

Memoria
Миграция
DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 16 _ 11/2007





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
Wasserwege Myranors - Dennis Rüter	4
Priester der Sterne II- Undhabal, Baal-Urgol, Belcar, Belyabel - Florian Wassermann	16
Ama GirRaos Kochecke - Trivina-Pida - Corinna Kersten, Peter Horstmann	24
Doszreschs Ende - Peter Horstmann	25
Versunkene Mächte - René Littek	26
Archetypus: Der nequanische Unterseekrieger - Florian Wassermann	30
Myranisches Aventurien II - Die Amaunir der Chayptik - Christian Saßenscheidt	33
Myranor Extrem III - Des Thearchen neue Kleider - Christian Saßenscheidt	34
Impressum	35

VORWORT

Zu den Waffen! - so könnte man die aktuelle Lage bei den Myranern wohl ganz gut beschreiben. Seit einiger Zeit ist nun das Arsenal erhältlich und im Forum bei Ulisses überschlagen sich die Reaktionen. Auch wenn wir bei der MM nicht ganz objektiv sind, was den Inhalt angeht, so scheinen die Reaktionen im Forum doch durchgehend sehr positiv zu sein. Kritikpunkt sind mal wieder die Bilder. Sicher ist so was immer Geschmackssache, aber eine deutlichere Kontrolle der Graphiken durch Personen, die sich auch mit dem Inhalt auskennen und nicht nur die Anzahl der Bilder pro Seite überprüfen, wäre schon ein Gewinn. Denn wenn es stimmt, dass ein Bild mehr als tausend Worte sagt, gibt es ein paar heftige Unstimmigkeiten zwischen Bildern und Texten. Insofern mag es ein Schutz und weniger ein Versehen gewesen sein, dass der besagte Zeichner nicht unter den Illustratoren genannt wird.

Die restlichen Darstellungen von Waffen und Ausrüstung finden eine breite Zustimmung und geben auch den Neueinsteigern ein Gefühl dafür, wie es auf dem Kontinent der tausend Möglichkeiten aussehen mag. Bei diesen Graphiken kann man nur sagen: mehr davon!

Bei den Texten muss ich persönlich sagen, dass es mir wichtig ist, die antike Grundlage, die für Myranor genommen wurde, auch zu bewahren und ein Abdriften in das Mittelalter zu vermeiden. Sowas haben wir schon in Aventurien und ein Annähern wird kaum zu mehr Akzeptanz führen, da mMn die Gegensätze mehr im Futterneid, denn inhaltlich begründet sind. Den Kommentaren zur Häufigkeit von Tipp- und Satzfehlern wird man durch ein intensiveres Lektorat begegnen können, wobei ich sagen muss, dass mir eine inhaltliche Kontrolle wichtiger ist. Orthographie ist schon von Bedeutung, aber bei einer Spielhilfe geht es mir um den Inhalt. Als Resümee kann man wohl sagen, dass Myranor mit dem Arsenal ein weiteres Schmuckstück erhalten hat und das Spiel deutlich vereinfacht und verbessert wurde.

Wir gehen runter! - das ist der zweite Ausruf unter Myranern. Mit dem Abenteuerband Tödliche Tiefen hat man nicht die Erlebnisse von Clark Gable und Burt Lancaster zu Papier gebracht, sondern die ersten Siegerabenteuer des Myranor-Abenteuerwettbewerbes. Durchweg beweisen die Texte, dass auch Myranor-Fans gute Ideen haben und sie passend in Worte fassen können. Enthalten sind die Abenteuer *Malum ex Machina* von Matthias Reinhardt, *Die Diebe Belenyas* von Jens Fichtner und *Nachtblaue Untiefen* von Jochen Willmann und Christian Gaertner. Wir sind zumindest schon einmal gespannt, wann die ersten Rezensionen zu lesen sein werden. Da parallel dazu auch die Spielhilfe *Efferds Wogen* unter der Regie von Stephan Küppers erschienen ist, haben wir versucht diese Ausgabe thematisch ein wenig ans Wasser anzupassen.

Unter **Wasserwege Myranors** beschreibt Dennis Rüter die Kanäle, Wasserstraßen und ihre Gegebenheiten. Abgeschlossen wird der Artikel mit einem Abenteurvorschlag. Florian Wassermann bricht dann aus dem Oberthema aus und präsentiert uns gleich vier weitere **Priester der Sterne**. Auch das

Rezept von Corinna Kersten, die **Trivina Pida** ist nicht typisch für die Küsten Myranors, aber dafür sehr lecker und einfach nachzumachen. **Doszreschs Ende** nimmt Bezug auf das Arsenal und beschreibt ein Artefakt, welches man als Heroenwaffe ansehen könnte. **Versunkene Mächte** von René Littek ist wieder sehr "flüssig" geschrieben und gibt Informationen über unterseeische Orte. Dazu passt hervorragend der **nequanische Unterseekrieger** von Florian Wassermann. ein weiterer Archetypus. Auch Christian Saßenscheidt widmet sich einem maritimen Thema und beschreibt die **Amaunir der Charyptik**, bevor in der Rubrik **Myranor Extrem** sich diesmal einer Matrizen widmet, die eine wahre Enthüllung ist.

In eigener Sache möchte ich mich für die Unannehmlichkeiten entschuldigen, die Besucher unserer Seite in der letzten Zeit zu ertragen hatten. Mit einem Serverumzug und einigen technischen Problemen dabei hatten wir dann doch mehr zu kämpfen als erwartet. Inzwischen sollten aber wieder alle Texte zu erreichen sein und eine massive und grundlegende Überarbeitung ist im vollen Gange. Dass uns dabei Murphy und das real existierende Rollenspiel (Realität) dauernd dazwischen kommen - ist leider nicht zu ändern.

So haben wir uns auf das konzentriert, was unser eigentliches Ziel ist: Das Erstellen eines Fanzines. Mit über 30 Seiten ist uns dies wieder einmal gelungen und die nunmehr 16. Ausgabe beendet den vierten Jahrgang. Wer hätte zwischenzeitlich gedacht, dass wir und auch Myranor so lange durchhalten? In diesem Sinne:

Viel Spaß beim Lesen

Peter Horstmann für das Team der MM



WASSERSTRASSEN MYRANORS

von Dennis Rüter

"Was wäre das Imperium ohne seine Kanäle? Balan Cantara und Sidor Valantis sind doch nichts weiter als ein paar Häuser, die zwischen Kanälen stehen. Ohne die Kanäle im Louranath von 2998 wäre die einstige Co-Centropole vom Thalassion aus für Großschiffe nicht zu erreichen, und das Labyrinth des Küstenkanals ziehen viele dem nahen Meer der Schwimmenden Inseln vor, wo unbekannte Untiefen lauern. Doch was machen diese Wege schon her, vergleicht der Reisende sie mit dem Netz der zentralen Horasiate, oder gar mit dem Dregomyr-Kanal, der die eine Millia hohe Differenz zwischen Sidor Corabis und der Galeeren-Bucht in über einhundert Hebewerken überwindet!"

- Aus einem Tavernengespräch zwischen einem Kerrishiter und einem Cantaresen, um 4200 IZ

"In Alonaia traf ich einen armen Freien, der für fast nichts für den Prokuranten seiner Domäne schuftet musste. Er sagte, am schlimmsten seien die Tage, wenn der Dregomyr-Kanal mal wieder ein Leck aufweist oder von Treibgut bedrängt ist. Dann müsste er ran, denn dies sei Teil seines Jobs. Ein seltsamer Dialekt, der dieses 'Job' statt Beruf verwendet - oder die schwere Arbeit und der billige Alkohol hatten dem Kerl sein Hirn vernebelt."

- Erzählung eines Flussschiffers aus Sidor Corabis, neuzeitlich

Zu seinen Glanzzeiten benutzte das Zweite Imperium einen gewaltigen Vorrat an Arbeitssklaven, um große Baumaßnahmen durchzuführen. Neben der neuen Hauptstadt Dorinthapoles und einigen Hochstraßen entstand auch das umfangreiche Kanalnetz, das als Erweiterung und Ergänzung des nördlichen Orismani-Flusssystemes oder zur Anbindung der einstigen Co-Centropolen Sidor Corabis und Balan Cantara an die Weltmeere gedacht, noch heute seine Aufgaben erfüllt.

Die Merkmale eines imperialen Kanals

Ein imperialer Kanal ähnelt in seinem Aufbau einer imperialen Hochstraße: etwa alle 30 Millia findet sich ein kleiner Binnenhafen, in der Regel ausgestattet mit Herberge, Pumpwerk und großem Wasserturm, Wind-Wasser-Rad (siehe dazu unter Erhalt), Botenstation mit Stall für Reittiere (eventuell stattdessen Signalturm und Stall), einer Garnison der für die nächsten 15 Millia in beide Richtungen zuständigen Myrmidonen, bzw. Haustruppen (Söldner werden nur als Ergänzung oder in Notzeiten eingesetzt), eine kleine Werft mit

Werkstatt, um deren Kontrollboote, ein bis vier Abschleppschiffe und manch bedürftigen Kahn (letzteres gegen gutes Geld) in Stand zu halten oder zu setzen. Eine solche Anlage stellt sich durch eine Ausbuchtung des Wasserwegs auf beiden Seiten dar, verbunden über eine breite Zugbrücke, die den Kanal überquert; seltener sind Tunnel, aber die Wasserbrücken (auf Brücken geführte Kanalabschnitte) werden durch einen Aufzug mit dem Boden verbunden und können bei größerer Höhe auch durch einen Bogenauschnitt unter dem Kanalbecken passiert werden.

Aufbau eines Kanals ...

Ein typischer Kanal ist bis zu 20 Gradu breit (die kleinen Binnenhäfen meist 60 bis 100) und besteht aus links und rechts ins Erdreich gehauenen, etwa 5 Schritt langen, geraden Pfählen, die mit Ölen bestrichen sind, seltener gemauerten Wänden. Darauf folgt im frühimperialen Stil eine Schicht Gestein, während der mittelimperiale Stil einen Hohlraum zur nächsten Pflöckwand oder Mauerwand aufweist und der seltene Spätimperiale nichts dergleichen vorzuzeigen hat. Sollte Wasser durch ein Leck auslaufen, dann strömt es in diesen Hohlraum, der zur nächsten Station hin leicht abfällt, sodass sich das Wasser dort abpumpen und wieder in den Kanal leiten lässt, sobald das Leck beseitigt wurde. Hinter den Pflöcken oder Ziegeln, die etwa einen Schritt über den Wasserpegel ragen, ist ein breiter Treidelpfad angelegt, auf dem die Zugtiere verkehren. Der Boden eines Kanals ist ähnlich aufgebaut wie die Wände, nur ohne Hohlraum darunter. Er besteht also aus Ziegelmauer oder bestrichenen Pfählen. Von der Seite sticht ein Kanal in der Regel nur durch die Holzpflocke oder Ziegelmauer und die Treidelpfade hervor, da er meist im Boden versenkt ist.

Hebewerke stellen sich als Aufzüge dar: ein Kasten innerhalb des Kanals wird geschlossen, sobald sich ein Schiff in ihm befindet. Über eine Art großen Flaschenzug wird die Hebekraft eines arcanomechanischen Antriebs (mit höheren Anteilen von Sklavenkraft je weiter der Ort von urbanen Zentren entfernt liegt) verstärkt. Dann senkt oder hebt sich der Aufzug langsam zu Boden, wo sich nach einigen Schritt Höhendifferenz der Kanal oder ein natürlicher Flusslauf fortsetzt. Die Mechanik ist in vier meist sechseckigen Türmchen untergebracht, die sich an jeder Ecke des rechteckigen Kastens befinden. Nur wenige Hebewerke bestehen aus zwei Kästen, die

unabhängig voneinander funktionieren und die jeweils entgegengesetzte Bewegung (also ein Kasten rauf und der andere runter oder umgekehrt) erlauben. Die große Mehrzahl hat jedoch nur einen, sodass es zu Stoßzeiten zu längeren Staus kommen kann. Die häufigen Treidelkähne werden über Seilwinden und Umlenksrollen in den Kasten befördert, nachdem die Tiere abgekoppelt wurde, und nach der Beförderung wieder vorgespannt. Ob die Tiere während dessen auf das Schiff geladen oder über eine breite Treppe am Hebewerk vorbei geführt werden, ist unterschiedlich und vom Zustand des Pfads abhängig - auch wenn letztere Methode bevorzugt wird.

... und dessen Erhalt

Bei Wartungsarbeiten kann ein Abschnitt zur Not mittels großer Holzpflock-Tore verschlossen werden, die ein Schleppschiff zum gewünschten Ort transportiert und dort mit einem eigenen Kran einsetzt. Mit diesem Kran werden auch undichte Pfähle und größere Steinmengen entfernt. Mit kleinen Handpumpen müssen die zuständigen Sklaven (selten mal Freie) häufig erst das Wasser mühsam aus dem Abschnitt pumpen, während das Schleppschiff sich auf der anderen Seite des Pflocktores befindet. Die eigentlichen Arbeiten werden dann ebenfalls von Sklaven oder armen Freien durchgeführt, die sich derweil im Kanal befinden.

