte in diese Gegend wie ein Seidenhemd an einen Shingwa.

„Ich will gar nicht wissen, wie der Kerl an so ein Prachtstück gekommen ist.“ Stöhnend zerrte er Brendoros weiter. Weiß war in den Augen des Tieres zu erkennen, als er ihm näher kam und es sich aufbäumte.

Vorsichtig näherte Askal sich und streichelte dem Tier die Nüstern. Das braune Fell des Tieres wies einige frische neben unzähligen verheilten Wunden auf. „Was für ein Barbar...“ Das Tier schnaufte nervös. „Ganz ruhig.“ Die Angst verschwand langsam aus seinen Augen, doch wandte das Tier seinen Blick nicht vom Mann am Boden ab. „Keine Sorge. Er wird dir nichts

mehr tun.“ Askal gab sich Mühe, so ruhig wie möglich zu klingen. Die Ruhe seiner Stimme zeigte langsam Wirkung, und das Tier beruhigte sich weiter.

Ein letztes Mal streichelte Askal dem Pferd über die Nüstern. „Aber du wirst ihn noch einmal tragen müssen, Brauner.“ Er musterte den riesigen Leib seines Gefangenen. Er hatte sich als ziemlich schwer erwiesen. „Machen wir es uns beiden einfacher.“ Er tätschelte dem Pferd die Flanke. Dann holte er einen weiteren Strick hervor und band ein Ende am Sattel fest. Das andere Ende knüpfte er an die Fesseln von Brendoros. „Wenn dir danach ist, darfst du ihn unterwegs auch treten.“

Ein kurzer Blick zeigte Askal, dass er alleine war. Aus den Tiefen seines Macalars holte er ein dunkles, schmales Tuch hervor, das er sich mit geschickten Bewegungen um den Kopf wickelte. Bald war nur noch die Augenpartie frei. Von dem Stoff des Tuches ging ein modriger Geruch aus. Ein Geruch nach Algen und Meerwasser. Der Geruch der Abishai. Askal atmete tief ein und genoss ihn eine Weile.

Ein schwaches Stöhnen riss ihn aus seinen Gedanken. Er hatte einen Auftrag zu erledigen. Er griff nach den Zügeln des Pferdes und führte es hinter sich her in Richtung des Meeres. Er folgte dem Verlauf des Strandes. Das Dorf hatte er weit hinter sich gelassen, als er eine kleine Bucht erreichte.

Dort war ein kleines Segelboot an Land gezogen, dessen rote Lackierung es wie einen Rubin in der Sonne funkeln ließ. Als Askal sich weiter näherte, schwang sich ein dunkler Schatten von Bord und kam ihm entgegen. Er erwies sich als kleine, aber stämmige Person, deren Geschlecht von einem dunklen Kopftuch, ähnlich dem von Askal, und einem weiten, ebenso dunklen Macalar verborgen wurde.

„Die Winde mögen mit Dir sein, mein Freund.“ Es war die Stimme eines jungen Mannes, der Abishant sprach. Mit vor der Brust gekreuzten Armen verneigte sich der Mann vor Askal.

„Und mögen sie auch mit Dir sein, Sestion“, antwortete Askal in derselben Sprache und erwiderte die Verneigung.

„Ich sehe, dass die Jagd erfolgreich war. Und was für ein großer Brocken! Schade, dass wir nicht pro Unze bezahlt werden.“

Askal stimmte in das Lachen seines Freundes ein. „Ja, der Fluch derer, die Menschen jagen – meist gelten nur die Köpfe, nicht der Rest.“ Er band den noch immer leblosen Körper vom Pferd los.



„Hättest du ihn nicht anders herbringen können?“ Sestion kniete sich nieder und hob das Kinn des Glatzkopfes an. Kratzer und Prellungen hatten das Gesicht entstellt. „Er ist beinahe unkenntlich! Was, wenn wir Pech haben und die nicht zahlen wollen?“ Askal zuckte mit den Schultern. „Sie werden zahlen. Und schau dir den Koloss an. Hätte ich ihn hertragen sollen?“ Er reichte seinem Freund die Zügel des Pferdes.

„Und was soll ich damit?“

„Bring es an Bord. Sieh es als kleinen Bonus.“

Die Augen des anderen weiteten sich. „Muss das sein?“ Ein Seufzen folgte, als Askal nickte. Sestion murmelte etwas, das wie „Unglück“ klang, und zog das Pferd hinter sich her.

Es war an Askal, den Gefangenen zum Schiff zu bringen. „Weichgeklopft, aber nicht leichter.“ Er stöhnte und zerrte den Leib hinter sich die Rampe aufs Deck hinauf, hin zum höheren der zwei Masten. Der Abishant griff nach einem herabhängendem Seil und band es an den Fußfesseln fest. Als er an einem weiteren Tau zog, wurde Brendoros kopfüber hinaufgezogen. Als er wenige Finger über den Planken hing, vertäute Askal das Seil an der Reling.

„Gehst wohl kein Risiko ein, was?“ Sestion war neben ihn getreten.

„Bei dem? Nein.“

„Und wenn er das nicht überlebt?“

„Wir brauchen nur seinen Kopf. Sein Leben ist nur eine Geste unserer Höflichkeit für den Auftraggeber.“ Askal warf einen Blick gen Himmel. Wolkenfetzen zogen an

ihm entlang, die Küste hinauf. „Der Wind ist günstig. Bringen wir die Schwalbe ins Wasser.“

Die beiden Abishai holten die Planke ein und sprangen von Bord. Sie stemmten sich gegen den Bug ihres Bootes, schoben es in die Fluten der See und schwangen sich zurück an Bord.

Askal klopfte seinem Freund auf die Schulter. „Lass die Segel herab und kümmere dich um das Steuer. Wir wollen noch vor Anbruch der Nacht ankommen. Ich habe noch etwas zu erledigen.“ Als Antwort machte Sestion sich an die Arbeit. Askal ging gemächlich zum Bug und kraulte dem Pferd, das dort angebunden war, die Mähne. Danach drückte er es behutsam von dem Fass weg, aus dem es gesoffen hatte.

„Es wird Zeit, das Zeug loszuwerden.“ Er wickelte sich seinen Turban ab und schöpfte sich Wasser über den Kopf. Braune Schlieren bildeten sich auf den Decksplanken. Nach einer Weile hing ihm eine blonde Strähne vor den Augen.

„Das Elend derer, deren Gesicht nicht gerne gesehen wird“, sagte er, ans Pferd gerichtet. „Sei froh, dass du sowas nicht brauchst.“ Mit geübten Bewegungen band er sich das Tuch erneut um sein Haupt.

(Fortsetzung folgt)

Information vom Autor:

Geboren wurde ich 1976 in Düsseldorf. Nach dem Abitur und dem Grundwehrdienst studierte ich Klassische Archäologie, zuerst in Kiel, dann in Hamburg und zuletzt in Münster. Dort machte ich 2003 meinen Magister. Zurzeit arbeite ich freischaffend als Lektor.

Mit dem Schreiben habe ich schon sehr früh angefangen. Diese Geschichten waren größtenteils doch sehr phantastisch, und Fantasy war auch schon immer eines meiner Lieblingsgenres. Mehr oder weniger professionell zu schreiben begann ich dann 2002, als ich an einer Ausschreibung der Storyolympiade teilnahm. Bisher wurden acht Geschichten von mir veröffentlicht:

Leseproben kann man auf meiner Homepage <http://www.albions-welt.de.vu/> finden. Zurzeit schreibe ich an einer längeren Geschichte zu Myranor, von der ich hoffe, dass ich sie eventuell mal bei FanPro unterbringen kann.

GERÜCHTE

vom MM-Team

AVS DER KNEIPE:

Balan Cantara

„In den südlichen Vierteln soll ein neuer Fellpfleger für heftigen Wirbel gesorgt haben. Ein Amaun namens Letsu Barak hat versucht, seine neue Haarmode durchzusetzen. Er ist der Meinung, mit langen Haaren sähe eine Amauna nicht schön genug aus, erst mit seinem neuen Kurzhaarschnitt käme die gesamte Raia – gefällige Schönheit ans Licht. Die BaLoa Ri'Dim hat ihm angeblich schon Leute auf den Hals gehetzt. Nun sucht er Leibwächter.“ „Also für mich sehen die Katzen doch alle gleich aus.“

„Angeblich soll eine Krankheit in den östlichen Vierteln ausgebrochen sein. Die Leute verfallen innerhalb weniger Tage. Dahinter stecken bestimmt die Mholuren.“

Sidor Valantis

Auf der Party von Exzellenza Thira sol Rhidaman soll eine besonders prächtige Eisstatue das Buffet geschmückt haben. Eine der Dienerinnen hat es mir erzählt. Der Form nach soll es ein Shingwa gewesen sein.“

Bleichwasser

Nördlich des Ortes Shanali sollen drei Leichen angeschwemmt worden sein. Angeblich sind sie Opfer eines großen Tieres geworden, das soll zumindest aufgrund der Verletzungen die Todesursache sein. Ob dies mit dem Verschwinden einiger Personen im letzten Jahr und zwei weiteren Leichenfunden in Zusammenhang steht, ist unklar. Bisher konnten die Gerüchte auch nicht bestätigt werden.

AVS OPTOMATENKREISEN:

Balan Cantara

In den nördlichen Provinzen des Horasiates Haldinganios gibt es Probleme mit einzelnen Rebellengruppen.

Eine Gruppe von Gelehrten hat eine überarbeitete Neuauflage von Roemyr al Illacrions „Describio Myranae“ herausgegeben.

Sidor Valantis

Hyron dal Illacrion, großer Lebemann in der Stadt des Vergnügens, lädt zu einer Gesellschaft, um die Überarbeitung seiner Luxusyacht zu feiern.

Sidor Valantis

Seine Exzellenz Dorion tan Illacrion soll bereits seit einer Woche nicht mehr gesehen worden sein. Zuletzt wurde der Optimat in Begleitung der Honoratin Antablak Serra Onachos, angeblich eine Spezialistin für Werwesen, gesehen. Ob dies mit merkwürdigen Vorfällen im Bereich der Nekropole zu tun hat, ist ungewiss.

Pandolion

Nach unbestätigten Gerüchten hat der Sha von Pandolion eine weitere Expedition nach Westen geschickt. Als Ziel wird sowohl Antar-Myralaar vermutet, als auch ein Bündnis mit den Chrattac. Es heißt, die Mitglieder der Expedition seien nicht aus Pandolion.