Der einzige Weg aus dem Becken sind Leitern, denn die Pfähle oder Mauern sind meist so rutschig, dass an ihnen niemand hochkommt. Alle paar Millia werden zwar Kerben oder Greifhaken in die Mauer geschlagen, die bei von Bord gegangenen Schiffen das Leben retten sollen, aber diese zu finden ist schwierig, denn nicht überall sind die entsprechenden Signalpfähle, die über die Pflock-/Steinmauer hinausreichen, beiderseits des Kanals mit Farbe am oberen Ende angestrichen - was in einer finsternen Nacht natürlich auch nicht viel hilft.

Außerdem kann ein Wandhohlraum manchmal einen Schritt Breite erreichen, was einen Sprung zur Überwindung notwendig macht, will der Gestrandete nicht erst umständlich die fünf Schritt hinab und wieder hinaufklettern, um endlich auf den Treidelpfad zu gelangen. Und Brücken führen selten hinüber, um nicht irgendwelchen renegaten Einwohnern des Imperiums einen allzu leichten Zugang zum Kanal zu gewähren, um diesen dann wohlmöglich mit einem Baumstamm zu sperren und Schiffe auszuplündern - dies bleibt den Magnaten vorbehalten, wie manch Schiffer hinter vorgehaltener Hand murmelt. Dass es trotzdem ab und an zu Überfällen kommt, gehört zu den wenigen Gefahren bei Benutzung. Schiffer führen daher meist eigene (Landungs-)Brücken an Bord mit, um ihre Zugtiere zu versorgen.

Der Wasservorrat speist sich aus Regenfällen, Zulauf von Flusswasser und den großen Wassertürmen. Besonders die höhergelegenen Teile, die durch

Hebewerke Verluste hinnehmen müssen, sind auf den Turmvorrat angewiesen, der während der Sommer-Oktale erhalten muss. An diesen Stellen sind die Wassertürme entsprechend bedeutend größer als sonst üblich. Im Winter müssen Schnee und Eis entfernt werden. Ein verbreiteter Trick dazu besteht im Wind-Wasser-Rad, bei der ein windgetriebenes (oder von Sklaven bewegtes) Rad ein Schaufelrad antreibt. Die dadurch entstehenden kleinen Wellen können wegen der steilen Kanalufer nicht "versanden" und gelangen so ein gutes Stück weit. Durch die Bewegung kann das Wasser nicht so leicht gefrieren. Dieses Bauwerk ist typischerweise in Ost-West-Richtung ausgerichtet, weil Westwind im mittlerem Imperium die vorherrschende Windrichtung darstellt.

Verkehrsregeln

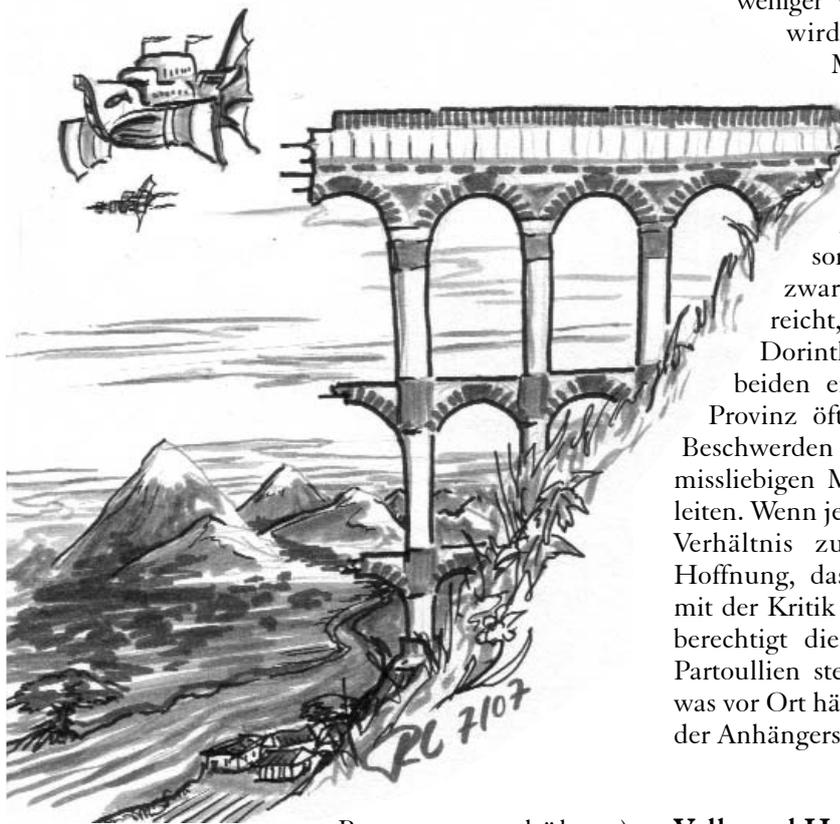
Auf den Wasserstraßen gilt Rechtsverkehr - vom Dregomyr-Kanal mal abgesehen, denn der Horas des damaligen Mayenios war Linkshänder - und daher eine gewisse Ordnung. An den Hebewerken ist diese Regel jedoch außer Kraft gesetzt, sodass ein Schiffer durchaus eine Einfahrt wählen mag, die eigentlich gegen seine Fahrtrichtung spricht. Überholen auf dem Kanal (so ein Schiff nicht auf Zugtiere angewiesen ist) erlaubt das Gesetz nur bei liegenden Schiffen, soweit der Gegenverkehr keine Beeinträchtigung erfährt. Fussgängern bleibt meist nur das Laufen neben den Zugtieren oder gar im neben dem Treidelpfad befindlichem Straßengraben.

Von den Türmen der Hebewerke aus wird der Verkehr vor diesen koordiniert, was über Rufe oder Schilder angezeigt wird: die eine Seite des Secksecks mit Gold-Bronze-Rand und dem Namen des Trodinars oder Magnaten unter dem Haus-Symbol in der Mitte heißt Warten, die andere mit Göttersymbol der Oktade (Siminia oder Chrysir) oder Wellensymbol (vermutlich einst vom Charypta-Kult) und Schwarz-Weiß-Rand erlaubt das Vorfahren, bis das Hebewerk voll ist. Die Hexagonae spielen auch bei der Wartung eine Rolle: sie müssen fünf Millia vor der Baustelle an jeder Fahrtseite (also fast ausnahmslos der Rechten) aufgestellt werden. Idealerweise ist diese Maßnahme aber schon länger geplant und daher bekannt, sodass Staus vermieden werden.

Da nicht jeder Magnat/Trodinar sich einen eigenen Wachsoldaten für ein derart kostbar verziertes Schild leisten kann, sind diese um so mehr in einfacher Farbe ohne Metallverzierung gehalten, je weiter sich der Reisende von Dorinthapoles entfernt. Vielfach sind Hebewerke und Binnenhäfen nebeneinander erbaut.

Politik und Steuerrecht

An den kleinen Binnenhäfen treibt der zuständige Magnat der Provinz auch die Zölle (und bei Privatschiffen von Nicht-Optimaten



Benutzungsgebühren) ein, weshalb sie allgemein abschätzig Magnateos heißen. Es muss nur einmal pro Abschnitt gezahlt werden. Übrigens sollte der Verzollte die Zollsiegel gut aufheben, will er nicht an einer anderen "Grenzstation" desselben Magnaten nochmals zur Kasse gebeten werden. Das Tonsiegel mit dem eingedrücktem Symbol des Magnaten auf der einen und seinem Häuserzeichen auf der andern Seite hat meist sechseckige Form, aber keinen großen materiellen Wert. Es ist schwierig, wenn auch nicht unmöglich, damit zu betrügen, denn jedes Siegel ist mit einer Nummer versehen, und jede darf nur einmal vergeben werden. Manch altkluger Schiffer, der sich von einem "Freund" ein entsprechendes Stück "schenken" ließ, muss mit Strafaufschlägen rechnen.

Das Eintreiben gestaltet sich dabei als einfaches Geschäft: mittels einer Eisenkette wird einfach der Kanal gesperrt, um anschließend in Ruhe die nach langwierigen Traditionen und persönlicher Willkür bestimmten Beiträge einzunehmen. Um dabei den Verkehr im Fließen zu halten, besitzen viele Stationen dazu zwei Kräne, die jeweils zwei Fünftel der einen oder anderen Kanalseite versperren können. Lishtani-Boote oder kleine Segelboote mit pedalbetriebenem Hilfsschrauben-Antrieb können durch das kleine Loch in der Mitte derweil ausschwärmen. Dass dieser Posten entsprechend beliebt ist, zeigt auch das Märchen vom Magnaten Magnataios, dass sich die Anwohner der Kanäle erzählen. Dieser Honorat wollte verhindern, dass seine einzige Tochter als Magiebegabte in ein - je nach Version Tharamnos, Onachos oder Aldangara -

weniger vermögendes Optimaten-haus adoptiert wird, und versuchte daher mit allerlei Mittelchen, ihr die Zauberkraft zu entziehen, was mit seinem Sturz (in einer illegalen Version der Explosion der Tochter) endete.

Der Trodinar hingegen hat die Aufgabe, für den Erhalt des Kanals zu sorgen. In der Praxis wird diese Aufgabe zwar häufig an den Magnaten weitergereicht, aber zumindest um die Hauptstadt Dorinthapoles sorgt dies dafür, dass sich die beiden einflussreichsten Persönlichkeiten einer Provinz öfters begegnen und der Trodinar gern Beschwerden zum Anlass nimmt, um gegen einen missliebigen Magnaten ein Gerichtsverfahren einzuleiten. Wenn jedoch der Magnat ein gutes bis neutrales Verhältnis zum Trodinar pflegt, gibt es wenig Hoffnung, dass sich der Provinzherrscher ernsthaft mit der Kritik der Schiffer auseinandersetzt, egal, wie berechtigt diese sein mag. Schleppschiffe und die Partoullien stehen meist in Diensten des Trodinars, was vor Ort häufig Zündstoff für weitere Konflikte mit der Anhängerschaft des Magnaten birgt.

Voll- und Halbkanal, Kanalbau-Gründe

Als Halbkanal wird der Ausbau eines natürliche Wasserlaufs - Fluss, See etc. - bezeichnet, wo der Lauf in die gewünschte Richtung begradigt und selten wirklich befestigt wird. Magnateos existieren nicht durchgängig. Bei großen Flüssen muss diese Maßnahme immer wieder durchgeführt werden, weil sie sich gern mal ein neues Flussbett suchen. Daher kommt diese Maßnahme fast nur zum Einsatz, um Städte auch weiterhin mit dem Wasserlauf zu verbinden. Doch auch Vollkanäle wie oben beschrieben bauen die Oberen nicht einfach querfeldein, sondern als Verlängerung und Ergänzung der natürlichen Wasserstraßen, sodass sich die Reisezeiten verringern.

Wegen der hohen Kosten wurden manche Projekte nicht in die Tat umgesetzt: sei es der Amaunath-Kanal, der von vielen Horanthes Tholdarons gefordert wurde, um die zahllosen Windungen des Großen Orismani durch den Wald zu begradigen oder zu ersetzen, der Dharrac-Kanal vom oberen Blauen Orismani bis zum Dürren Orismani, von dessen Realisierung sich die Nessérianu der Sage nach großen Nutzen für Nyranthal und Rhacornos erhofften, und nicht zu vergessen die träumerischen Pläne seines Gegenstücks zum Schädelgrund, des Tarpani-Mahali-Kanals quer durch die Gipfel des Tharpagiri, die Fortsetzung des Dregomyr-Kanals bis zum Tävala oder gar Wunderwerke quer durch den Norden oder die polnahen Eismassen bis ins verlorene Yaquiro jenseits des verfluchten Thalassions.

Bedeutung der Kanäle

Bei den kleinen Stationen bilden sich häufig Siedlungen, in denen eine Mannschaft ihre Ladung auch löschen und eine Vielzahl städtetypischer Dienstleistungen in Anspruch nehmen kann. Manche davon sind im Laufe der Jahrtausende auch Provinzhauptstädte geworden, während andere Trodinarsitze schon vorher existierten und durch den Kanalbau an die Welt angeschlossen oder in ihren Verkehrsanbindungen erweitert wurden. Der kluge Trodinar oder Magnat hat mindestens eine Domäne in der Nähe, sodass wenigstens ein kleiner Teil der Sklaven für Wartungsarbeiten herangezogen werden kann. Während der Ernte jedoch lassen Schäden sich kaum rasch reparieren, sodass mancherorts diese Arbeiten schon mal für ein, zwei Nonen komplett ruhen. Im Falle schwerer Beschädigungen und starker Beeinträchtigungen der Schifffahrt wird der Horas, der Horalsalkonvent oder der Stadtrat (so denn zumindest eine dieser Gruppen/Personen sich für die Vorgänge der Region interessiert) recht ungehalten reagieren.

Ein Honorat oder Optimat, der versucht, mit Kanal und Domäne gleichzeitig den ganz großen Aural zu schaufeln, läuft in diesem Fall Gefahr, dass sein Magnaten- oder Trodinarsposten an einen Konkurrenten vergeben wird, der zur rechten Zeit unkompliziert eigene Arbeitskräfte bereit hält. So kommt es ab und an zu seltsamen "Ausfällen" von Arbeitskräften durch kurzzeitig auftretende Krankheiten, gezielte Blockierungen oder sonstige Ungereimtheiten. Der Kanal wird so zum Spielball der Mächtigen - wie wohl die Gegner der Draydal (in Anlehnung an deren Ballspiele) sagen würden.

Unter gewöhnlichen Umständen ist ein Kanal für ein Binnenschiff die Entsprechung zu einer imperialen Hochstraße Landreisender: selten und nicht immer im Topzustand, aber unter guten Bedingungen frei von natürlichen Hindernissen, sodass sich der Fortbewegungsfaktor eines Schiffes während der Benutzung auf 1,1 erhöht. Für die Geschwindigkeit gilt dabei ein Grundwert von 30 Millia pro Tag für Flusskähne, da das Schiff weder auf- noch abwärts fährt und der Kanal auch keine beständige Strömung aufweist. Begradigte Gewässer (und nur diese) mit klaren Treidelpfaden fallen zwar unter die 1,1, aber nicht unter die 30 - ein Schiffer muss also die Strömung beachten!

Und sowohl Piraten als auch Wegelagerer haben es auf den künstlichen Wasserstraßen schwer, da sie kaum Verstecke finden. Trotzdem empfiehlt es sich nicht, unbewaffnet zu reisen, denn dass es weniger Überfälle gibt heißt nicht, dass es gar keine gäbe.

Beispielstation: Epamillacron, Hafen des Chrysirio serr Kouramnion

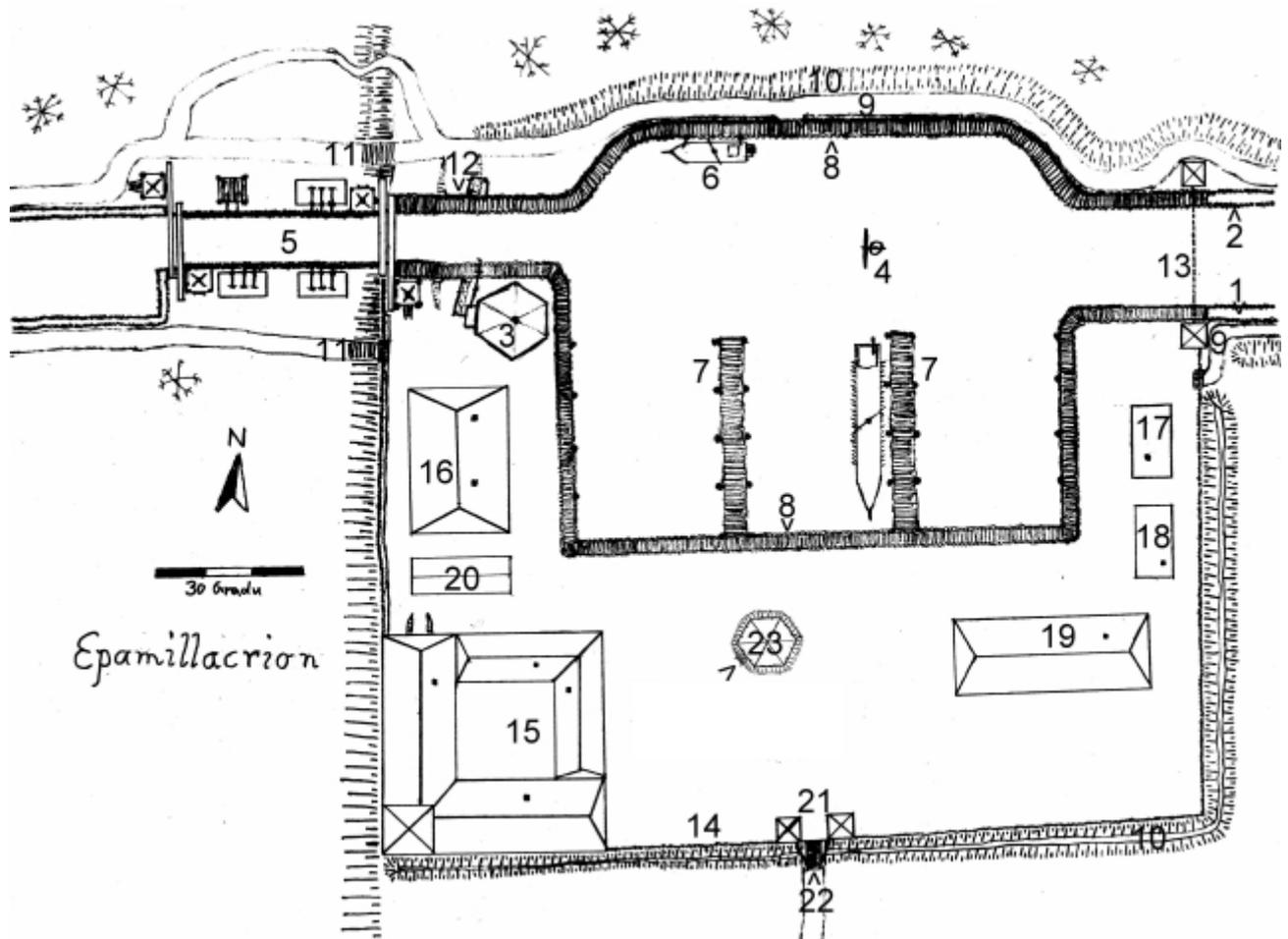
An einem der vielen Kanäle des Großreichs liegen das Hebewerk und der kleine Binnenhafen des Honoraten Chrysirio serr Kouramnion, der hier in Erbfolge-

Tradition seiner Familie diesen Posten ausübt. Es soll dieser hier dem Leser (besonders SL) als Inspiration dienen, wie sich obige Merkmale in einen konkreten Schauplatz umsetzen lassen - oder als Aushilfe für denjenigen, der seinen Spielern ein nettes Abenteuer im Imperium gestalten möchte. Nach welchen Himmelsrichtungen es ausgerichtet wird, ob das Pumpwerk am linken Bildende einzelne Schiffe auf eine Steigung hebt (der kleine Hafen also erdig liegt) oder rauf zum Hafen (dieser sich wohlmöglich mitsamt Treidelpfad gar auf einer der alten Kanalbrücken findet), überlasse ich dem jeweiligem SL; im letzteren Fall sollten sie den Straßengraben streichen, in eine Art Dachrinne umwandeln oder an den Fuß des Bauwerks verlegen.

Der Hafen

Das kleine Reich des Magnaten liegt zwischen einem Hebewerk und einer sehr leichten Kurve im Kanal, der im mittelimperialen Stil gehalten ist. Daher weist er einen **Hohlraum** (1) zwischen den beiden **Pflockwänden** (2) auf, um auslaufendes Wasser nach Möglichkeit über das sklavenbetriebene, an die fünfzig Grad Höhe messende, hexagonale **Pumpwerk mit Wasserturm** (3) wieder in die Wasserstraße leiten zu können oder in Trockenzeiten Wasser aus dem Vorrat zuzuführen, damit die Schiffe auch genug Nass unter dem Kiel haben. Von hier wird bei kaltem Wetter auch das **Wind-Wasser-Rad** (4) betrieben; dieses ist am Boden des (an dieser Stelle etwas vertieften) Hafenbeckens angebracht - eine ungewöhnliche Lage, denn die meisten hängen an den Kanalseiten. Die Befürchtungen wissender Schiffer, dies könne an kalten Tagen einen Strudel auslösen, wird seitens des Magnaten mit dem Argument geantwortet, dass die bewegten Wasser im Gegenteil das Fortkommen der Schiffe erleichtern würden, denn sie verliefen hauptsächlich und letztendlich in die Fahrtrichtungen. Am kleinen, nur für ein Schiff gleichzeitig ausreichendem **Hebewerk** (5) mit 10 x 40 Grad ist auffällig, dass es nur drei statt der sonst so üblichen vier Ecktürme (hier rechteckig) gibt. Einer davon wurde während der Myrmidonen-Revolution auf äußerst ungewöhnlich-unglückliche Weise zerstört (s. Geschichtsteil unten). Nur ein kleiner Anbau enthält heute die betreffende Mechanik, die deswegen funktioniert, weil die übrigen Ecktürme entsprechend mehr Stärke hervorbringen. Auch hier sorgt verstärkende Sklavenkraft für den Antrieb.

Der Magnat besitzt nur ein **Schleppschiff** (6), was bei dem zu Stoßzeiten dichten Verkehr mitunter Probleme bereitet, da die Station keine Werft, wohl aber Handwerker unterhält, die schon manches Mal ein dreiviertel Wrack in ein halbes verwandelt haben. Die **Anleger** (7) des 80 Grad breiten Hafenbeckens für bis zu acht Schiffe gleichzeitig (inkl. Schleppschiff) bleiben die meiste Zeit des Tages frei; sie sind mit Holzbohlen als Boden über dem Hohlraum zwischen den Pflockwänden bis zum Hebewerk (die beiden geraden



Linien in diesem stellen dessen seitliche Begrenzung dar) versehen, damit die Schiffer nicht in selbigen fallen. Über die **Abdeckung des Hohlrums im Hafensbereich (8)** können sie auf den **Treidelpfad (9)** gelangen, der von einem **Straßengraben (10)** gleich einer Trutzburg umgeben wird. Die Steigung wird von einigen breiten **Treppenstufen (11)** beiderseits des Hebewerks mit uralten, abgenutzten Steinkanten überwunden. Zugtiere der Treidelkähne und größere Karren müssen das Hebewerk außen herum über einen Saumpfad überwinden. Ein **Tunnel (12)** unter dem Hebewerk führt auf die jeweils andere Seite. Zum Eintreiben der Steuern lässt sich ganz bequem eine schwere **Kette (13)** über den Kanal spannen; dahinter wird der Zwischenraum zwischen den beiden Pflöckwänden übrigens nicht mehr mit Bohlen "überdacht". Zugtiere müssen auf der unteren Seite auf dem Plan vor dem Pumpwerk abgespannt werden und lassen sich erst dahinter wieder anspannen; mit der Kette können Treidelkähne, die ihre Abgaben brav zahlen, bis zu dieser Stelle gezogen werden. Da der Kanal selbst nur 20 Gradus misst, können die großen Flusskähne nur schwer wenden.

Die kleine Siedlung ...

... besteht aus einer **Palisade (14)** vor dem Wassergraben (drei Gradus hoch), an die eine **Garnison (15)** mit einer Hektade (100 weibliche Myrmidonen) und Innenhof zum Training gebaut wurde. Die Haus-

truppen des Magnaten sind mit Kentemen, Leichten Belari und Phugien ausgestattete, fest angestellte Leute, die als Rüstungen Myrmidonen-Helme mit Thoraxen (nur Vorderteile) tragen. Im Keller wohnen die 50 Arbeitssklaven. Der einzige Ausgang des Kellers öffnet sich nach Norden, besteht aus einem großen Doppeltor und wird von einer Mulde mit Rampe umgeben. Die Myrmidonen besitzen Wurfschleudern mit brennendem Reizgas, dass sie durch vier schwere, unter Schränken verborgene Falltüren im Falle eines Aufstands den Aufrührern zukommen lassen können. Das sich ein Stückchen nördlich anschließende, etwas zu große **Gasthaus (16)**, wurde durch eine extradicke Wand - mitten durch die Querachse - in einen "stillen" (Schlafen und Essen) und einen "lauten" (Amüsieren und Essen und Dienste der raia gefälligen freien Männer und Frauen des Wirts in Anspruch nehmen) Bereich getrennt. Dieses Bauwerk ist zweistöckig. Die **Schmiede (17)** und der **Gemischtwarenladen (18)**, die im Osten der Anlage liegen, haben nur ein Stockwerk, das **Lagerhaus (19)** eineinhalb. Zwischen der Taverne und der Garnison befindet sich der **Stall (20)**. Zwei steinerne **Wachtürme (21)** stehen an der tagsüber heruntergeklappten **Zugbrücke (22)**, an denen diese auch befestigt ist. Davor findet an jedem ersten Tag einer None ein kleiner Markt statt, wo einige Schiffer und Einheimische sich gegenseitig diverse Waren anbieten.