Nebelwald

Im Nebelwald soll eine Expeditionsgruppe verschwunden sein, die vor einiger Zeit aus Balan Cantara aufgebrochen ist. Weitere Gerüchte sprechen von einem großen Artefakt, der Konkurrenz von einigen Gruppen innerhalb der Stadt und vermehrten Aktivitäten des Hauses Illacrion in der Gegend.

Memoria MYRANA DAS MYRANOR-FANZINE

Das Schwarze Auge

MYRANOR Das Gldenland berarbeitete Neuausgabe

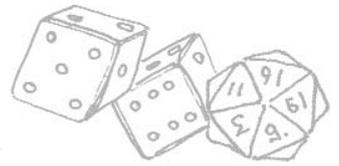
Redaktion: Christoph Daether und Michael Wuttke
Unter Mitarbeit von Olaf Michel, Thomas Rmer und Heike Wolf
Mit zustzlichen Beitrgen von Ren Littek und Peter Horstmann

Basierend auf den Inhalten der Box *Myranor – Das Gldenland*
und der Spielhilfen *Myranische Mysterien* und *Handelsfrsten & Wstenkrieger*
von Britta Herz, Jrg Raddatz, Thomas Rmer

unter Mitarbeit von
Sascha Becker, Florian Don-Schauen, Thomas Finn, Birgit Frhler, Chris Gosse, Bernhard Hennen,
Ingbert Jdt, Heike Kamaris, Gunter Kopf, Klaus Kuklinski, Stefan Kppers, Gregor Rot,
Lars Schiele, Mike Schwer, Gun-Britt Tdter, Denny Vrandecic, Anton Weste,
Hadmar von Wieser, Karl-Heinz Witzko, Heike Wolf und Michael Wuttke

Dank fr Hinweise, Anregungen, Fehlersuche und manche Idee an
Christian Mangelsdorf, Jochen Willmann, Oliver Steiger, das Team von *Memoria Myrana*,
die Nutzer der FanPro-Myranor-Foren
und alle Spieler, die die Entstehung dieses Buches mglich gemacht haben.

FANPRO®



MYRANISCHE MAGIE

- KLEINE ERGÄNZUNG ZUM HC

von René Littek (unter Mithilfe von Peter Horstmann)

Die folgenden Texte gehören zu von uns erstellten Matritzen und fielen im HC der Schere zum Opfer. Wir wollen sie Euch jedoch nicht vorenthalten:

Varianten und Verbreitung

Lev'thas Verlangen

Den Häuser Alantinos und Illacirion ist die Matrix unter dem Namen "Baaliens Rausch" bekannt. Beiden Häusern ist neben der stellaren Matrix eine verwandte, dämonische Variante, "Darcalyas Leidenschaft" (Darcalya/Beseele) bekannt, welche von solcher Wildheit ist, dass die Opfer dieser Matrix Schaden nehmen (W6 SP).

Kentema zu Pflugschar

Quasi der Wappenzauber der Kouramnion, ist die Matrix auch den meisten anderen Häusern bekannt. Die Partholon bezeichnen den Zauber abfällig als "Kouramnische Allzweckmesser", was sie aber nicht daran hindert, die Matrix bei Bedarf selbst zu verwenden. Da die Kouramnion praktisch veranlagt sind, ist ihnen auch eine Umkehrung des Zaubers bekannt.

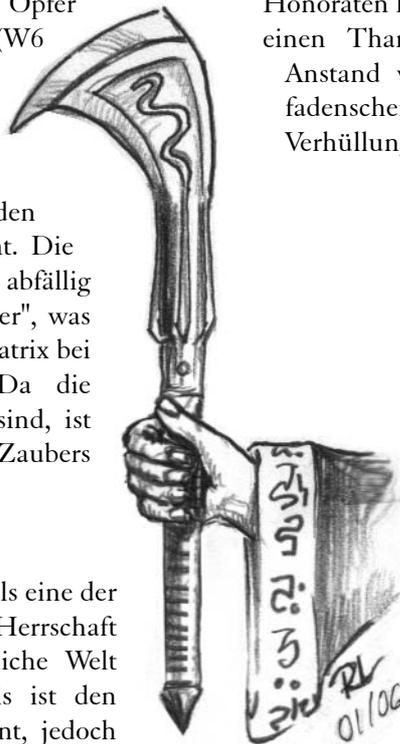
Hand des Geistes

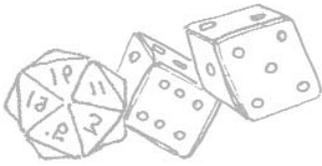
Den Tharamnos gilt diese Matrix als eine der ersten, mit denen der Optimat die Herrschaft seines Geistes über die gewöhnliche Welt unter Beweis stellt. Diese Theses ist den meisten Häusern ebenfalls bekannt, jedoch

erfreut sie sich bei einigen Partholon besonderer Beliebtheit, die den Zauber nutzen, um eine im Kampf verlorene Waffe wieder in ihre Hand schnellen zu lassen.

Pfad der Sterne

Ein gut gehüteter Schatz der Tharamnos, den außer den Optimaten dieses Hauses nur wenige kennen. Dem Haus Aphirdanos wurde die Matrix aus Sicherheitsgründen zum Schutz des Thearchen zähneknirschend abgetreten. Einige Optimaten und Honoraten lassen sensible Räume zuhängen, wenn sie einen Tharamnos zu Besuch erwarten und der Anstand verbietet es dem Tharamnos, selbst die fadenscheinigste Erklärung des Gastgebers für diese Verhüllung anzuzweifeln.





НАМЕН FREMDER VÖLKER AM RANDE DES IMPERIUMS

von René Littek

Im Hardcover „Myranor-Das Güldenland“ finden sich unter den Anhängen Auflistungen von Namen der Myranischen Spielerrassen und Regeln, nach denen diese gebildet werden. Im folgenden bieten wir solche Listen für die Rassen, die zwar bisher nur in Ausnahmefällen als Spielercharaktere ausgewiesen sind, die den Spielern aber immer wieder als NSC begegnen mögen.

НАМЕН DER БАП'БАРГУИ

Namen (männlich): Alshan, Aras'en, Ars'lan, Ashrak, Avir, Belga, Ca'srr, Hs'un, Ja'sr, Kasharu, Khular, Kylan, Kyrilar, Makyi, Nagji, Narimak, Na'sr, Nu'sir, Sarmak, Sheol, Tangyi, Temurdjin, Thahabit, Togan, Tubak, Tugmak, Tuhigan, Zzayr

Namen (weiblich): Aigiran, Alya, A'sr, Azla, Avani, Banah, Barani, Beli'zt, Daylian, Esh'ba, Ish'a, Kas'idy, Khulan, Khuri, Mjisha, Ssita, Ssr'ata, Teyla, Toragana, Tumen, Zzayra

Namen der Taleshi-Sippengemeinschaften, wobei die häufige Vor-Silbe T' "Taleshi des/der" bedeutet und meist der Name eines Ahnen, einer Lebens-Philosophie oder eines Gottes folgt: Aylesh, S'okor, T'Aisi, T'Anit, T'Arvan, T'Usun

НАМЕН DER G'ROLMUR

Männernamen: D'gre(n)ma, Dorglag, G'norprel, G'nok, G'ral'moklur, Kw'org, Nur'gul, Pal'kov, Ral'gomur, Tal'gatma, Troi'moklur, Tshek'nekov,

Frauenamen: werden durch ein angehängtes und/oder vorangestelltes 'a' gebildet.

Nachnamen: Die G'Rolmur benutzen Fachbezeichnungen von Werk Tätigkeiten, wie „von den Felsspindlern“ oder „von den Karettdrehern“ als Sippennamen.

НАМЕН DER HAËHNYRR

Es muss davon ausgegangen werden, dass die Haëhnyrr ihre wahren Namen nicht preisgeben und sich meist einen Namen der Kultur aussuchen, den

ihre Herren ihrem Gefühl nach als wohlgefällig erachten. So nannte sich beispielsweise eine Haëhnyrr in der Gesellschaft eines Handelsfürsten Myrla und nach dem Wechsel zu einem Lokegu Naled.

НАМЕН DER HJALDINGER

Männernamen: Asgir, Baldur, Byörgney, Einir, Frundall, Heidrir, Hrolf(gar), Isjolf, Jarlgrimm, Kva(s)nir, Logir(dall), Magnir, Meradin, Ragnir, Regil, Skja(l)dir, Thjork, Thorgald(rir)

Frauenamen: Asa, Alfra, Berja, Byindisa, Erla, Firngard, Fraya, Gundny Halga, Helgard, Huldra(ni), Len(s)il, Liv(tra), Nornya, Ragnild(ra), Sivja, Solveig, Svanhildre, Sweldna, Torild

Nachnamen: Hjaldinger tragen den Namen des Elternteils, der sich dieses Recht im Kampf erstritten hat und dem ein -(s)son (Sohn) oder -(s)dater (Tochter) angehängt wird.

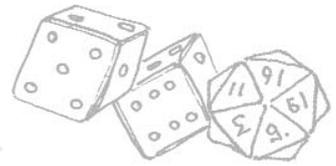
Ehrennamen, in denen den Elementen getrotzt wird, wie Sturmfläufer oder Wellenbändiger, sind verbreitet und werden häufig anstelle des Elternnamens genannt. Oftmals ist bei Schiffsbesatzungen auch ein „von der“ gefolgt vom Schiffsnamen üblich.

НАМЕН DER KERRISHITER

Männernamen: Alachum, Ankhidu, Armatallit, Balmunamche, Balshazar, Daraiuz, Gilam, Gilankesch, Ingra-Ennugi, Isavun, Isolgur, Itarak, Lahalkasch, Malikim, Nabondistush, Pagadurshes, Pasar, Sassan, Tamuzel, Ungal-Napata, Ukannash, Urush, Zagissi, Zhapur

Frauenamen: Adaktane, Ingrane, Jjin, Kishta(xe), Myriam(e), Myrka, Kimna(ra), Kyxore, Rashda, Rashduna(e), Roaxane, Zoeh

Familiennamen: Belsunu, Elammakku, Iquatar Khosroos, Ormuz, Paratesch, Quishumdanit, Shilakal, Shurippak, Suranesch, Tiaresch, Tibira, Tisbah(ane) Kerrishiter, insbesondere die Wohlhabenden, betonen ihre Familie durch ein „aus dem Haus der“.



Stadtnamen und Titel: dem Familiennamen wird gegenüber Fremden oft ein „von“ angefügt, dem die Herkunftsstadt folgt. Dem Titel den ein Individuum innehat, werden dem Namen stets voran gestellt.