Der Turm des Magnaten

(Plan im Anschluß an den Artikel)

In der Mitte der Anlage schließlich thront der **Turm des Magnaten** (23), ein dreistöckiges, besonders starke Außenwände und Doppelfenster - wobei Keller, Erdgeschoss und erster Stock nur mit Schießscharten versehen wurden, ausgenommen die Küche, s.u. - besitzendes Bauwerk mit Hexagon-Form und etwa 12 Grad Durchmesser. Dabei sind nur die Dachboden-Fenster groß genug, dass nötigenfalls ein Mensch hindurch passt. Durch diese Maßnahme ist es in den ersten drei Etagen (wozu hier der Keller gezählt wird) selbst an hellen Tagen eher schummrig, sodass mittels kleiner Öllämpchen nachgeholfen werden muss.

Ein Besucher gelangt zunächst über eine Treppe (rechts unten auf dem Plan) in den **Keller** (das Gebäude befindet sich in einer Mulde mit 2 Schritt Breite zur Außenmauer). Dort liegt das **Sekretariat** (K1), wo der Sekretär des Magnaten an einem großen Schreibtisch sitzt, während neben der Tür zwei Soldaten Wache halten und sich entlang der Wände Dokumentrollen in mit Holztüren verschließbaren Regalen stapeln. Eine einfache Treppe rechts des Sekretärs führt nach oben und kann durch eine starke Falltür am oberen Ende verschlossen werden. Der Raum füllt den Keller natürlich nicht ganz aus, sondern nur zu gut einem Drittel. Unter der Schrägtreppe führt eine Tür zur **Kammer der Leibwächter** (K2), hinter der Treppe die nächste zur **Kammer des Kochs und der beiden Küchenhilfen** (K3), hinter der ersten Tür links des Eingangs die **Kammer der beiden Leibdiener des Magnaten** (K4), woran sich die kleine **Kammer des Sekretärs** (K5) anschließt (aber ebenfalls nur eine Verbindung zum Hauptraum besitzt).

Wem das Recht einer privaten Audienz zuerkannt wurde, betritt das **Erdgeschoss** und damit zunächst den kleinen **Audienzsaal** (A1). Der Schreibtisch des Magnaten am Ende wird wie der Eingangsbereich von einem weiteren Wachmann bewacht (wenn der Herr zugegen ist). Links des Schreibtisches (vom Betrachter aus gesehen) findet sich ein kunstvolles Wandmosaik, dass Chyrsir, Gott des Windes, zeigt, wie er ein Segelschiff auf dem Meer sicher zum nächsten Hafen bläst. Zur Rechten hängt eins, auf dem die Urgroßmutter Chyrsirios im Kampf mit Roßmetzger gegen Ban Bargui zu sehen ist. Unter beiden Kunstwerken stehen kleine Truhen (Holz mit Karetan-Verstärkung). An den übrigen Wänden sind kunstvolle, leicht hervorspringende Reliefs mit Symbolen der Kouramnion und des Magnaten darunter eingearbeitet. Für den Fall der Fälle soll der Magnat gerüchteweise einige Fallen bereithalten. Ebenfalls auf der rechten Seite liegt der Eingang zum **Speisesaal** (A2), wo Magnat und Personal (ausgenommen die beiden Wachen im Erdgeschoss, die später essen) ihre Mahlzeiten zu sich nehmen. Dabei ist der kleinere Tisch dem Magnaten, seiner Frau und seinem Sohn, der größere dem Personal vorbehalten. An den Wänden findet sich myranische

Trivialkunst: Reliefs von Feldfrüchten, Fischen, Früchten, Pflügen und andern bäuerlichen Arbeitsgeräten. Gegenüber des Kücheneingangs liegt die Treppe zum nächsten Stockwerk, während die **Küche** (A3) als eigener Raum (mit Eingang zum Speisesaal) den restlichen Platz des Erdgeschosses einnimmt. Um die Nahrung nicht mühsam durch den halben Turm schleppen zu müssen, verfügt sie über einen Gitterladen vor der Fenster-Innenseite, für den nur der Magnat selbst einen Schlüssel besitzt. Er wird morgens aufgeschlossen, das Glasfenster geöffnet und dann die Lebensmittel über einen kleinen Flaschenzug in die Küche befördert.

Der **erste Stock** zählt zum Privatbereich des Chyrsirio serr Kouramnion und ist etwas kleiner zugeschnitten. Durch die Falltür am Treppende kommt der Besucher in einen kleinen **Flur** (B1), an dessen Ende die nächste Treppe nach oben führt. Durch die erste Tür zur Linken gelangt man in den **Arbeits- und Leseraum** (B2). An der Wand zum Flur befindet sich ein wabenartig unterteiltes Regal mit einer Hand voll Schriftrollen, versehen mit einer Glastür. An der nächsten sind zwei Kommoden mit keinen Tinkturen aufgestellt, die für alle möglichen alchimistischen Versuche auf dem langem Tisch an der Wand gegenüber der Tür dienen. Entsprechend macht dieser Tisch einen eher mitgenommenen Eindruck. Das kleine Fenster lässt sich leicht durch die aufgeschlagene Tür verdecken, ist vergittert und lässt sich mittels eines grauen Vorhangs zuziehen. Daran schließt sich hinter der nächsten Flurtür zur Linken der **Waschraum** (B3) an: eine kleine Kammer mit Zuber, Wassertank und orangenen, alchimistischen Tabletten zum Erwärmen des Wassers auf einem kleinen Regalbrett. Darauf folgt als dritter Raum die **Waschküche** (B4), was sicherlich dem starken Sicherheits- und Intimbedürfnis seiner Exzellenz zu verdanken ist. Zur Rechten erbaut wurde zuerst der **Gästeraum** (B5), ausgestattet mit Wandschrank (Wand zur Rechten des Eingangs), zwei Betten (sich daran anschließende Wand), kleiner Kommode (Wand mit der Tür drin) und einem Mosaik von Raia darüber. Es versteht sich quasi von selbst, dass längst nicht jedem dahergelaufenem Abenteurer die Übernachtung im Turm gestattet wird. Den letzten Raum schließlich bildet der **Wohnraum der Familie** (B6) mit Sofas, sechseckigem Tisch, ein paar Zimmerpflänzchen in Blumenkübeln und Bodenteppich mit dem Wappen der Kouramnion (derselbe Teppich findet sich auch im Gästezimmer).

Im **zweiten Stock** lebt der Magnat mit seinem Sohn. Der kleine **Flur** (C1), indem die Treppe mündet (wieder verschließbar mit Falltür) besitzt vier Türen, wovon das **Kleiderzimmer von Chyrsirio serr Kouramnion** (C2) (dass mit Kleiderschränken und Kommoden versehen ist) und das **Schlafzimmer des Magnaten** (C3) zur Rechten liegen. Das Schlafzimmer besitzt ein geräumiges Bett in der Mitte, ein paar

Wandmosaiken - mit Brajan, Simia und rotem Feuer, letzteres an der Decke - und ist mit dem Kleiderzimmer verbunden (inoffiziell wird auch von andern Durchgängen gemurmelt). Die Linke nehmen das **Zimmer der Kindersklavin** (C4) mit der etwa 20-jährigen, dünnen Sklavin des Sohnes, und das **Privatzimmer von Isgamiu Kouramnion** (C5) ein. Darin befinden sich ein Bett, Truhe davor, Kommode (links vom Bett) und Kleiderschrank (Wand mit der Tür).

Der Flur besitzt keine Treppe nach oben, aber an seinem Ende einen kleinen Griff in der Decke, mit dem sich die Falltür zum **Dachboden** herunterziehen lässt. Dieser beherbergt einen Fluchtballon, mit dessen Hilfe Chrysirio und sein Sohn im Fall der Fälle das Weite suchen können. Manchmal vermag der Besucher erstaunt feststellen, wie sich das Kuppeldach des Turmes blumenartig öffnet und das gute Stück aufsteigt, jedoch immer mittels Schnur an selbigem befestigt ist, um bei diesen Übungsflügen nicht verloren zu gehen. Um Material für die Wartung zu beschaffen, ist das einzige Doppelfenster hier etwas größer, wird aber von innen durch einen Riegel geschützt.

Geschichte der Station

Mit Fertigstellung des Kanals wurden nach und nach die verschiedenen Stationen eingerichtet. Epamillacion ("Sinnlichkeit der Illacion") wurde ausgerechnet von einem exzentrischen Illacion erbaut, der das Wind-Wasser-Rad extravagant am Boden des Beckens einbauen, die Dächer mosaikartig verkleiden und alle Gebäude mit aufwändigen Malereien verzieren ließ. An der Zugehörigkeit änderte sich nichts, als während der großen Myrmidonon-Revolution 4115 IZ die zuständige, renegate Hektade den Honoraten zeitweilig vertrieb. Nachdem diese einen Trupp Kundschafter (in ihren Augen einen Gegenangriff) abgewehrt hatten, ließen sie sich so Volllaufen, dass der Eckturm des Hebewerks durch einen Unfall in Flammen aufging. Nach der Niederschlagung des Aufstandes wurde bei der Wiederherstellung dieses Merkmal als Mahnung an andere Truppen beibehalten. Die mittlerweile heruntergekommenen Bauwerke wurden auf einfache Weise renoviert, ohne die große Kunstfertigkeit der Illacion beizubehalten. Die Haustruppen des Honoraten waren fortan an diesem Abschnitt für das Eintreiben der Steuern zuständig, erledigten ihre Aufgabe aber nur zögerlich und unzuverlässig. Das "Steuerschlupfloch" wurde immer bekannter.

4697 IZ machte sich die Soldatin Pythazyleta serra Kouramnion beim Vorstoß der Ban Bargui einen Namen. Für ihre Tapferkeit und ihre schweren Verletzungen wurde sie in den Rang einer Honoratin erhoben und mit dem Magnatenposten der Provinz entlohnt. Tycheboles serra Illacion, berüchtigt für seine Rauschgift-Feste und Bestechlichkeit durch Kunst, verlor sein Amt und nahm den Posten des Prokuranten einer nahen Domäne an. Die neue Magnatin hingegen ersetzte erst mal die alten Söldner durch ehemalige

Kameraden. Nach ihrem Sohn und Enkel folgte in vierter Generation schließlich Chrysirio serra Kouramnion 4754, nachdem sein Vater in dessen eigenem Haus von einem Attentäter ermordet aufgefunden wurde. Chrysirio ließ daraufhin den Turm um- und den Ballon als Fluchtmöglichkeit einbauen.

Abenteuervorschlag: Der dicke Prinz

Die Helden kommen mit einem Schiff (am besten nicht ihrem eigenen) oder zu Fuß in der Station an. **Shinxagamia** "überfällt" sie beinahe wie ihre entfernten Verwandten auf See und fordert die üblichen Abgaben (dies gilt natürlich auch für Reisegruppen mit kleinem Karren und Landkarawanen). Nach deren Zahlung (zu empfehlen) werden die Helden sicher gern eine Pause in der kleinen Siedlung einlegen. Da es schon spät ist und der Magnat zurzeit mit einer Grippe daniederliegt, wird er auch hochrangige Helden heute nicht mehr empfangen. Während sie in der Herberge speisen, tanzen oder sonstwas tun, sehen sie, wie die Hektaga einen kleinen, dicken Jungen anschnauzt, weil dieser neben einem Soldaten vor dem zentralen Turm sitzt und zeichnet. Der Junge verschwindet im Turm. Später in der Kneipe erfahren die Helden nicht nur von der Familiengeschichte des Magnaten, sondern treffen auch auf einen jungen, gut aussehenden Mann mit schwarzem Haar und grünen Augen, der sich als **Gagamiu aus Sidor Corabis** und Freund des dicken Jungen ausgibt. Er erzählt, dass dieser **Isgamiu** hier eingesperrt wird und vom Magnaten als Lebenskraft-Spender missbraucht werden soll. Wenn der Einwand erfolgt, dass dies der Sohn des Magnaten sei (was vielleicht durch andere Kneipenbesucher schon zu erfahren war), erwidert Gagamiu, dass der Magnat ihm nur eine Maske aus Tarnblatt aufgesetzt hat - die nur schwer als Magie zu erkennen ist. Für die Befreiung würden er und Isgamiu sich auch erkenntlich zeigen. In der Nacht will er mit den Helden zum Turm schleichen. Jemand müsste nur für eine kleine Ablenkung der nächtlichen Wachen auf dem Platz (nicht denen im Turm) sorgen, die oben auf den Wachtürmen am Tor sitzen und um den Turm herum schreiten.

Dort angekommen, holt er eine Decke heraus und wirft ein kleines Pergamentstück an ein Fenster der Dachkammer. Der Junge öffnet es (was nur von innen geht) und wird von Gagamiu mittels Handzeichen aufgefordert, durch das Fenster in die von den Helden gehaltene Decke zu springen. Angesichts der dicken Statur dürften die Helden diesen Plan nicht unbedingt gutheißen. Doch der Junge kann sich nicht durch das Fenster zwängen, so sehr er es auch versucht. Die Helden müssen also den Turm hinauf gelangen. Mit einem Seil und Enterhaken (dieses führt Gagamiu bei sich) mag dies leicht fallen, durch den Turm einzudringen dagegen schwer zu realisieren sein. Gagamiu rät den Helden in einem solchen Fall davon ab,

schließlich wird der Turm ja innen auch bewacht und besitzt einige unangenehme Fallen. Hingegen weist er die Helden auf den Ballon hin, der sich auf dem Dachboden befindet.

Gagamiu wird also wahrscheinlich den Haken hochwerfen; flugfähige Helden können auch emporschweben/-fliegen. Ein gewöhnlicher Mensch passt problemlos durch das Fenster, während dicke Helden einen Augenblick warten müssen. Oben angekommen, grüßt der mit gepacktem Rucksack wartende Isgamiu freundlich seine "Retter"; dass er eben jenen Rucksack vor dem Fensterversuch besser hätte abnehmen sollen, dürfte den Helden bitter aufstoßen. Mit einer Kurbel öffnet der Junge das Dach. Allerdings liegt der Ballon schlapp auf dem Boden, sodass es noch vonnöten ist, eine alchemistische Tinktur aus dem Arbeitszimmer seines Vaters zu besorgen. Darauf kann natürlich verzichtet werden, wenn einer der Helden über entsprechende Fähigkeit im Bereich der Magie verfügt oder eine solche Tinktur bei sich führen. Es kann aber auch sein, dass eine solche Tinktur, die Luft konzentriert, beim Klettern herunterfällt und nutzlos auf dem Boden zerspringt. Die Phiole mit leicht gelblichem Inhalt steht in der kleinen Kommode des Arbeitszimmers. Es empfiehlt sich, den beiden Wachen, die im Turm herumgehen, auszuweichen, um einen Alarm zu verhindern. Die kleine Phiole benutzt Isgamiu schließlich, um ihren Inhalt in den Ballon zu entleeren, der sich daraufhin füllt. Spätestens jetzt bemerkt eine der auf den Wachtürmen stationierten Wachen, was da vor sich geht, und alarmiert die Soldaten. Ein Seil wird vom Korb hinabgeworfen, um eventuell draußen verbliebene Helden zu retten. Ansonsten bleibt zu hoffen, dass zurückgelassene Kameraden unerkannt bleiben. Dann schwebt das gute Stück davon - nicht lange, denn eine Wache hat mit einer Bela ein Loch in den braungelben, mehrmals geflickten Stoff geschossen.

Nach einer guten Stunde landet die ganze Gruppe in einer Obstbaum-Plantage. Einige fremde Wachleute kommen an, und es ereignet sich eine Wendung:

Gagamiu reißt sich eine Hautmaske vom Gesicht, und plötzlich kommt ein faltiger, alter Mann mit grauen Haaren zum Vorschein - eine Maske aus Tarnblatt, die eine echte Verwandlung bewirkte. Die Soldaten erkennen darin ausgerechnet **Tycheboles II.**, der den Jungen auf "seiner" Domäne einsperren lassen will, um wieder an "seinen" Posten als Magnat zu kommen, indem er Chrysirio inkognito zum Rücktritt bewegt im Austausch gegen dessen Sohn. Den Helden bietet er 20 Aureal als Belohnung an, während der junge Isgamiu widerspenstig und die Helden bittend von den Wachen ergriffen wird. Jetzt müssen die sich entscheiden: das Geld nehmen, den Jungen befreien oder diesen zurückbringen zu seinen Eltern?

Diese werden den Helden sicherlich nachsetzen, und zu beweisen, dass Tycheboles II. in Verkleidung dahinter steckt, dürfte schwer fallen. Andererseits wäre auch die "heldenhafteste" Lösung, nämlich den Jungen zu

befreien und von der Dömane mit diesem zu fliehen, nicht sehr vorteilhaft. Tycheboles II. wird sich nicht auf einen Kampf einlassen, denn so oder so befindet er sich im Vorteil. Sicher hätte er keine Skrupel, den Helden einen Attentäter hinterher zu schicken. So erscheint die Variante, mit dem Jungen zu seinen Eltern zurückzukehren, möglicherweise als legalste, aber nicht lohnenste Entscheidung - der Magnat würde den Helden vergeben, aber Geld können sie sich abschminken. Optimaten-Helden mögen Hausinteressen haben, die in dieser Sache eine Rolle spielen können.

Dramatios Personae

Chrysirio serr Kouramnion nimmt zwar jeden Vormittag an den Waffenübungen seiner Soldaten teil, ist sonst aber sehr vorsichtig und zurückhaltend. Der 4733 IZ geborene Honorat hat schließlich nicht vergessen, dass sein eigener Vater von einem ruchlosen Attentäter ermordet wurde. So trägt er hinter dem Ohr, versteckt in seinem braunen Haar, eine unzerbrechliche Phiole mit einer Tinktur, die nach Schütteln und Öffnen des Korkens eine tiefblaue Rauchwolke hervorbringt, die Angreifer die Sicht nehmen und eine Flucht ermöglichen soll. Als Familienwappen trägt er einen Spaten in einem Sechseck - deutliche Parallele zum Haussymbol der Kouramnion.

Isgamiu Kouramnion ist der 4761 IZ geborene Sohn des Magnaten. Er ist fettleibig, braunhaarig wie sein Vater, aber braunäugig (Vater blauäugig), und gerade mal eineinhalb Schritt hoch. Er interessiert sich wenig für Kampf, hat aber ein Zeichentalent und träumt nicht von der kaufmännischen Ausbildung, die ihm sein Vater angedeihen lässt, sondern einer künstlerischen, vielleicht zum Kunsthandwerker oder gar Priester.

Tycheboles II. serr Illacion hat einen ungewöhnlichen Namen - welcher Honorat hängt schon eine Zahl an seinem Vornamen! 4413 IZ zur Welt gekommen als Sohn des einst enthobenen Magnaten trachtet er seit langem danach, den Posten wieder an sich zu reißen. Es ist nicht schwer, sich vorzustellen, dass er einst den Mörder beauftragte, der Chrysirios Vater das Leben nahm. Von seinem lichten, grauen Kopfhaar und der faltigen Haut sollte sich niemand täuschen lassen: die grünen Augen verraten die Skrupellosigkeit des alten Mannes.

Shinxagamia serra Kouramnion ist schließlich die Mutter von Isgamiu, Hektaga der Söldner und mit fast 2 Gradu Größe recht dürr. Ihr rotes Haar steht für einige Hjaldinger-Vorfahren, die braunen Augen weniger. Als Optimatentochter ist sie darüber enttäuscht, dass sie keine Zauberkraft erbt und die arrangierte Ehe mit einem "einfachen" Magnaten eingehen musste. Ihr Verhältnis zum Mann ist angespannt, denn dessen Vorsicht empfindet sie als unpassend für das gemeinsame Haus. Auch mit dem Sohn gibt es öfters Streit, denn

sie möchte ihn am Liebsten bei den Myrmidonen sehen. Auch schlanker sollte er werden. Im Jahr 4746 IZ geboren und seit 4760 IZ verheiratet, wäre sie sicherlich bereit, ihren Nachkommen quer durch den Kontinent zu verfolgen, sollte dieser seinem törichtem Traum nachgehen und die Anlage verlassen.