ΠΑΜΕΠ ΔΕΡ ΚΕΠΤΟΡΙ (ΥΠΟ ΜΕΝΣΧΕΠ ΠΟΡΔΛΙΧ ΔΕΡ ΚΕΠΤΟΡΙΣΤΕΠΠΕΠ)

Männernamen: Alrix, Artor(ius), Berovar, Buun, Cull(us), Danar(us), Donbar, Dungan(ix), Franin, Franor, Gavin, J(ag)or, Edar(ik), Kasor, Kukolin, Listan, Lohgan, Meror, Merin, Morvor, Obaron, Parval, Raknor, Rovar, Taen, Tavor, Sol(tan), Versingar

Frauenamen: Astla, Dana, Esta, Isada, Tava, Falbana, Gwinivar, Malvana, Niati, Nimuae, Pucka, Tanati, Tassyna,

Nachnamen: Ein Kentori und ein Mensch der Nordlande fügt evtl. ein "Sohn/Tochter des/der ..." oder ein "aus...Stamm" hinzu. Kentori geben sich oft auch Kunstnamen wie „der Reisende“, während die Menschen "sprechende" Namen wie "Rotbart" oder "vom See" kennen.

ΠΑΜΕΠ ΔΕΡ ΒΕΣΑΪ

Männernamen: Akojatho, Binoko, Cona, Concobaro, Danato, Enkokji, Fumiko, Hanko, Hanojiru, Hanuratho, Hunjokji, Kinaijo, Kumoji, Lalanjir, Manaan, Minikio, Nantal, Raiko, Taroji, Tsuna, Uloji, Yasuo, Yuchiro

Frauenamen: Amuri, Bijan(ti), Ciko, Danati, Dyrtri, Fidjui, Hikito, Imiko, Jalati, Kara(ito), Kuma(ri), Kysa, Lytaal, Mariku, Mayomi, Myrra, Nari, Nirti, Nud, Nuri, Oniko, Sari(ko), Takoya, Ulome, Vikyi, Yakaito, Yukio, Zunuti,

Bindglieder: awe / awa (Tochter der Familie), ap / asa (Sohn der Familie)

Familiennamen: Chrysoteo, Eiru, Mata, Maedao, Nokoi, Ozumi, Saka, Shimada, Tagamori, Xeandu, Yumateo

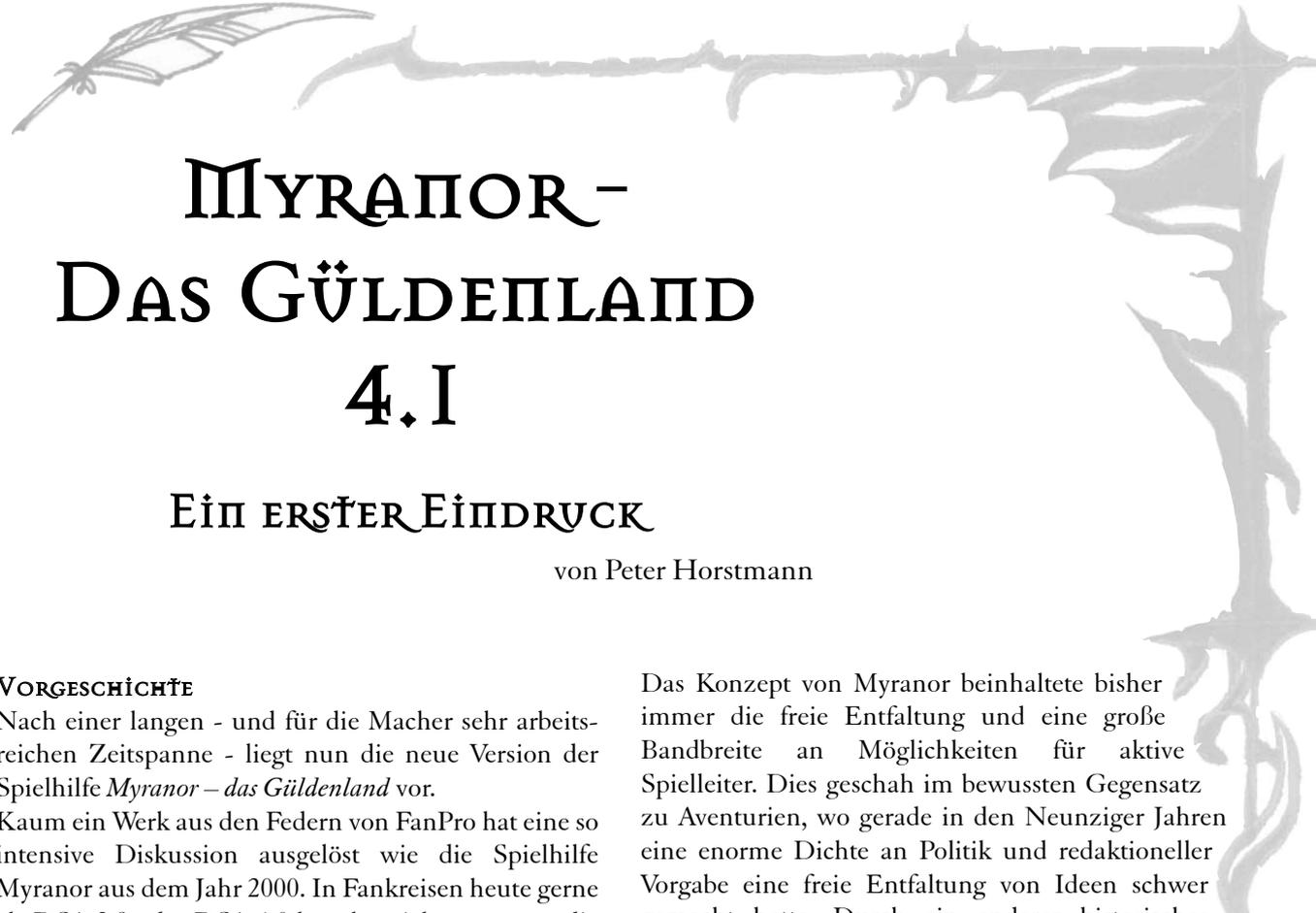
ΠΑΜΕΠ ΔΕΡ ΒΙΝΣΗΠΑ

Männernamen: Agamo(n), Arsintos, Avantio, Kalvo, Kurlos, Kusmar, Nantius, Nevisu, Rainas, Zoltos,

Frauenamen: Annico, Anthea, Arasta, Avana, Bairua, Cilisa(ne), Dolune, Estrasia, Eleschja, Melisia, Olvane, Raisa, Sabrinja, Santipa, Scholune, Siral, Tronata, Valejscha.

Geburtsnamen (werden stets dem Eigennamen voran gestellt): Avin (Erstgeborene/r), Tar/Tal/ Ter (Zweitgeborene/r), Netu (Spätergeborene/r)

Sippennamen (werden nur selten hinten angehängt): Avremut, Ivrukun, Teskemu, Talamasa,



MYRANOR - DAS GÜLDEPLAND 4. I

ΕΙΝ ΕΡΣΤΕΡ ΕΙΝΔΡΥΚ

von Peter Horstmann

VORGESCHICHTE

Nach einer langen - und für die Macher sehr arbeitsreichen Zeitspanne - liegt nun die neue Version der Spielhilfe *Myranor – das Göldepland* vor.

Kaum ein Werk aus den Federn von FanPro hat eine so intensive Diskussion ausgelöst wie die Spielhilfe Myranor aus dem Jahr 2000. In Fankreisen heute gerne als DSA 3.8 oder DSA 4.0 beta bezeichnet, war es die erste Version eines neuen und erweiterten Regelsystems, welches mit einer ebenfalls neuen Spielwelt kombiniert wurde. Diese Kombination mag unglücklich gewesen sein, lag aber im Erscheinungszeitraum begründet. Die dritte Edition der Regeln war schon lange an ihre Grenzen gestoßen und bedurfte einer Überarbeitung. Über das Göldepland war ebenfalls schon häufiger in kurzen Passagen berichtet worden und über Jahre hinweg wurde so die Neugierde der Fans gesteigert. Als dann im Oktober 2000 die mit Spannung erwartete Box erschien, waren erst einmal Geschrei und Enttäuschung groß. Viele hatte ein ganz anderes Göldepland erwartet, die Qualität von Inhalt und Zeichnungen entsprach nicht ihren Erwartungen – und teilweise auch nicht dem bekannten hohen Niveau der Aventurien-Publikationen – und auch die vorgestellten Rassen und Professionen fanden viele Gegner. Es dauerte einige Zeit, bis man sich durch die Neuerungen hindurchgearbeitet hatte und dann den Schatz an Möglichkeiten fand, den Myranor zu bieten hat. Heute noch begehen viele Spieler gerne den Fehler, die Publikationen in DSA und Myranor zu unterteilen.

Das Konzept von Myranor beinhaltet bisher immer die freie Entfaltung und eine große Bandbreite an Möglichkeiten für aktive Spielleiter. Dies geschah im bewussten Gegensatz zu Aventurien, wo gerade in den Neunziger Jahren eine enorme Dichte an Politik und redaktioneller Vorgabe eine freie Entfaltung von Ideen schwer gemacht hatte. Durch ein anderes historisches Setting in Myranor sollte auch eine inhaltliche Alternative zum mittelalterlichen Aventurien geschaffen werden.

Doch gerade die vielen Neuerungen fanden ihre Kritiker und das Wort „High Fantasy“, mit dem Myranor seine vielen Möglichkeiten umschrieb, wurde zum Schimpfwort degradiert.

Nach nun fünf Jahren voller Anfeindungen, Diskussionen und Verteidigungen sind die Erwartungen wieder bis zum Maximum gesteigert und die Ansprüche an die Überarbeitung, die nun endlich Myranor zu der Anerkennung verhelfen soll, die es in Fan-Augen verdient, sind kaum zu toppen. Werfen wir also einen kritischen Blick auf unsere neue „Heilige Schrift“:

MYRANOR 4. I – DAS GÖLDEPLAND

Schon auf der Titelseite fällt ein Abschnitt ins Auge, der uns bei Memoria Myrana mit Freude erfüllt:

Dank für Hinweise, Anregungen, Fehlersuche und manche Idee an Christian Mangelsdorf, Jochen Willmann, Oliver Steiger, das Team von *Memoria Myrana*, die Nutzer der FanPro-Myranor-Foren und alle Spieler, die die Entstehung dieses Buches möglich gemacht haben.

Das geht natürlich runter wie Öl.