Legende zu den Karten

A1, B3 = *Raum*

B = *Bett*

K = *Blumen-Kübel (Bad o. Wäsche)*

R = *Regal/-brett*

S = *Schrank*

T = *Tisch*

ST = *Stuhl*

KO = *Kommode*

Z = *Zuber*

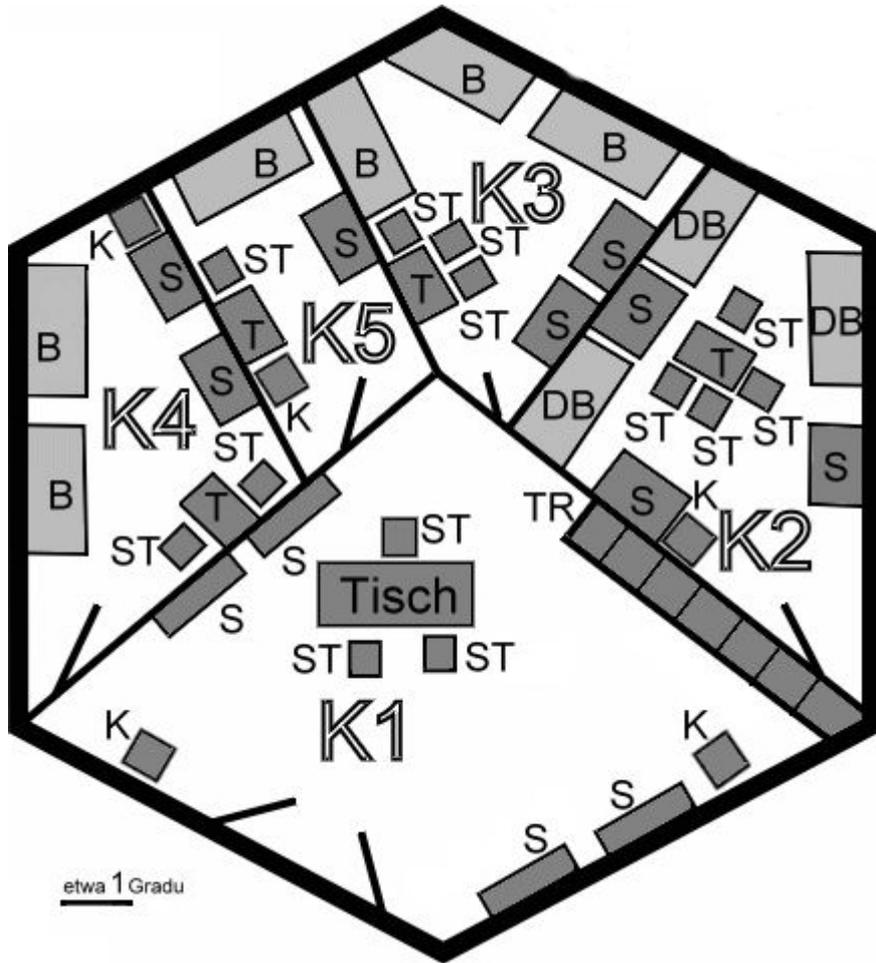
SO = *Sofa*

DB = *Doppel-Bett*

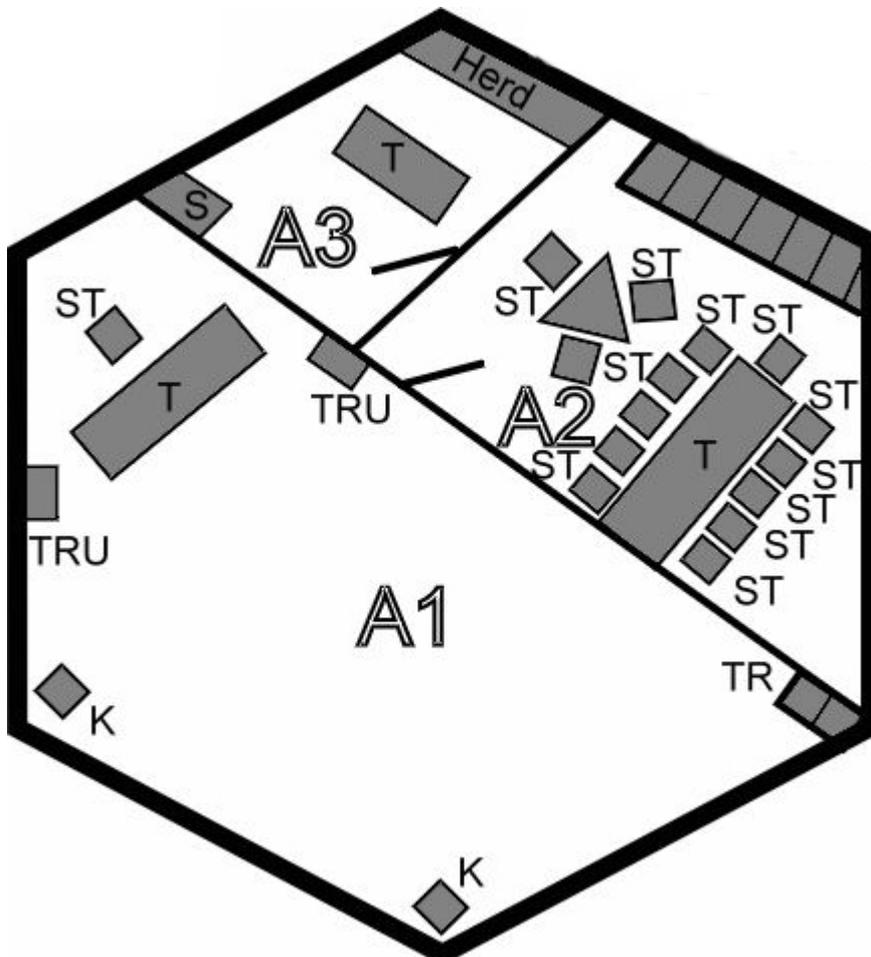
TR = *Treppe*

TRU = *Truhe*

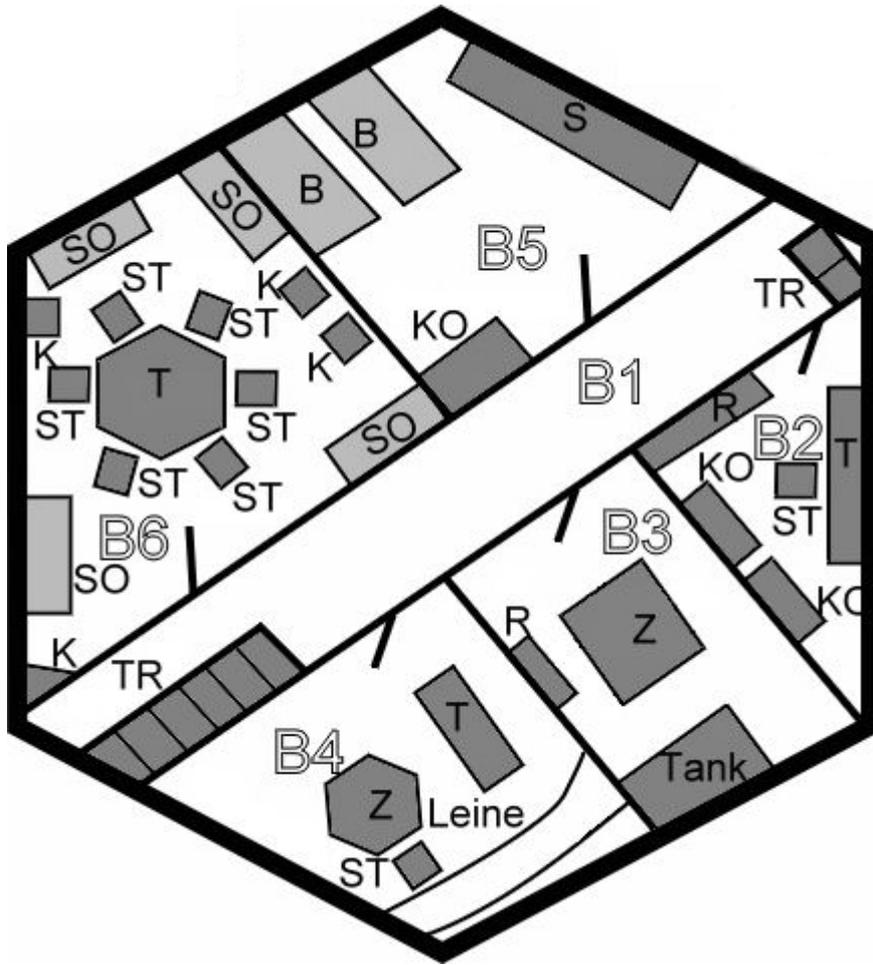
Keller



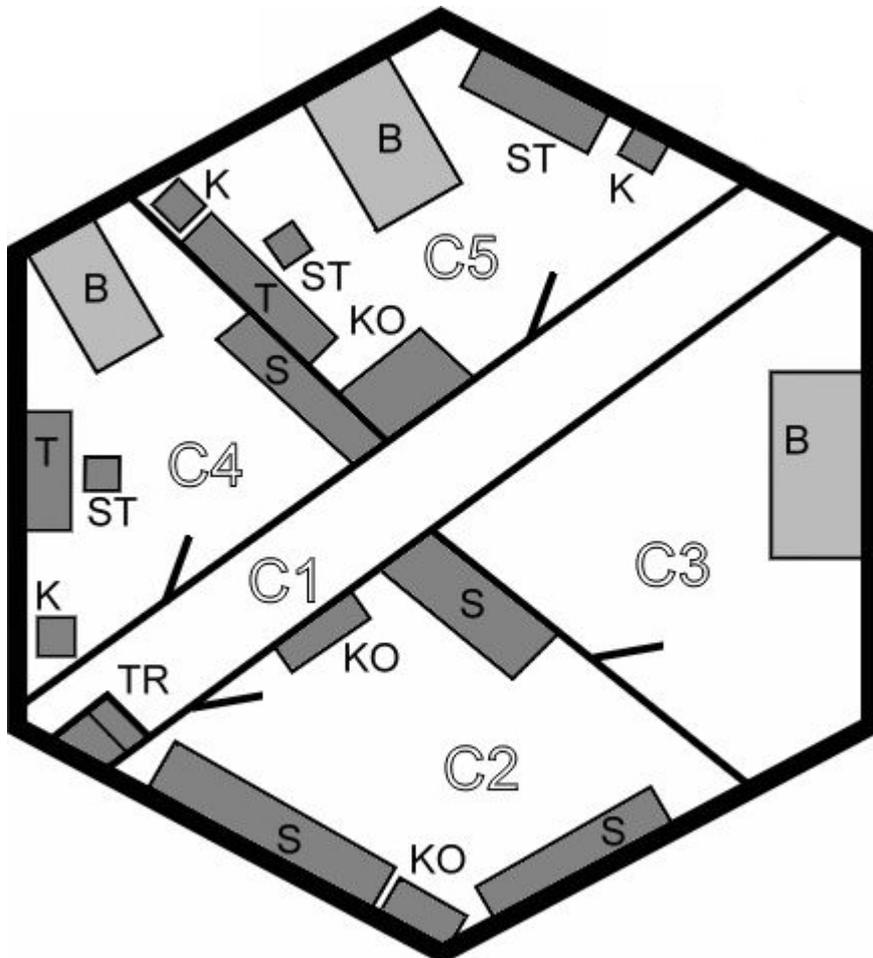
Erdgeschoss

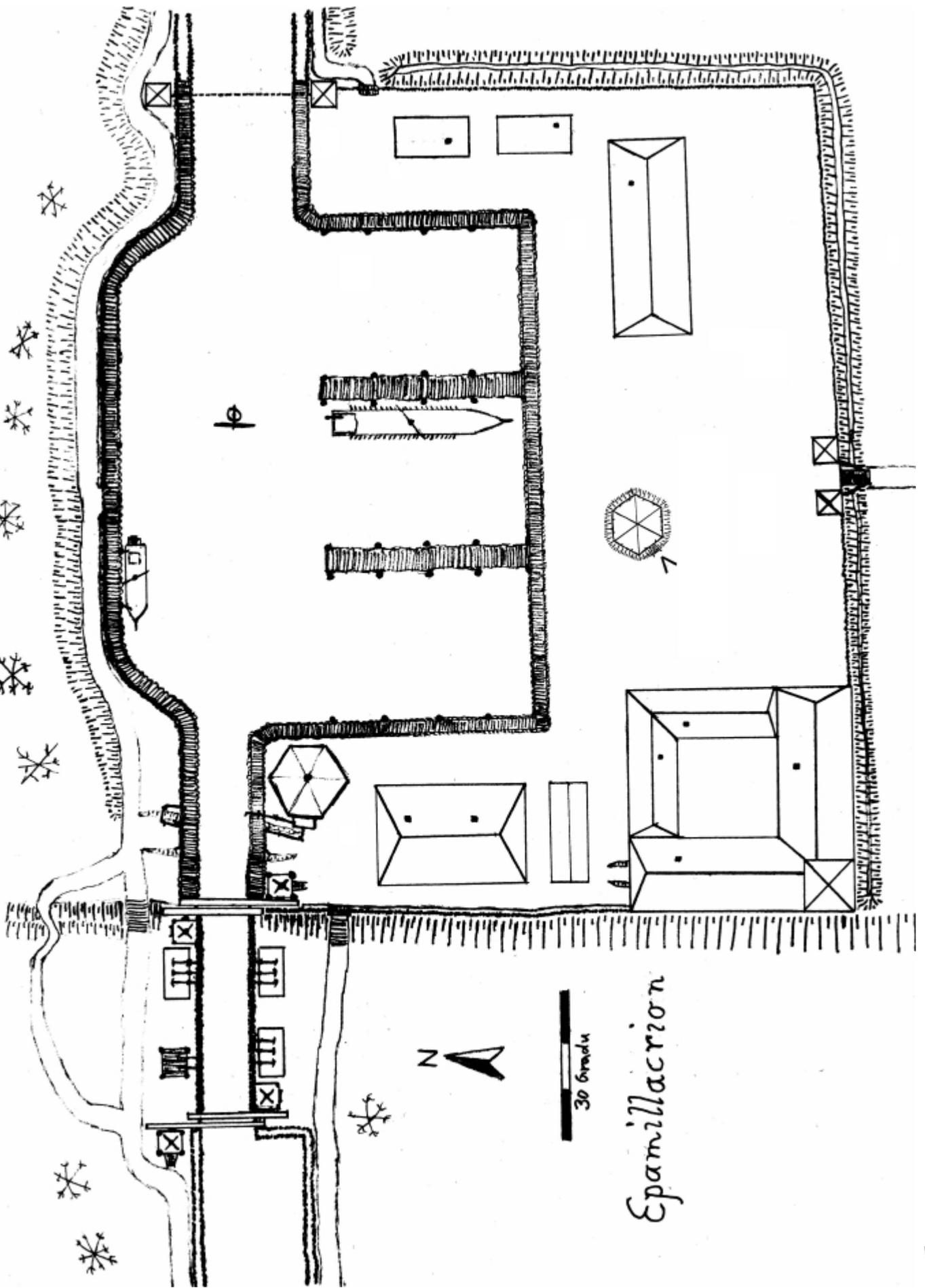


1. Etage



2. Etage





Epamillacrión

PRIESTER DER STERBE II - UNDHABAL, BAAL-URGOL, BELCAR, BELYABEL

von Florian Wassermann

UNDHABAL - VERKÜNDIGER DES TODES

Der Kult

Die Anhänger Undhabals gelten allem voran als konservativ und kompromisslos. Stets gerade heraus die Wahrheit zu sagen, ist ihre ureigenste Art. Auch wenn sie damit die meisten ihrer Mitmenschen vor den Kopf stoßen. Ein Undhabalit (Mz.: Undhabaliten) nennt die Dinge beim Namen, und ist die Realität auch noch so unbequem. Stets versucht der Gläubige mit sich und der Welt im Reinen zu sein, ganz im Sinne seines Stellars. Er strebt nach Vollkommenheit auf geistiger Ebene, tritt immer mit ganzer Kraft für seine Ziele ein. Er weiß sehr genau, dass der Tod jederzeit und meist unverhofft seinem irdischen Streben ein Ende setzen kann. Denn die Undhabaliten sehen ihre Aufgabe nicht nur als Chronisten der myranischen Geschichtsschreibung, sondern widmen sich ebenfalls der Heilung körperlich und geistig Kranker. In weitläufigen Bibliotheken haben sie die gesamte bekannte Geschichte Myranors dokumentiert, auch wenn inzwischen niemand mehr in der Lage ist, die ältesten der dort gehorteten Werke zu lesen.

In ihren Hospizen versammeln sich all jene, die gemeinhin als unheilbar gelten: Verrückte, Todkranke und die Uralten. Dennoch sind die Jünger Undhabals von dem Ehrgeiz getrieben, zumindest die Leiden ihrer Schützlinge zu mindern. Wenn dabei noch das wertvolle Wissen des Kranken gerettet werden kann, um so besser. Und so verbringen viele von ihnen Tag und Nacht damit, am Krankenbett eines Sterbenden zu sitzen und seine letzten Worte für die Nachwelt zu erhalten. All dies macht ihren Ruf als staubige, schrullige und bisweilen unheimliche Zeitgenossen aus. Wer sich dem Stellar des Todes mit großer Hingabe verschreibt, läuft über kurz oder lang Gefahr, ein stetes Desinteresse am Leben zu entwickeln. Erste Anzeichen sind eine gewisse Trägheit und Gleichgültigkeit.

Die Macht der Priesterschaft

Die Priester des bleichen Stellars stehen als immer ehrliche Berater hoch in der Gunst der örtlichen Machthaber. Denn in Zeiten, in denen das Imperium mehr und mehr den Heuchlern und Demagogen zum Opfer fällt, ist ein guter Berater schier unbezahlbar.

Der Kult ist im Imperium dezentral organisiert, jedoch

folgen die einzelnen Tempel einem strengen Kodex auf dessen Nichteinhaltung harte Strafen stehen. Gerade die Novizen werden oft mit Rohrstock und Peitsche zu Perfektion und Aufrichtigkeit erzogen. Die Gedächtnisleistungen der Undhabaliten sind legendär und es ist den Priestern bei Todesstrafe verboten, die Memotechniken, auf denen sie beruhen, weiterzugeben.

Die Geweihten sehen es als ihre Pflicht an, die Menschen ständig an die Fehler früherer Generationen zu erinnern. Auf dass sich diese nicht wiederholen mögen.