Das Werk lässt sich in mehrere Bereiche einteilen. Auf den ersten 105 Seiten wird ein Überblick über den Kontinent im Stile einer Myranographica gegeben. Dabei wurden die Texte weitgehend aus VSnX übernommen und ergänzt. So sind z.B. die Beschreibungen der Hohen Häuser nicht nur mit spielrelevanten Informationen ergänzt worden, nun finden sich auch die entmachteten und verbannten Häuser in dieser Aufstellung angemessen berücksichtigt. Auch die Anordnung der Themengebiete und Artikel wurde sinnvoll verändert.

Nachdem ein Einblick in Kultur, Aufbau und Gesellschaft des Imperiums gegeben wurde, werden die einzelnen Horasiate des südlichen Imperiums vorgestellt. Auffälligste Neuerung ist dabei der Einbau von Kartenteilen, was eine Orientierung deutlich verbessert. Die Texte folgen den Vorgaben aus VSnX und werden durch Karten, Bilder und Informationen aus passenden Abenteuern und anderen Publikationen ergänzt. Nach fast 70 Seiten Imperium werden die Nachbarn unter die Lupe genommen. Auch hier finden sich passende Kartenausschnitte. Nach den Regionen folgen die einzelnen Völker mit ihren Darstellungen. Die Texte sind eine Zusammenstellung aus den einzelnen bekannten Spielhilfen ergänzt, mit

nur wenig mehr Material. Als Neuerung sind die Texte über eine mythische Stadt der Neristu und die Berichte über die Andramaunir zu sehen. Sicherlich zur Freude der Spieler haben die Baramunen ebenfalls einen erweiterten Text bekommen.

Die Seiten 106 bis 204 widmen sich der Helden-generierung.

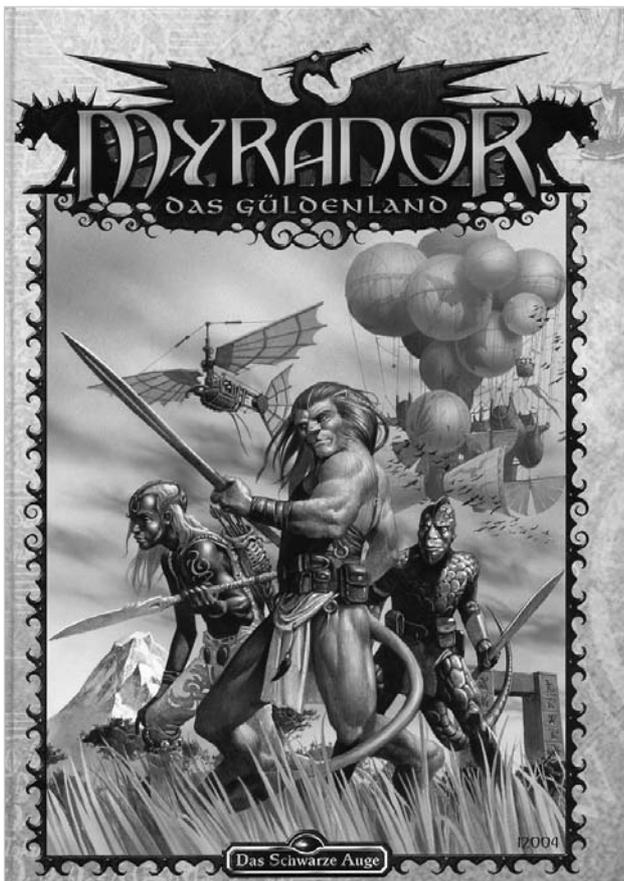
Die Grundlagen für die vierte Edition sind inzwischen allgemein angenommen worden und liegen in verschiedenen Regelwerken vor. Darauf beruft sich nun auch Myranor, indem es die Regelwerke aus der *Schwerter und Helden* – Box als Referenz benutzt. Diese Vorgaben werden nur durch myranische Spezifikationen ergänzt. Weitere Bücher der grünen oder roten Reihe sind nicht nötig. Trotz dieser „Beschränkung“ wartet das Buch mit einer Fülle von Rassen, Kulturen, Professionen und Varianten auf. Die Generierung wird kurz, aber sehr verständlich dargestellt, und als Alternative zum Selbsterstellen werden Archetypen geboten, mit denen man sofort ins Spiel starten kann. Um ein umständliches Blättern zu vermeiden, werden die Listen der Vor- und Nachteile komplett dargestellt, lediglich für die ausführliche Beschreibung wird auf AH verwiesen. An Myranor angepasste oder rein myranische Vor- und Nachteile werden auf etwa acht Seiten vorgestellt. Ähnliches gilt für die Sonderfertigkeiten, wo gerade beim Kampf ein Hinweis auf MBK vollkommen ausreichend ist.

Die Darstellung der Rassen startet mit den **süd-imperialen (meranischen) Menschen**, die mit fünf Kulturen vorgestellt werden. Darin unterscheiden sie sich erst einmal nicht von den Vorgaben in der ersten Edition. Um eine breitere Palette an individuellen Helden zu schaffen und um den unterschiedlichen Regionen des Imperiums Rechnung zu tragen, wurden fast zwei Dutzend Varianten geschaffen, die Einfluss auf den Helden haben. Nun ist es schon ein Unterschied, ob ein Held aus Sidor Valantis stammt und damit zur Variante *Valantia Stadtbevölkerung* gehört oder ob er von einer Domäne aus dem Umland (*Valantia Landbevölkerung*) kommt.

Die **Bansumiter** werden als zweite Rasse vorgestellt. Neben den vier bekannten Kulturen wurde, wie bei fast allen Rassen, die Möglichkeit auf Abishai ergänzt und mit den Ostküsten-Kerrishitern eine neue Kultur spielbar gemacht. Auch die Bansumiter verfügen über einige Varianten.

Die **Dralquabar** mit den Kulturen Schabkrah und Sholai sind ebenfalls schon bekannt und wurden in der Spielhilfe *Handelsfürsten & Wüstenkrieger* näher beleuchtet.

Als nächste Rasse erscheinen die **Ravesaran**, mit der Kultur imperiale Ravesaran, die freien Ravesaran sind auch weiterhin nicht spielbar.



Damit sind die „menschlichen“ Rassen vorgestellt und es folgen die Feliden.

Diese werden von den **Amaunir** begonnen und mit den fünf bekannten Kulturen vorgestellt. Die **Leonir** finden wir mit ihren bekannten drei Kulturen und auch die **Pardir** behalten ihre beiden Kulturen. Den feliden Rassen folgen die **Ashariel** aus *Myranische Mysterien*. Diese werden in zwei Kulturen aufgeteilt und damit ebenfalls erweitert. Danach werden die **Satyare** vorgestellt, wie wir sie bereits kennen, mit zwei Kulturen. Die **Neristu** können ebenfalls einen Zuwachs an Kulturen verzeichnen. Neben den imperialen Neristu wurden die Koromantia-Neristu und eine Kultur für Anneristalya beigefügt und haben zusammen diese Kulturen insgesamt vier Varianten. Die **Shingwa** werden um die Kultur der wilden Shingwa bereichert, die nun wesentlich ausführlicher als in *MyMy* dargestellt wird. Die Imperialen Shingwa werden zusätzlich in zwei Varianten unterteilt. Also auch hier eine Vervielfältigung der Möglichkeiten. Die **Shinoqi** bleiben auf ihre Kultur der Savannenbewohner beschränkt. Die **Yachjin** sind in H&W vorgestellt worden und nun mit allen drei Kulturen im HC vertreten. Den Abschluss der Rassenvorstellung bilden die Meeresbewohner. Die **Loualil** werden mit den bekannten zwei Kulturen dargestellt und auch die **Risso** bleiben auf die in WNM vorgestellten zwei Kulturen beschränkt.

Somit kann man als Zusammenfassung über die Rassen und Kulturen sagen, dass Wert auf Spielbarkeit gesetzt wurde, weshalb gerade die Menschen als beherrschende Rasse eine Aufteilung und Differenzierung erhalten haben, wohingegen Rassen, die schon sehr ausgebreitet waren, wie z.B. die Feliden, nur geringe Abweichungen in der Vielfalt zeigen. Dies ist sicherlich als eine Reaktion auf die Wünsche der Fans zu sehen. Dass nicht auch andere Rassen aufgenommen wurden, wie etwa die Ban Bargui oder die Baramunen, ist in der Beschränkung auf das südliche Imperium begründet. Die anderen Regionen könnten in weiteren Ergänzungsbänden behandelt werden. Dieser Eindruck findet sich im gesamten Werk wiederholt. Der Modulcharakter des Buches wird immer wieder deutlich. Bleibt also zu hoffen, dass es genug Anklang findet.

Damit hat man nun aber nicht nur eine Kompilation der bereits vorhandenen Materialien, sondern meiner Meigung nach eine Erweiterung geschaffen. Es wurden mehr Informationen gegeben, ohne eine Einschränkung der eigenen Phantasie zu schaffen.

Bei den Kulturen muss noch etwas über die Optimaten gesagt werden. Da ein eigener Band über die Magie geplant ist, wurde dieser Bereich sinnvoll beschränkt. Wie bereits seit längerer Zeit bekannt, sind in dieser

Neuaufgabe nur die Häuser Alantinos, Icemna, Kouramnion und Tharamnos wiedergegeben.

DIE PROFESSIONEN

Viele der vorgestellten Professionen sind an die Verhältnisse im Myranischen Imperium angepasste Professionen, die man auch in AH findet. Da wir es auf den beiden Kontinenten mit unterschiedlichen sozialen und historischen Gegebenheiten zu tun haben, war dies eine zwingende Arbeit. Daneben finden wir aber auch echt myranische Berufe, wie den Insektenlenker, den Schwärmer, den Jharranevi oder Myrmidonen. Andere Professionen können direkt aus den Listen in AH übernommen werden. Die Anzahl der Professionen hat sich von ca. 50 in WnM auf 59 nicht-kämpferische Professionen erweitert, die häufig noch über eine Vielzahl von Varianten verfügen. Gerade bei den kämpferischen sind viele neue Professionen mit unzähligen Varianten angegeben worden, sodass nun nicht nur eine differenzierte militärische Vergangenheit des eigenen Helden möglich ist, sondern auch eine gezielte Ausgestaltung der Meisterfiguren. Zusammenfassend lässt sich wohl von einer Verdopplung des Angebotes sprechen. Als Abschluss dieses Blockes werden noch die magischen Professionen erwähnt. Neben den Magiern



Fremde Völker am Rande des Imperiums

Nach dem Imperium selbst und seinen Nachbarn im Süden gehen wir im Folgenden noch auf einige Rassen, Völker und Kulturen ein, die im ehemaligen Herrschaftsbereich des Imperiums ihre Ansiedlungen haben und die innerhalb der Grenzen meist geführt, zumindest aber missverstanden sind.

«Eine Rasse von Chantat-Sklaven sind sie, sie Völk, das eine Menschlichkeit veranbat hat, unerschütterliche Scham, Plünder, Dieb und Räuber allemal! Ihre Haut ist so schwarz, wie ihre Seele und ihre Zauberer sind Chantat in Menschengestalt.»
—ein Fernkrieger aus Sider Corath

«Sie sind so viele, wie es Insekten gibt. Sie leben in großen Nestern und paaren sich mit Käfern und Tausendfüßler. Die Tausendfüßler, die dabei herauskommen, wachsen im Unterraum, denn sie werden mit den Menschenkindern geübert, die als so schwächlich angesehen werden. Auf diesen Tausendfüßlern erheben sie ihre Häuser und gehen durch die Lande, denn sie können nirgendwo lange bleiben.»
—ein Fischer aus Darand

«[...] Obwohl die Ban Bargui nun durch ihre schnelle Retiree – sowohl von der Art großer Flareet als auch Monar – an Geschwindigkeit überlegen waren, ihre Pfeile ein großes Unheil in den Eskaden der Konten anrichteten und die Bolzen unserer Nager die Panzer kaum durchdringen konnten, konnten wir dank Dreiges und Silencers Bestand und dank der Standfestigkeit der Myrmidonen den Sieg davontragen, wobei besonders die Elemente ihrer Banner mit Ruhm bekamen. [...]»
—Report des Strategen der 19. Myriad an den Tharthen, 4098 LZ

Im südlichen Imperium ist diese, in den westlichen Steppen des Nordwestens lebende Rasse von Nomaden fast gänzlich unbekannt, da ihre Vorstöße zwar die Lande der Konten, ja, sogar fast einmal die große Stadt Kariona erreicht haben, aber sie stößt die Ruten Ornamani noch nie in größerer Zahl gesehen wurden. Sie haben zwar „Botschafter“ (und Spione) an den Sternspiegler geschickt, aber selbst den Horandus und Shimon-Priestern des Südens sind sie immer noch ein Rätsel, weswegen die beste Beschreibung ihrer Lebensart immer noch eine aventurierische Quelle darstellt.

«Die Ban Bargui, wie sie sich selbst nennen und was wohl Kinder des Windes bedeutet, sind von schlanken, häufig allmählich Wüde, um von Spinn geg, von fast nachtschwärzer Hautfarbe und mit einer Linnage Hautfarbe gegen, das in verschiedenen metallischen Farben – kupfern und golden, aber silbernen auch blau und silbernen – schilleren. Sie weisen scharf gezeichnete Gesichtszüge, liegen ständig schielend Augen und lang gegogen, aber nicht spitz Ohren auf.»
Sie kleiden sich, Männer wie Weiber, in weiche, lederner Reithosen, die meist vielfarbig bestickt sind, und Reittüfel. Am Oberkörper tragen sie knappe, ebenfalls vielfarbig bestickte Westen (die Frauen bewickeln darunter ein Bruststück), deren Machart wohl die Zugehörigkeit zum Stamm oder der Sippe anzeigt. Als Kopfbedeckung kennen sie handliche Stulmhüte oder aber eng anliegende Lederkappen für kühleren Winter. [...] Ihre Reittiere, die sie mit stütz, präsentierten, besticken quema

aus einer fatten, wüstenen Brustplatte (oft von gelbbrauner Farbe), an die, frei fallend, Schuppengürtel angehängt ist, dazu tragen sie nach oben konisch verlaufende Hüte. Ihre Hüfte und Brust eine Form von Schüttern oder kurzen Hüllhäuten, die auch für einen Reiter – und das schreien fast alle hier so sein – von Nutzen sind; ihre Däcke und den weissen sie ähnlich, in Form von Hauben mit einer erstaunlichen Reibweite und Durchlässigkeit. [...] Sowohl ihren Schmuck als auch viele Gegenstände des täglichen Gebrauchs fertigen sie aus Kupferblech von Indien, obwohl ihnen die Metallverarbeitung dazu bekannt ist. Sie haben von Tragstuhl aus Kolongelicht oder ledernartige Eßhüllen großer Leuchten als Behälter geben. Sie fertigen Fächer aus großen Libellenflügeln und Schutzgürtel aus Fasersträngen (oder spinnten in solcher Form). Bisweilen gibt es Harnmalerstein und gemessene von silberner oder goldener Farbe, in einer vorwärtigen, scharfkantigen Ornamant. [...] Ihre Zauberer – den Schamanen der Nerven nicht unähnlich – tragen häufig unübersichtliche Gesichtsmasken mit langen Füllern und rascheln von ganzen Körper von ungeliebten Kälfen. Sie können die Elemente reifen und mit allerlei Volkswesen reden, sie götzen die Seele in ein Tierreich und können auch die Verstorbenen befragen. Einige können sie in Gebirge rufen, das aus dem Süden eines ihrer Nutztiere gewonnen wird, woraufhin sie am Boden so krabbeln beginnen und wäld Muster zeichnen.»
—aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea

Es heißt, dass die Ban Bargui in ihrer Lebensweise Insekten nicht unähnlich sind und dass sie das Wohlgefallen des Stammes über das des Einzelnen stellen, dass ihnen die Familie unbekannt ist und sie kaum Anführer oder herausgehobene Personen kennen. Im Norden Myranens sind sie eine ständige Bedrohung der Grenzen des Imperiums, und dort haben sie bereits einige der unerschwerten Gebiete ihrer Lebensweise angepasst. Sie besitzen nur wenige Städte oder befestigte Handelsplätze und angeblich einige heilige Orte. Ansonsten stellen ihre Zuggemeinschaften, die Talschi, die sich zu bestimmten Terminen an den festen Plätzen neu formieren, ihre bewegliche Heimat dar und sind ihnen Familie, Stamm und Volk in einem. An den festen Plätzen betreiben sie während des Winters allerlei Handwerk, aber sie führen auch bewegliche, Schmiedes und andere Werkstätten auf ihren Zügen mit sich. Basis der Zuggemeinschaften sind die Kyaloch, große Tausendfüßler, auf denen sie in der Tat zeitweilig ihre Häuser errichten und deren Eier, Sekret und Chitinplatten die Grundlage vieler handwerklicher Produkte bilden. Die Ban Bargui verehren einen „Windvater“ und eine „Erdenmutter“ in der Gestalt verschiedener Insektentaxen, und der Tod ist für sie ein unerschütterliches Eingehen in diese elementaren Prinzipien, das die Macht ihrer Götter macht.



93

der vorgestellten vier Häuser wird für die Animisten die BaLoa vorgestellt. Für die Priester, die bisher spielbar waren, wird auf eine baldige Präsentation auf der Homepage von FanPro verwiesen.

Die spezifisch myranischen Eigenschaften der Talente werden nun im Anschluss behandelt. Nach einer Zusammenfassung der in der Basis-Box enthaltenen Regeln findet sich eine Auflistung der unterschiedlichen Talente und Sonderfertigkeiten mit entsprechenden Erläuterungen. Es folgt die Darstellung der Besonderheiten beim Kampf, außerdem Kapitel über Bewaffnung, eine Vorstellung der Talente und Sonderfertigkeiten, wie man es aus MBK gewohnt ist. Dabei werden nicht nur typisch myranische Eigenheiten, wie etwa der Kampf mit vier Waffen bei Neristu oder der Sturzflug-Angriff der Ashariel, vorgestellt, sondern auch die inzwischen erschienenen Errata und Neuerungen zu DSA 4.1 vorgestellt und berücksichtigt. Eine besondere Beachtung verdient die Darstellung der waffenlosen Kampfstile, die für die einzelnen Spezies ausgearbeitet wurden. Diese umfassende Darstellung kompiliert nicht nur vorhandenes Material, sondern bringt auch eine Menge neuer Informationen.

Nach über 230 Seiten erreicht man das Kapitel über Magie. Wie in diversen Workshops und Foren bereits angekündigt, begnügt man sich mit einer „kurzen“ Darstellung, immerhin noch 20 Seiten, und verweist auf eine spätere Publikation.

Die myranische Magie ist weitgehend gleich geblieben. Das Probensystem wurde jedoch gerade für die Optimaten feiner differenziert. Gravierende Unterschiede zu den bisherigen Publikationen finden sich bei den Animisten. Die Darstellung wurde wesentlich klarer und die Möglichkeiten wurden erweitert. So ist es nun einfacher, einen Geist über längere Zeit in den Körper der BaLoa aufzunehmen. Die magischen Sonderfertigkeiten umfassen für die Animisten die Benutzung von Opferblut und Exorzismen, während Optimaten eine Anzahl von Stabzaubern bekommen. Auch bei der Erstellung von eigenen Matrizen gibt es eine Sonderfertigkeit, die die Qualität der Matrix verbessern kann.

Im Anschluß an die Magie wird der Leser mit einer Vielzahl von „wissenschaftlichen“ Themen konfrontiert. Dabei handelt es sich um Darstellungen wie die Eigenschaften von Naturräumen, z.B. unter Wasser oder an Bord eines Luftschiffes. Es folgen

Kapitel über die Pflanzen und Tiere Myranors, über Krankheiten, Dienstleistungen, Preise und andere fürs Spiel wichtige Informationen. Diese sind aus den bisherigen Publikationen teilweise schon bekannt, wurden allerdings an die Vorgaben und Stile von DSA 4.1 und z.B. Zoobotanica Aventurica angepasst. Ein weiteres Kapitel beschäftigt sich mit den Umständen, denen Aventurier in Myranor ausgesetzt sind. Auch finden sich in diesem Anhang die angepassten Archetypen und ein ausführliches Lexikon.

Fazit

Das Hardcover kommt mit einer Flut von Informationen daher, die einen Anfänger durchaus einschüchtern können. Aber bereits auf den zweiten Blick wird deutlich, dass man eigentlich nur dem vorgegebenen System folgen muss, um an alle Details zu kommen, die man gerade braucht. Durch die Zusammenlegung der vorhandenen Spielhilfen konnten die Themen effektiver sortiert werden und sind eindeutig effektiver zu nutzen.

Über den Gewinn, den man durch die Anpassung an E4.1 bekommt, brauche ich nicht viel zu schreiben, das liegt auf der Hand. Durch die „Symbiose“ mit der *Schwerter und Helden* – Box konnte mehr Übersichtlichkeit gewonnen werden, was dem Buch eindeutig zugute kommt. Für einen Einstieg sind nun alle wesentlichen Voraussetzungen gegeben; wer tiefer in die Materie eindringen möchte, findet in der genannten Box alles, was er dazu braucht. So hat man für insgesamt 80€ nicht nur ein vollständiges Regelwerk, sondern gleich auch noch eine Menge an Informationen, Anregungen und Hinweisen, die auch für Spielleiter ausreichen, die nicht schon seit Jahrzehnten durch Aventurien meistern.