Auch kann der Status eines einzelnen Undhabaliten mitunter beachtlich sein, hängt dieser doch stark von Gunst und Macht seines jeweiligen Herren ab. Die Undhabaliten organisieren sich in Bruderschaften, die wiederum in klosterähnlichen Gebäuden in den Zentren der großen Metropolen angesiedelt sind.

Als Heiler haben sie wenig mit gemeinen Wundärzten zu tun, wie man sie im Imperium häufig antrifft. Sie befassen sich vielmehr mit den Erkrankungen des Geistes und mit den Seuchen, die Jahr für Jahr Tausende dahinraffen. Das Alter selbst sehen sie als *„Ursprung allen Leides“*, auch wenn sie dies in ihrer typisch phlegmatischen Art zu akzeptieren gelernt haben.

Der Undhabalpriester ist in der Lage, den Tod zu erspüren. Er kann mit großer Bestimmtheit sagen, wieviel Zeit einem Sterbenskranken noch bleibt und mit wieviel Leid sein Ende einhergehen wird. Darum leisten viele Priester den ihnen Anvertrauten Sterbehilfe, wenn sie spüren, dass diese es auch aufrichtig wünschen.

Im Volk grassiert allerdings auch noch ein anderes Bild der Priesterschaft: Gerade die Ärmsten glauben oft, dass es Unglück bringt, mit einem Undhabaliten zu sprechen. Ihre äußerliche Teilnahmslosigkeit am Leid Anderer erschreckt sie und führt nicht selten zu der Annahme, die Priester selbst seien der Ursprung vieler Krankheiten.

Die Anhängerschaft

Angehörige der Oberschicht, sowohl Honoraten, als auch Optimaten, beten oft zu Undhabal um Perfektion zu erlangen. Der Aspekt von Tod und Krankheit und

die damit verbundenen Bitten um Linderung treten hier eher in den Hintergrund. Die wenigen Anhänger die der Mittelschicht entstammen, versuchen meist den Stellar zu besänftigen. Die Angst vor dem Tod und auch davor, Dinge unerledigt zurückzulassen steht hier klar im Vordergrund. Bei den Armen und Sklaven des Imperiums findet Undhabal nahezu keine Verehrung, dennoch bringen viele ihre sterbenden Angehörigen in ein Hospiz der Priesterschaft.

Laien werden grundsätzlich nicht in die Rituale des Kultes eingeführt, da man ihnen die nötige Disziplin nicht zugesteht. So ist das einzige bekannte Aufnahme-ritual in den Kult das Noviziat.

Beliebte Opfergaben in den Tempeln sind: Schreibmaterial, Bücher, oder auch einfach nur die Vermittlung von Wissen. In den Hospizen findet man Verwendung für Nahrung, medizinische Instrumente und allerlei Heilmittel.

Tracht und Bewaffnung

Die traditionelle Tracht der Priesterschaft sind eine einfarbige, knöchellange Tunika und ein Calar in der selben Farbe. In den Hospizen ist diese Tracht von einem satten Braun, in den Bibliotheken trägt man Grau und die mächtigsten Äbte kleiden sich in dunkel-purpurne Gewänder. Das Schuhwerk eines Undhabaliten ist schlicht, meist läuft er barfuß. Der Geweihte trägt immer einen langen, stilettartigen Ritualdolch mit sich, den er zu Verteidigung auch durchaus zu gebrachen weiß. Jeder Kultist trägt ein aus Knochen geschnitztes Amulett mit dem Zeichen Undhabals, dem silbernen Kreis, an einer Schnur aus Menschenhaar um seinen Hals.

RITUALE

РАНОПТИКУМ ДЕР WAHRHAFTIGKEIT

Voraussetzungen: Halbzauberer (Undhabal Priester)

Wirkung: Der Priester kann mit diesem Ritual eine dreidimensionale, rein optische Illusion erschaffen und dadurch bewegte Bilder darstellen. Die Illusion hat maximal die Maße einer 1 Gradu durchmessenden Kugel, die sich dann fest an einem Platz befindet. Wie detailgetreu sie ist, hängt von der Ritualkenntnis des Animisten ab (RD=Ritualkenntniswert). Der Priester kann ausdrücklich nur Geschehnisse darstellen, die sich auch wirklich so zugetragen haben, oder Tatsachen, die auch der Wahrheit entsprechen. Es ist ihm dadurch z.B. möglich, geschichtliche Ereignisse nachzustellen um seinen Worten mehr Nachdruck zu verleihen.

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: KL/IN/CH

Ritualdauer: 5 KR

Ritualkosten: 3 AsP/SR

Reichweite: 1 Gradu

Wirkungsdauer: max. RkW in SR
PROFESSION

Der Undhabal Priester (14 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, CH 13, KO 11

Start-SO: 5

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Gutes Gedächtnis, Halbzauberer, Moralkodex [Undhabal] (wie Praios, außer Magiefeindlichkeit; 10 GP), Neugier 7, Resistenz geg. Krankheiten, Weltfremd 4 (Vergnügen/ Bürgerl. Leben)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Eidetisches Gedächtnis, Empathie, Immunität geg. Krankheiten/ Gifte, Zäher Hund

Kampf: Dolche +3, Hieb- und Stabwaffen +2, Raufen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +5, Singen +4, Sinnenschärfe +5, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +6, Menschenkenntnis +3, Schriftl. Ausdruck +5, Überreden +2, Überzeugen +5

Natur: Orientierung +1

Wissen: Anatomie +1, Geographie +2, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +4, Heraldik +2,

Kryptographie +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +2, Philosophie +3, Rechnen +2, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Staatskunst +5, Sternkunde +5

Sprachen/Schriften: Zweitsprache: Hiero-Imperial +2, Kult-Geheimsprache +6, eine Fremdsprache nach Wahl +5, eine weitere +3

Handwerk: Heilkunde Krankheiten oder Heilkunde Seele +6, das andere +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4

Zauberfertigkeiten: Undhabal +6, Inspiration +6

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Undhabal), Panoptikum der Wahrhaftigkeit, Talentspezialisierung: Geschichtswissen, Seelenheilung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Exorzismus, Leitquelle (Undhabal)

Ausrüstung: Einfache Priestertracht (braun oder grau), Ritualdolch (Karsh), Amulett aus Knochen, Umhängetasche, Schreibzeug, 5 Blatt Pergament, Pergamenthülle

BAAL-URGOL

- DER SCHÄTTEП AUF DEN STERПEП

Der Kult

Communitas Vesani, die Gemeinschaft der Wahnsinnigen, halb Eigenbezeichnung, halb Name der Priester unter dem Volk. Wahnsinnig trifft insofern zu, dass allen Geweihten des Chaos-Stellars mindestens eine leichte Geistesstörung zu eigen ist. Bruderschaft ist dagegen eher unzutreffend, da die Gemeinschaft

keinerlei Organisation kennt. Es handelt sich dabei wohl eher um einen Begriff, den Priester für sich und ihren ganz persönlichen Cirkel von Anhängern verwenden.

In jeder Kultur des Imperiums, unter Hjaldingern, Serovern, Kerrishitern und Makshapurim gibt es sowohl Priester, als auch Anhänger des Mysterienkultes um den dunklen Stellar. 'Der Schatten auf den Sternen' kann auf jeden Menschen, Amaun, Satyar usw. fallen. Er verleiht die Gabe der Prophezeiung und geißelt mit Irrsinn, verleiht Macht und zerstreut sie wieder, er nimmt und schenkt das Leben gleichermaßen. Baal-Urgols Hauptattribut ist das Chaos, weder gut noch böse, nur chaotisch.

Daher verwundert es auch nicht weiter, dass die Anschauungen der einzelnen Priester sich oft unterscheiden wie Tag und Nacht. Einig ist man sich lediglich darüber, dass nichts 'rein gut' und nichts 'rein böse' ist, dass die Fähigkeit das Chaos zu durchschauen enorme Macht verleiht und dass doch jedes Streben nach vollkommener Ordnung zum Scheitern verurteilt ist.

Dies ist auch der Grund dafür, dass die Priesterschaft fast jedweder Obrigkeit ein Dorn im Auge ist und daher oft unter Verfolgung zu leiden hat. Sowohl ihr finanzieller, als auch politischer Einfluß ist meist eher unwesentlich.

Die Macht der Priester

Die Priesterschaft Baal-Urgols besitzt weder Struktur noch Organisation. Jeder Priester predigt seine eigenen Lehren und ist seinen Anhängern eher Philosoph und wahnsinniger Prophet, als Fürsprecher und Seelenhirte. Sein 'Handwerk' erlernt der junge Kultist von einem persönlichen Lehrmeister oder aber auch nur durch Visionen, Besessenheit und das Zwiegespräch mit den Geistern. So wie der Schatten auf den Sternen für Wahnsinn und Chaos steht, so verkörpern die Priester dieses Prinzip in ihrem derischen Wirken: Jeder von ihnen leidet unter einer oder gar mehreren Geistesstörungen, besitzt aber dafür die prophetische Gabe. Einige unter den Priestern dienen den Seelen Verstorbener als Medien und beherbergen somit fast ständig fremde Geister in ihrem Körper.

Als Wanderer in den Metropolen des Imperiums sind sie mittellose Prediger, als Hüter geheimer Stätten verschrobene Einsiedler. Aus allen Gesellschaftsschichten, Rassen und Kulturen besteht das priesterliche Gefolge Baal-Urgols. Wo immer Chaos, Wahnsinn und Zerstörung herrschen tauchen die Priester des düsteren Stellars auf. Örtliche Machthaber sind daher meist bestrebt sich ihrer zu entledigen, da ihre Anwesenheit scheinbar zwangsläufig jede feste Ordnung in Gefahr zu bringen scheint.

Die Anhängerschaft

Dennoch finden die Priester immer wieder Anhänger, welche ihnen loyale Gefolgsleute sind. Dabei spielt es für den Priester keine Rolle, ob ihm seine Gläubigen nun echte Bewunderung oder nur blanke Furcht entgegenbringen. Zumindest umgibt ihn oft eine Aura der Düsternis und Furcht, die ihm gewöhnliches Gesindel vom Hals hält und seinem Willen Nachdruck verleihen kann ...

Opfer an den chaotischen Stellar sind vielgestaltig. Von schlichtem Räucherwerk über Gold, Rauschkräuter und Gifte, bis hin zur Opferung eigener Körperteile ist dem Kult nichts fremd. Vor allem wenn ein Gläubiger sich eine Prophezeiung erbittet werden Opfer gebracht.

Tracht und Bewaffnung

Die Tracht der Priester des Schattens kennt keinerlei Einheitlichkeit. Ein nackter, dreckiger Greis in den Armenvierteln der Metropolen kann genauso ein Priester sein, wie ein in schwarze Wolkenseide gehüllter Honorat, der im geheimen einen düsteren Mysterienkult betreibt. Lediglich das Zeichen Baal-Urgols -den ausgefüllten Schwarzen Kreis- tragen manche zur Schau, auf die Kleidung gestickt, mit Farbe aufgemalt oder sogar unter die Haut gestochen. Man kennt keine einheitliche Bewaffnung, jedoch sagt man vielen Geweihten nach, sich exzessiv mit Giften und Rauschmitteln zu befassen.

Verwirrung, Blendung und die Verbreitung von Chaos mittels der Macht ihres Herrn sind die Waffen der Priesterschaft. Und schon der eine oder andere schwache Geist soll nach der Begegnung mit einem mächtigen Diener Baal-Urgols seine Waffe gegen sich selbst gerichtet haben ...

RITUALE

SCHATTEN DES LEBENS

Vorraussetzungen: Halbzauberer (Priester Baal-Urgols)

Wirkung: Im Umkreis von RkP* Grad umgibt den Priester die Aura Baal-Urgols.

Insekten und anderes niederes Getier (bis zur Größe einer Walnuß) fallen tot zu Boden.

Alle anderen Tiere meiden den Zauberer wenn ihre MR gegen Einflußmagie kleiner oder gleich den RkP* ist oder sie nehmen sogar Reißaus ...

Vernunftbegabte Lebewesen spüren in jedem Fall die unheimliche Aura des Chaos und eine Selbstbeherrschungprobe erschwert um die RkP*, erleichtert um die eigene MR gibt an, ob die Aura auch bei ihnen zum Wirken kommt und diese ist dann abhängig von den unmodifizierten RkP*:

0-3: Das Opfer hat gehörigen Respekt vor dem Zauberer und sieht in ihm einen überlegenen Gegner. Attacken gegen den Zauberer erfordern eine MU-Probe + RkP*.
4-6: Das Opfer fürchtet den Zauberer und wird -wenn möglich- zurückweichen.

7-9: Das Opfer wird stark demoralisiert und sieht in dem Zauberer einen Furcht einflößenden, übermächtigen und zu allem entschlossenen Feind. Es wird sich entweder in einer Ecke zusammenkauern oder zumindest außer Sichtweite fliehen. Mißlingt eine MU-Probe + RkP*, so erleidet das Opfer Abzüge in Höhe der Differenz aus RkP* und der eigenen MR auf MU, KL, CH und FF. Fern der Gegenwart des Zaubers bauen sich die Abzüge pro SR um einen Punkt wieder ab.