Sprachlich erscheint mir das Hardcover verständlicher zu sein als seine Vorgänger. Besonders im Bereich der Heldengenerierung ist es erfreulich verständlich geschrieben und erklärt einfach und ausführlich die einzelnen Schritte. Diesmal ist es Myranor, das von den Erfahrungen der aventurischen E4 profitiert.

1 Diese Rezension wurde möglich, da Thomas Römer und Christoph Daether so freundlich waren, uns eine Vorabinfo zu schicken, sodass wir genug Zeit hatten, das Material zu sichten. Vielen Dank dafür.

MYRAPOR 4. I HC

INDEX

TITEL	SEITE		
I Aetalis	31	Arathax	54
XI Orthosis	31	Archipel von Shindrabar	7, 10, 15, 19, 33, 45
XIV Serovala	31	Archipel von Talaminas	9, 13, 15, 17
XIX Avasia	31	Arcoras	47, 49
II Mholurenicta	48	Arrhabash	142
XXI Gatharadia	58	Arsinoa Tharamnos	66
IV Crocodilia	31	Ashabel	237, 250
IX Tighreka	31	Ashariel	8, 10, 33, 100, 118, 146, 147
A		Asnarion	48
Abdera	56	Asrapana	54
Abishai	8, 10, 44, 45, 71, 137,	Astraden	31
Aerial-Truppen	33	Asucar	54
Alamar	18, 73,	Aurisha	64
Alantinos	22, 25	Avasis	31
Alchimisten	8	Aventurien	7, 17
Aldangara	16, 17, 22, 24	Aventurische Geweihte	286
Alonaia	57	Axozyras	90
Alten	10, 12, 14, 16, 20, 24, 47	Azidial	32
Alt-Thalassenia	48	B	
Alveran	12	Baalian	238, 252
Amaunath	10, 13, 19	Baal-Urgol	238, 252
Amaunir	8, 12, 13, 14, 15, 18, 24, 28, 36, 37, 38, 43, 63, 116, 139	Baan-Bashur	10, 14, 15, 16, 17, 33
Amphanas	56	Bahari	80
Amphiaten	66	Baiural	49, 50
Antamyr III.	15, 16	Balan Avasal	13
Ancumar ak Rhidaman	47	Balan Cantara	7, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 32, 33, 45, 46, 47, 49, 58
Andramaunir	103	Balan Mayek	10, 15, 17, 32, 46, 47, 53
Animisten	8	Balanthadis	237, 251
Anneristalya	14, 16, 98	Balathandis Weisheit	275
Antar-Myraalar	33, 64	Balburri	237, 250
Anthalia	16, 89	Ballons	14
Anthalische Allianz	91	Ban Bargui	7, 9, 16, 19, 24, 31, 33, 43, 44, 69, 93
Anthalische Steppe	10	Ban Bargui - Steppen	7
Apadravya	82	Bansumiter	8, 13, 42, 113
Apelioten	10, 15, 45, 47, 55, 56, 70	Baramunen	10, 15, 17, 103
Aphamara	76, 78	Barawan	18
Aphasmayra	78	Barawan	80
Aphirdanos	16, 17, 18, 22, 42, 58	Basantia	49

Belcar	237, 250
Bel-Shuga	237, 251
Belyabel	238, 252
Bestiare	147
Biagha	12
Blacon	46
Blauer Orismani	7, 13, 14, 16, 65, 87
Blutfluch	22
Blutghule	9
Blutgischtmauer	9, 88
Bosparan	17
Brajan	39, 40, 63, 70
Brajanos	13
Brajans-Garde	58
Brassach	70
Brilliantsteine	9
Bucht von Balan Cantara	71
Bucht von Draydalan	9
Bucht von Eratu	59
Bucht von Hjaldingard	33
C	
Cantarenia	49
Cantera	45, 46, 47, 70
Canteraner	127
Carumar	50
Celiu-Brajanos	16, 17, 22, 23, 26
Centralis	18
Centropolis	48
Cerynos	89
Charybalis	16, 17, 22, 23, 47
Charypta	17, 22, 41, 46, 48, 45, 55
Chimärenkriege	16
Chrattac	7, 10, 16, 18, 19, 24, 33, 46, 87, 92, 94
Chrattac - Spindel	43
Chrattac - Wüste	7
Chrattac - Zähne	9, 10
Chrysir	39, 40, 45, 46, 47, 58
Chrysirs Pfeiler	9
Chrysotéos	16, 23, 26
Cilacia	54
Cirkel	27, 42, 49, 59, 90
Co-Centropolen	16, 58
Colarra	55
Collegien	27, 36, 47
Corabenios	15
Corabeni	56
Corabis	47
Coryash III	69
Cranarenios	17
Crusea	54

D	
D´naa	105
Daranel	19, 65
Darselion	49
Darshuria	13, 14, 15
Darva-Palast	62
Das Tal der Sphinx	62
Dauris	78
Demelion	10, 16, 19
Dere	7, 9, 12, 70
Desamar	51
Die Jüngste	41
Djamaunir	56, 140
Djanar	19
Djanar	79, 80,
Djanarische Inseln	79
Djolopandang	80
Doluwan	79, 80, 83
Domna Ulamachi die Spinne	53
Domna Xanthopalea Sharuao vom Goldenen Speer	53
Dorinthapoles	6, 10, 17, 18, 21, 22, 25, 32, 33, 47, 58
Dracheninsel	9, 12
Drachenkult	9, 24
Drachenorden	9, 19, 24
Draconaren	104
Dralquarbar	8, 10, 84, 114,
Draydal	13, 15, 16, 18, 19, 23, 65, 66, 69, 87, 91
Draydalan	7, 9, 12, 15, 87
Dregomyr-Kanal	57
E	
Ea´Sa`tia	13, 60
Efferd/Ephar	17, 41, 46, 48
Efferd-Wall	23
Eis	237, 248
Eisenhügel	9, 13, 14, 15, 18, 19
Eisfahre	102
Ekemeten	32
Ektarchen	31
Ektarchengarde	31, 32
Elementar	238
Eminenz	52
Enenma	61
Ennandu	16, 17, 19, 23, 24, 25, 26
Epedoklas von Koromanthia	71
Ephar	<i>siehe Efferd/Ephar</i>
Era´Sumu	7, 8, 10, 12, 13, 15, 23, 33, 45, 59
Erasmusier	14, 127
Eratu	60
Erdgöttin	8
Eru´Leva	59
Eryosophi	71
Erz	237, 248

Eshbathi	7, 10, 15, 43, 84, 134	Gyldara	39, 40, 46, 59, 67
Eshbathmar	10, 16, 17, 18, 19, 44, 86	Gyldara-Garde	58
Eskadregu	31		
Eubathion	57	H	
Eupherban	16, 23, 24, 42, 58	H´Rangor	17
Ewiges Eis	10	Haëhnyrr	9, 14, 15, 102,
Exzellenz Nyrobuthas Serr Rhida Man	52	Haldingafort	33
Exzellenz Vendur Serr Illacrión	52	Haldinganios	17
Exzellenz Yakaito Aec Math Serra Kouramnion	52	Halimanton	81
		Ha-Meli	105
F		Haratta	10, 12
Fagu	76	Hariwatun	81
Fagu	78	Harpalis	19
Feliden	8	Haruspicas	70
Feshavas	78	Häuserkrieg	16
Feuer	237, 248	Hektade	31
Fherrorrach	78	Hektadu	31
Fischmenschen	8	Helophani	89
Fliegende Bäume	75	Helotyris	89
Fliegende Zitadelle	16, 17, 18, 33	Hexagonen	31
Fluch der Schwere	275	Hexatéer	16, 17
Fluggleiter	14	Hippogreifen-Reiter	75
Freie	26, 35	Hjaldingard	7, 10
Frostfeste	9, 13	Hjaldinger	8, 13, 15, 17, 19, 22, 29, 44, 49, 95,
		Hohe Dorokraten	31
G		Hohe Kanzlei	21
G´Rolmur	13, 14, 101	Hohe Nautokraten	31
Galeerenbucht	10, 53	Honoraten	26
Gamenicos sa Illacrión	52	Horasiat	20
Ganyamyr	15	Horasiaden	36
Garima	82	Horasruhm	71
Geister	7	Hügel von Stakala	10
Gelber Orismani	7, 13	Hügel von Telsun	12
Ghra-Khal	87	Humus	237, 249
Ghulenjoch	88	Hundertjähriger Seekrieg	19
Ghulensteppe	89	Hydrogennetos Serr Efhardh	53
Ghulenwall	9, 10, 15, 87, 88, 89		
Gigantenthron Tharban	77	Ī	
Gipfel des Falkenthrons	58	Iamalis	49
Gletschermeer	9, 10	Iarusha	78
Gletscherwälle	15	Icemna	16, 23, 25, 60
Goldküster	55	Ichomnan	61
Gor´Rubal	13	Ilambajan	79, 80, 83
Grorrn	61	Illacrión	23, 24, 25
Große Himmelhalle	58	Imperialer Konvent	21
Große Schlucht	66	Insektopter	33, 43, 44, 47
Große Schwermut	275	Insel der Schlangenpriester	81
Großer Orismani	10, 13, 15, 19, 33, 44, 55	Insel hinter dem Winde	81
Großes Kliff	10	Inseln der Nyamaunir	83, 141,
Grüne Chrattac	23		
Grüne Fäule	76	Ĵ	
Grüner Orismani	7, 13, 65	Jahr der Attentate	16
Guretta	62	Jahr der kochenden Flüsse	14, 47
Gylda	64	Jahre des Westwinds	18

Jaruna	78	Kristallsenke	9
Jharra	12, 13, 63, 75, 79, 80	Kristalltor	66
Jharrabar	63	Krysirenis	50
Jharranevi	77	Krysobela	43
Jonten	94	Küstenkanal	45
		Küstenwall	56
		Kyalach-Gras	9
K		L	
Kahle	275	Laeris	49
Kalptegu	31	Lahalkasch	13
Kalpteru	31	Lamamach	10, 83,
Kalter Orismani	19	Lamassu	86
Kamakuwar	75	Lanagar	19
Kamaluk	78	Lanagar	75
Kamaluks Hauch	74	Landeria die Gütige	13
Kamaluks Rücken	74	Lanjura	78
Kampf-Jharranothen	77	Laternenhöh	51
Kanyesh	13	Leassa na Aphirdanos	58
Karappa	82	Legion Tharpura	63
Karón(i)u	10, 19, 32, 33	Legitimat	30
Kataisu	71	Leonir	7, 10, 13, 14, 15, 16, 34, 38, 68, 116,
Kataphracten	31, 32	Lev`tha	61
Katzenwesen	12	Leviatanim	12
Kavallerie-Eshadru	31	Lev`thasu	60
Kelothen	32, 48	Lichtelfen	10
Kentori	13, 15, 19, 98,	Lichterhöhen	45
Kentori - Steppe	7, 9, 19, 23, 44	Limbu	39
Kentorikan	7, 19, 23	Lodalungun	79, 80,
Kerastos	13	Lohurama	78
Kerrish-Canthar	49	Lokede	31
Kerrishiter	7, 9, 13, 15, 16, 17, 19, 25, 29, 43, 44, 49, 81, 96, 135, 182	Lokedu	31
Kerrish-Thalam	9	Lorakiu aus Methelis	53
Kerrish-Yih	9	Lorthalion	17
Khamuri-Savanne	65	Loualil	8, 12, 14, 46, 48, 71, 105, 123, 154
Khamuri-Steppe	92	Louamar	45
Kharamoth	61	Louangha	50
Khornashru	69	Louranath	14, 18, 45, 46, 47 49, 50
Khorr	39, 70	Löwengarde	32
Khyarba	68	Löwenkopfmassiv	68, 69
Kirene ("Hand")	31	Luft	237, 249
Kirenu	31	Luftschiffe	33
Klein-Hjaldingard	49	Lutraa	105
Klienten	28	Lyncil	8, 13, 17, 25, 37, 43, 103
Kloster von Sathuma`Kathior	60		
Knocheninsel	72	III	
Kontor-Kriege	19	M`iiku`on	12
Korben Gurat	57	Mada	12
Korbener Hochland	57, 58	Magiedilettanten	8
Koromanthia	10, 16, 18, 19, 64, 65, 70	Magnifizenz Allyrion Lev`thamer Icemna	52
Kouramnion	17, 18, 19, 24, 58	Magnifizenz Levandra up Onachos	52
Kraft	237	Magokratie	7, 16, 19, 26, 87
Kraftlinie	75	Mahali	44
Krieg der tanzenden Schatten	19, 63	Majestät Porphyrio	52
Krisra	66, 91		

Makshamaunir	141	Myr-Vanion	14
Makshapura	15, 18, 44	Mysterium von Kha	14
Makshapuram	7, 10, 12, 13, 16, 18, 19, 36, 43, 44, 63, 74	Π	
Makshapurim	14, 43, 132	Nacennia Archarybalis	15
Mammut	10	Nacennia-Straße	9, 15, 19
Mandraken	10	Naratha	82
Maniba Jar	75	Narkaprati	78
Manossos	55	Narkramar	7, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 44, 74, 75, 83
Marbada Thrilida ep Eupherban	52	Nebelwald	7, 18, 70, 72
Maryakatra	80, 81	Nepemyra	56
Matrona	<i>siehe Patron</i>	Nequaner	8, 10, 12, 23, 44, 71, 130
Mayenier	14, 47	Nereton	39, 40
Mayenios	10, 15, 16, 45, 53	Neristu	8, 15, 16, 17, 19, 36, 42, 49, 59, 120, 148, 149
Mayenische Wüste	10	Nesséria	18, 24
Meer der schwimmenden Inseln	7, 10, 14, 33, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 70	Nia-Thalassenia	49
Meer der sieben Winde	7	Nicodere NoaDai	49
Melakkam	17, 18, 75	Nimakos	49
Melarythor	23, 24, 25	Nimoras	54
Menschen	14, 17, 20, 43, 48, 77, 81, 87, 113, 126	Nogenthis	57
Meophrastes aus Palinthas	53	Norkosh	105
Meralis	9, 15, 16, 17	NyAkh	83
Meranier	7, 126	Nyamaunir	44, 81, 83
Meranthal	44, 87	Nyralios	17
Messuna	78	Nyranthal	87
Mholuren	8, 14, 23, 49, 71, 100, 105	Nysevi	78
Mholuren-Wehr	15, 19, 33, 45, 65	O	
Mhoranash	92, 144	Ochobicum	17
Micalna	61	Ochobische Seeplatte	10, 13, 44
Minaphalior	90	Oktade	8
Minokreos	56	Onachos	16, 18, 24, 32
Mishkaryas	24	Optimaten	7
Monolithen	10	Orakel von TiÀiri	71
Murakam	80	Oraprandya der Lichten	82
Mutter Tharpani	64	Orismani	7, 10, 13, 14, 19, 33, 43, 44
Myrade	31	Orismani-Allianz	14
Myrapoles	90	Orismani-Lande	7, 10, 13, 14
Myr-Aremnis	18	Orismark	55
Myr-Denurion	18	Orr` Sombrr	78
Myr-Gandur	15	P	
Myr-Golarion	17	Padjang Pandang von Djolopandang	81
Myriokrat	31	Palast des Peruos	71
Myripeden - Steppe	9	Pallyos	55
Myrkinoru	78	Panthergarde	32
Myrmas	40	Pardir	7, 10, 13, 14, 38, 63, 92, 117, 145
Myr-Mekarion	15	Pardir-Dschungel/Wald	7, 13, 15, 18, 70, 73, 75, 77
Myr-Mekarion II.	15	Pardir-Garde	75, 77
Myrmeral II	38	Partholon	25
Myrmidonenrevolte	19, 58	Patashtar	75
Myr-Orthamon	15	Pateshis	76
Myroskani	153		
Myr-Othrael	15		
Myr-Phirenya	15		

Pateshis	78
Patron	28, 47
Payandris	82
Phalorea	68
Phasmajira	64
Phecadi-Mündung	17
Pheronos	41
Phirodetas	49, 50
Phorsina	66
Phraisopos	16, 18, 22, 23, 25, 32, 42, 43, 60
Plateau der Alten	66
Portu Gandor	90
Pristiden	105
Protectoren	28
Provinz	20
Punajama	82
Pünktchenkrankheit	275

Q

Quitslinga	24
Quoran	18, 21, 22, 25
Quoranos	21

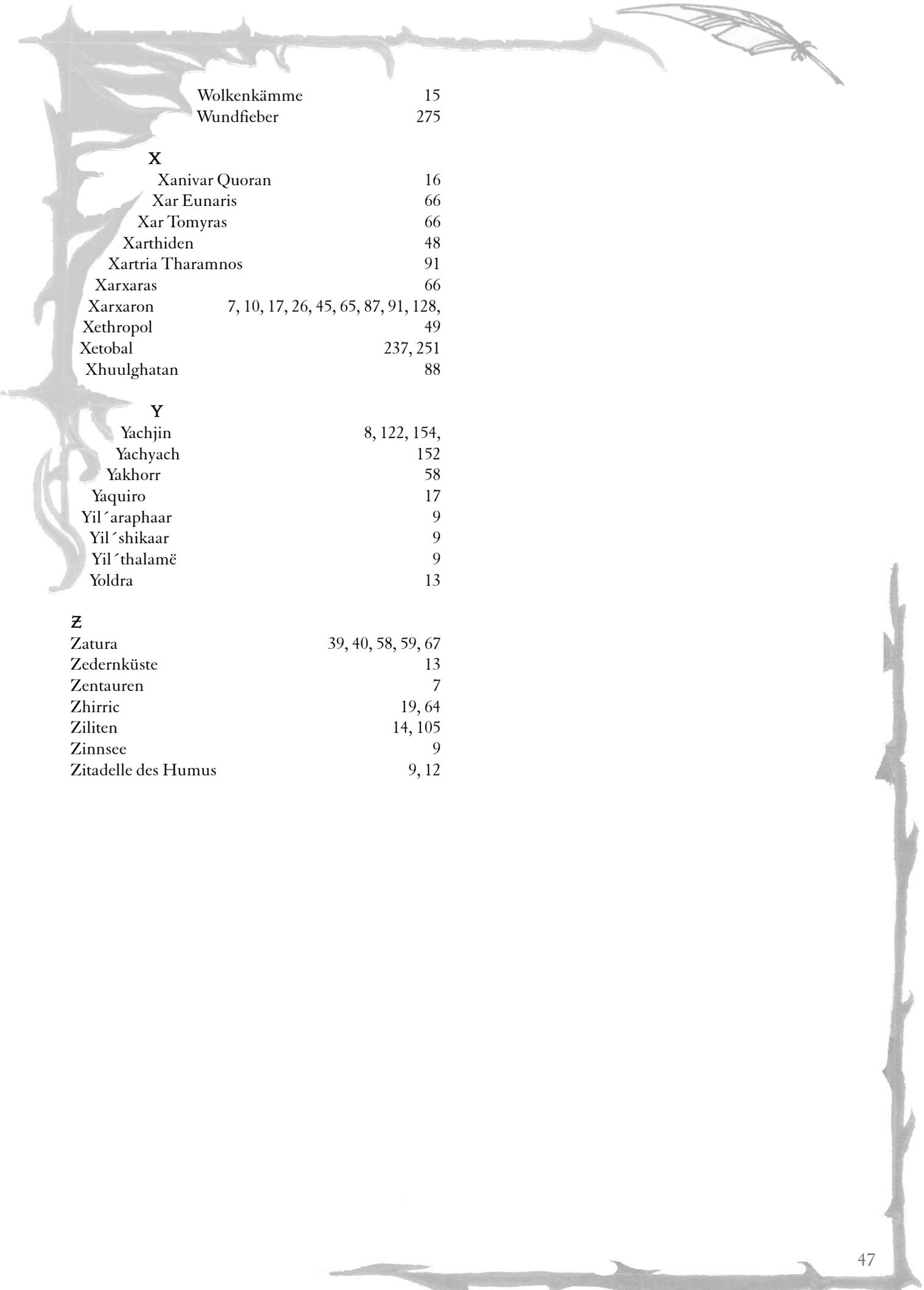
R

RaDja	41, 58, 78
Radjabor	74
Radja-Prinzessin	<i>siehe Maniba Jar</i>
Radjar Rorr Kharn	75
Radjarate	19, 74,
RadjKura	75
Radrishi	82
Raia	39, 40, 64, 70
Raldomyr	15
Ravesaran	8, 71, 114, 137,
Republik	7
Rhachis	68
Rhacornos	7, 19, 65, 68
Rhamnis Lionos	19, 69
Rhesias	10
Rhesier	13
Rhidamar	16, 23, 25
Rhon` Shur	78
Ridor Murta	75
Riesin Yátiba	73
Risso	8, 12, 105, 125
Risso`Ma i Ti	71, 155
Risso`Ita	155
Roter Orismani	16, 19
Rrondr	39, 70
Rückkrat der Welt	7, 9
Ruritirna	105

S

Sa`Thior	61
Salmessis	56
Saritau	80
Sa`Taïor	59
Sathuma	15, 60
Satu	8, 61
Satyare	8, 59, 118, 148
Schabkrah	75, 84, 136,
Schädelgrund	9
Schädelkuppen	88
Schattenküste	71
Schlacht im Dvarapass	18
Schlangeninsel	18
Schneewürmer	10
Schuppenwurm	275
See des Schweigens	9, 15
Selech-Myralaar	33
Senatoria	48
Senatskrieg	18, 58
Sengabaru	18
Sengabaru	80
Serover	19, 23, 25, 33, 44, 81, 96,
Serovia	7, 19
Serovianios	17
Serovische Inseln	10, 17
Shakagra	9, 10, 15, 22
Sharapur	75
Shindra	12, 14, 18, 80
Shindrabar	7, 15, 18, 19, 36, 37, 44, 74, 79
Shindrabarim	18, 133
Shingwa	8, 12, 48, 120, 150, 151
Shinoqi	8, 121, 151,
Shinxir	39
Shirr	70
Sholai	84, 136
Shumar Muir	75
Sidor Corabis	7, 15, 16, 18, 29, 33, 57
Sidor Daranelia	19
Sidor Nessérias	91
Sidor Ochobicon	15
Sidor Sindara	18
Sidor Talika	60
Sidor Talikas	60
Sidor Valantis	15, 55
Siminia	39, 40, 67
Siminia-Gardisten	47
Sindaria	15
Sindaria Magna	15, 81
Skalpberge	68
Sklaven	27, 35, 42, 43, 46, 48, 50, 55, 56, 58, 67, 81, 85
Sonnenbarke	62
Sphäre	12
Sphären gabel	34

Sphingoiden	10	Trikamadha die Nächtliche	82
Sphinx	64	Trivina	9, 10, 15, 17, 32, 33
Ssrkhrsechim	12	Trolle	12, 13
Stahltor	66	Türme der Tränen	72
Steinerne Orismani	89	Türme des Morgens	10, 13, 15, 16, 56
Stellar	238	U	
Sternenpfeiler	17, 18, 23, 58	Uccrasenke	45, 46
Strategu	31	Uchabaja	80
Sukamarya von Bahari	18, 81	Umbracor	9
Sumgari	78	Undhabal	238, 252
Sumurrer	12, 13, 41	Unsichtbare Stadt	62
Syapandra	81	Urashi	78
T		Uratha	78
Tafelberge	7, 12, 14, 16, 43	Urraih	70
Tafelberge	86	Ush Khorr	13, 68
Tal der Dämmerung	76	Ushraph	68
Talaminas	15	Usuzura	9, 19
Te´Sumurru	10, 13 - 17	Usuzurepoles	17
Technomanten	8	Uthuria	7
Telsun	59, 60	V	
Tempelpalast	62	Vajrusha	82
Teravinia	15	Valandya	82
Thae´Sumu	41	Valantia	55
Thaesu	61	Valantian	13
Thalami Sora	12	Valantische Küste	65
Thalamisora	23	Valantische Meer	15, 55
Thalassion	7, 9, 10, 14, 17, 22, 23, 44, 45, 47, 48, 49	Valdur Harpalis	19, 33
Thalassion-Kanäle	18, 49	Valdur Methelis	46
Thalasso-Cantara	49	Valdur Narthax	89
Thalesipur	49	Varelia	57
Tharamans Rippen	<i>siehe Tharpagiri</i>	Vasari	24
Tharamnos	18, 22, 23, 25, 26	Velhchos III	58
Tharpagiri	10, 12, 13, 15, 62, 74	Veratus der Große	13
Tharpani	44, 49	Verbotene Stadt	48, 49
Tharpani-Quellen	62	Verfluchte Jamowah	76
Tharpura	7, 10, 12, 15, 18, 19, 62, 70, 74	Verwandlung in Werwesen	275
Tharpuresen	132	Vesai	7, 9, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 29, 41, 42, 43, 97,
Thearch	6, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 25, 41, 54, 63, 87	Vicolias	46
Thespia	56	Vielgesichtige	41
Thorax	31	Vinerata	45, 46
Thorwaler	7, 22	Vinshina	9, 16, 25, 33, 37, 42, 43, 44, 49, 90, 92, 99,
Thyarkhash	143	Viralis	89, 90,
Tiefe Meer	72	Vögelköpfige	12
Tiefen Klüfte	72	W	
Tigergarde	32	Wajahd	12
Tighir	8, 12, 13, 17, 74, 78	Wald von Amaunath	56
Tighir-Revolt	19	Wall der Welt	15
Tokum Isoru	18, 62, 63	Wasser	237, 249
Toter Orismani	48	Wasserseuche	275
Tractatu Myrophonas	67	Wiesen von Tarrsh	68
Tränenwüste	9, 12, 13, 16	Windkämme	45
Triefnase und Husten	275		
Trikamadha	81		



Wolkenkämme 15
Wundfieber 275

X

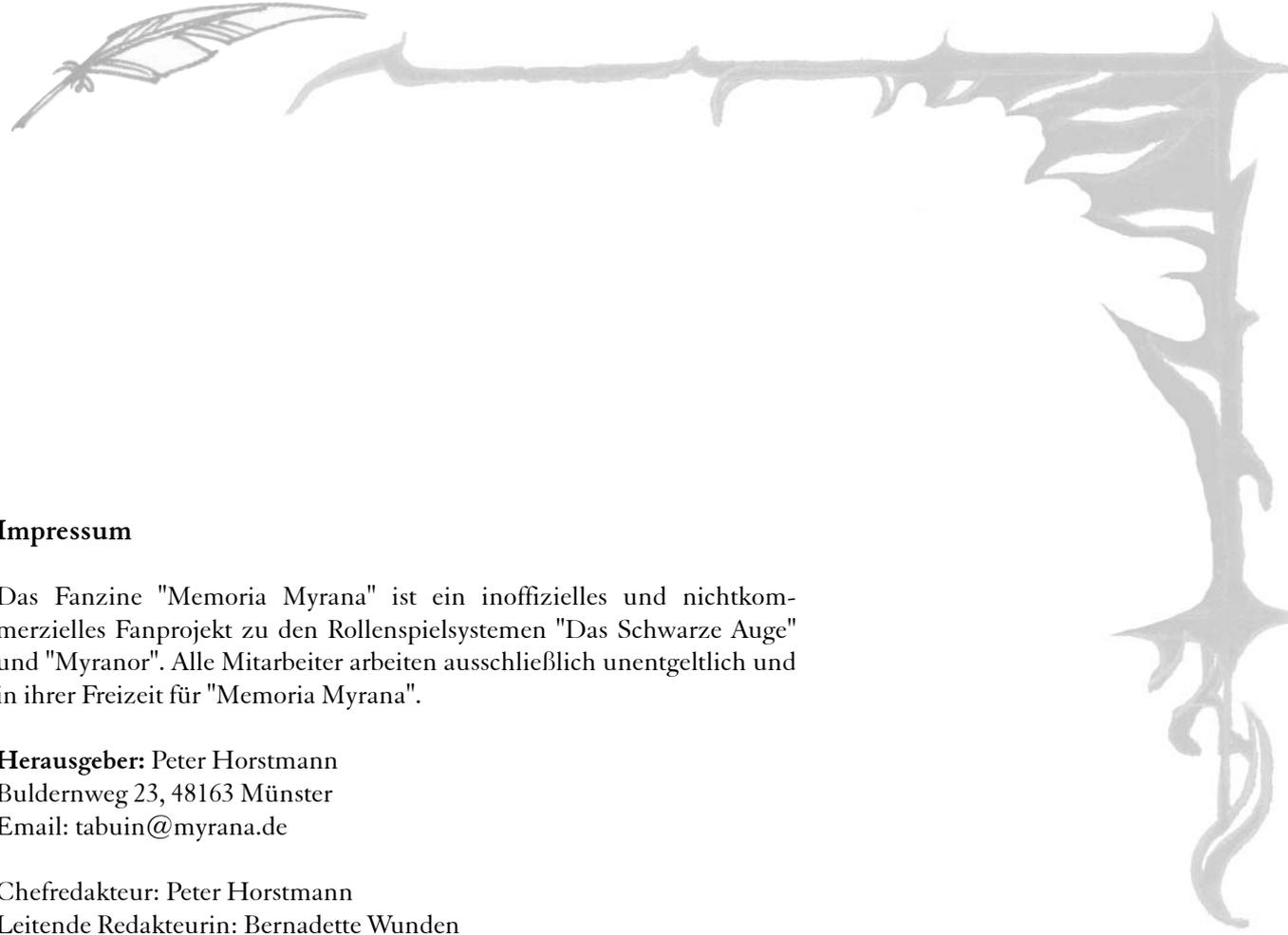
Xanivar Quoran 16
Xar Eunaris 66
Xar Tomyras 66
Xarthiden 48
Xartria Tharamnos 91
Xarxaras 66
Xarxaron 7, 10, 17, 26, 45, 65, 87, 91, 128,
Xethropol 49
Xetobal 237, 251
Xhuulghatan 88

Y

Yachjin 8, 122, 154,
Yachyach 152
Yakhorr 58
Yaquiro 17
Yil´araphaar 9
Yil´shikaar 9
Yil´thalamë 9
Yoldra 13

Z

Zatura 39, 40, 58, 59, 67
Zedernküste 13
Zentauren 7
Zhirric 19, 64
Ziliten 14, 105
Zinnsee 9
Zitadelle des Humus 9, 12



Impressum

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

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

Chefredakteur: Peter Horstmann
Leitende Redakteurin: Bernadette Wunden
Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden
Illustrationen: René Littek, Bernadette Wunden, Jörn Wesserling
Texte: Peter Horstmann, René Littek, Daniel Löckemann, Jörn Wesserling, Bernadette Wunden, Kai König, Patrick Tietz
Lektorat: Corinna Kersten, Memoria Myrana Team

Die in den Texten gezeigten Bilder und Graphiken, die nicht von unseren Zeichnern stammen, wurden uns von Fantasy Productions, Ludenberger Str. 14, 40699 Erkrath freundlicherweise zur Verfügung gestellt.

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana Projekt.

"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.

© 2006 by Memoria Myrana