10+: Das Opfer verfällt in heillose Panik und sucht schreiend das Weite. MU-Probe und Abzüge wie oben.

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: MU/CH/CH auf Ritualkenntnis (Baal-Urgol)

Ritualdauer: 1 Minute

Ritualkosten: 1W6+3 AsP

Reichweite: RkP* in Grad um den Priester herum

Wirkungsdauer: RkP* in SR

PROFESSION

Baal-Urgol Priester (14 GP, zeitaufwendig)

Vorraussetzungen: MU 13, IN 11, CH 13, KL 11

Start-SO: 5

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Gabe Prophezeien, Einbildungen, Halbzauberer

Empfohlene Vor- und Nachteile: Wahnvorstellungen (ersetzt dann den Nachteil Einbildungen und bringt 5GP), div. Ängste und schlechte Eigenschaften, Medium, Schlechte Regeneration, Hohe MR, Wesen der Nacht

Kampf: Dolche +3, Hiebaffen oder Stäbe +3, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren +1, Zehen +4

Gesellschaft: Menschenkenntnis +5, Gassenwissen +4, Lehren +1, Sich Verkleiden +3, Überreden +4, Überzeugen +4

Natur: Wettervorhersage +2

Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +4, Kryptographie +2, Philosophie +5, Rechnen +2, Sagen & Legenden +4, Sternkunde +5

Sprachen/Schriften: Eine passende Geheimsprache +7, eine weitere Fremdsprache +6, Imperiale Glyphen +4

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Seele +3, Kochen +1, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +1, weitere +5 auf beliebige Handwerkstalente verteilt.

Zauberfertigkeiten: Baal-Urgol +8, Inspiration +7

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Baal-Urgol) +2, Leitquelle (Baal-Urgol)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Sternkunde (Baal-Urgol), Seelenheilung, Exorzismus
Ausrüstung: Kulturtypische Kleidung, weiter, dunkler Reiseumhang mit Kapuze, Umhängetasche, Wanderstab, Flasche mit alkoholischem Getränk, einige Portionen Rauschmittel, Knöchelchen, Glyphensteine zum Prophezeien, flache Opferschale, Kreide, Kerze, Feuerstein und Zunder, Arbeitsmesser, Schreibgriffel und Papyrusbögen.

BELCAR - BOßE DER SCHÖPFUNG

Der Kult

Belcar steht für Inspiration in Kunst und Handwerk, für schöpferische Kreativität und Neuanfang. Großer Erfindergeist gehen hier einher mit völliger Impulsivität und manchmal auch Unberechenbarkeit. Der Belcar-Gläubige verfolgt immer wieder wechselnde Ansichten und Ideen, die er dann aber mit stärkster Vehemenz und überlegener Wortgewandtheit zu vertreten versteht. Die Vervielfältigung des Bekannten ist ihm zutiefst zu wieder. Niemals wird man ein Kunstwerk eines fremden Meisters zu kopieren versuchen. Nie wird man es unversucht lassen, eine Erfindung immer wieder zu verbessern.

Die Tempel Belcars ähneln meist Werkstätten, Kunsthallen oder Bibliotheken. Ständig herrscht reges Treiben und jeder, ob Priester oder Gläubiger, versucht entweder allein oder zusammen mit Anderen seine persönliche Arbeit voranzutreiben. So haben stellare Segnungen hier einen eher persönlichen Stellenwert und finden oft nur zwischen dem Priester und einem einzelnen Anhänger statt. Große Kulthandlungen dienen hier wortwörtlich der 'Inspiration der Masse', bevor jeder wieder seinen eigenen Projekten nachgeht. Die Ausrichtung der einzelnen Tempel variiert stark und wandelt sich auch mit der Zeit immer wieder. Darum befindet sich zum Beispiel auch die Belcar Bibliothek zu Balan Mayek in einer ehemaligen Großschmiede der Myriaden.

Wie ein jeder gewöhnliche Handwerksgeselle auch, ziehen viele Priester Belcars im gesamten Imperium umher, um von möglichst vielen Meistern lernen zu können. Bevorzugt werden dabei auch jene Kulturen besucht, die in einem oder mehreren Bereichen sagenumwobene Fähigkeiten erlangt haben. Die Mechaniker der Neristu, Quoran und G'Rolmur, die Baumeister der Chrattac und Eshbathi oder auch die Alchemisten der Nequaner und Künstler der Illacron und Shingwa seien hier als Beispiele genannt, decken aber bei weitem nicht das gesamte Spektrum ab. Einige wenige der Priester gehören oder gehörten sogar früher solchen Kulturen an. Doch unabhängig von regionaler Herkunft oder Volksabstammung wird stets versucht werden, das Beste von möglichst vielen Kulturen und

Cirkeln in sich aufzunehmen und es zu einer eigenen genialen Schöpfung zu vereinen. Spenden an den Tempel sind meist materieller Natur, Meisterstücke eines Handwerkers, Baupläne, Rohstoffe, Kunstwerke und arcanomechanische Prototypen sind häufige Opfergaben an den Stellar der Schöpfung.

Die Macht der Priester

Macht und Einfluss der Priesterschaft variieren stark und sind in erster Linie von der Ausrichtung eines Tempels abhängig: Ein Tempel der Künste in Sidor Valantis oder ein Handwerkstempel der Hydromechaniker in Eshbathmar genießen mit Sicherheit allerhöchstes Ansehen und eine nicht gerade unerhebliche Machtposition in ihrer Stadt. In der Steppe Sidor Coromans sähe das in beiden Fällen bestimmt anders aus. Die Hallen Belcars sind jedoch selbst meist recht gut organisiert. Allgemeine Bezeichnung der Priester ist 'Belcáraios' (mz.: Belcáraioi), des weiteren wird unterschieden zwischen 'Verkündern', 'Boten' und 'Jüngern Belcars', die den Tempelvorstehern, Priestern und Novizen der anderen Kulte entsprechen. Ein Tempelvorsteher ist keinem höheren Rang untergeordnet, jedoch treffen sich die 'Verkünder' eines Horasiates von Zeit zu Zeite zu einer Ratsversammlung unter Gleichberechtigten. Der Priester Belcars gilt bei der Bevölkerung als Person mit überlegem kreativen Geist, also als perfekter Ratgeber in verfahrenen Situationen. Dabei ist ständig sein Ideenreichtum und sein Improvisationstalent gefragt, um seinen Gläubigen Antrieb zu geben, ihre eigenen Pläne umzusetzen. Leider ist ihm auch nur allzu oft ein beinahe schon ungestetes Wesen zu eigen, was weniger auf die Handwerker, als viel mehr auf die Künstler unter ihnen zutrifft. Schnell einmal wird eine alte Ansicht über den Haufen geworfen, plötzlich ein neuer Standpunkt vertreten. Das macht die Priester zwar zu einem gewissen Teil relativ unberechenbar, öffnet sie aber auch für neue Ideen von außen. Und so lassen sich selbst die Tempelvorsteher oft einmal von ihren Novizen und Gläubigen auf einen neuen Kurs bringen.

Die Anhängerschaft

In erster Linie zählen all jene zu den erklärten Anhängern Belcars, die auf einen Neuanfang oder auch nur auf Veränderung des Gewohnten hoffen. Dazu gehören die Verzweifelten in den Armenvierteln der Metropolen genauso wie die Fernhändler, gelangweilte Taugenichtse hoher Abstammung und die ideenlosen Kunsthandwerker. Auch Gelehrte und Handwerksmeister wie zum Beispiel Alchemisten, Mechaniker und Baumeister erleben die Hilfe des Stellars der Schöpfung. Unter einigen Neristu und Shingwa der imperialen Städte erfreut sich der Kult wachsender Beliebtheit und auch bei den Eshbathi und Kerrishitern ist er nicht unbekannt. Obwohl ein

Besuch des Tempels praktisch Jedem zusteht der dies begehrt, gibt es doch ein wenig formalisiertes Aufnahme-ritual in den Kreis der Gläubigen. Die Verehrung anderer Gottheiten oder die Zugehörigkeit zu anderen Kulte steht dem Belcar Gläubigen dabei allerdings nicht im Wege, da Toleranz innerhalb der Anhängerschaft einen hohen Stellenwert einnimmt und man es sich auch nicht mit den meist imperialen Machthabern verderben möchte. Manchmal jedoch entgleisen auch hier Kreativität und Ehrgeiz und werden zu thesephaischer Ruhelosigkeit oder khalyanarem Schöpfungswahn. Die Vision zum Beispiel, neues, besseres Leben zu erschaffen und die Diskussion um deren ethische Grundlagen sind beinahe so alt wie der Kult selbst.

Tracht und Bewaffnung

Die Kleidung des Belcar Priesters spiegelt seine Ausrichtung innerhalb des Kultes wieder und zeigt dem Kenner sofort, mit wem er es zu tun hat. Ein Meister mehrerer Handwerke z.B. wird für jedes davon eine Insignie am Leib tragen, sei es nun eine Handwerkscirkelplakette aus Edelmetall um den Hals, ein kupferner Winkel in der Hand oder den Griffel des Schreibers hinter dem Ohr. Material und Farbe der Kleidung werden durch den jeweiligen Tempel vorgegeben. Man macht jedoch z.B. durchaus einen Unterschied zwischen Goldschmied- und Schriftstellertracht. Orangene und feuerrote Töne werden dabei von vielen bevorzugt. Tuniken, Calare, Macalare, Roben, Schürzen und Röcke finden wie fast überall im Imperium Verwendung bei den Priestern. Wenn sich ein Bote Belcars einer Waffe bedient, so ist diese meist eher ein ausgefallenes Stück: Springdolch und -messer, Neristustab, mehrschüssige Bela, oder aber auch ein schlichter Friedensstifter.

RITUALE

GEIST DES SCHÖPFERS

Voraussetzungen: Halbzauberer (Belcar Priester)

Wirkung: Der Geist Belcars fährt in die Zielperson ein und verbessert für die Wirkungsdauer IN und FF und INI um 1/2 der RkP* (min. jedoch immer um +1). Die Zielperson wird erfüllt von Kreativität und Schöpferdrang, während der Wirkungsdauer nicht einer passenden Tätigkeit nachgehen zu wollen erfordert eine Selbstbeherrschungsprobe pro Stunde.

Bei der Anwendung auf eine andere Person als den Priester selbst muss das 'Opfer' damit einverstanden sein. Eine Erschwernis um die MR kommt nicht zum tragen.

Lernkosten: 75 AP

Ritualprobe: IN/IN/FF

Ritualdauer: 1 SR

Ritualkosten: 1W+3 AsP

Reichweite: selbst/Berührung
Wirkungsdauer: ½ RkP* in Stunden

PROFESSION

Der Belcar Priester (8 GP, zeitaufwendig)

Vorraussetzungen: IN 14, FF 13, GE 12

Start-SO: 7

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Impulsiv, Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Begabung Handwerkstalente, Besonderer Besitz, Mechanopathie, Prospektorensinn, Verpflichtungen, Veteran

Kampf: Bela +2, Dolche +1, Stäbe oder Hieb Waffen +2, Raufen +2,

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenstärke +4, Singen +3

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Schriftl. Ausdruck +1, Überreden +3, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +1

Wissen: Götter/Kulte +3, Rechnen +2, Sagen & Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +5, +10 Punkte auf bis zu drei der folgenden Talente verteilt (min. 2): Baukunst, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Schiffbau

Sprachen/Schriften: Eine passende Zweitsprache nach Wahl, Myranisch +5, Cirkel-Geheimsprache +7, eine weitere Sprache +4, Imperiale Glyphen +5

Handwerk: Heilkunde Seele +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +5, Schneider +1, Alchimie oder Drucker oder Feinmechanik oder Fluggeräte steuern oder Glaskunst oder Grobschmied oder Instrumentenbauer oder Kapellmeister oder Kristallzucht oder Metallguss oder Seefahrt oder Stellmacher oder Steuermann oder Steinmetz oder Steinschneider oder Tätowieren oder Zimmermann +7, ein weiteres davon +5, 12 weitere Punkte auf bis zu vier beliebige Handwerkstalente verteilt (max. je 6)

Zauberfertigkeiten: Belcar +6, Inspiration +7

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Ritualkenntnis (Belcar) +1, Talentspezialisierung (eine nach Wahl), Geist des Schöpfers

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Sternkunde (Belcar), Leitquelle (Belcar)

Ausrüstung: Passende Priestertracht, passendes Werkzeug, Umhängetasche oder Rucksack, Griffel und Tinte, Pergament und Lineal, Kerze, Feuerstein und Stahl, Messer, Friedensstifter oder Kampfstab oder Faustbela oder Springdolch, weitere spez. Ausrüstung im Wert von 1 Areal

BELYABEL - PATRON DER ALTEN

Der Kult

Der Mysterienkult Belyabels hat im Imperium eine altehrwürdige Tradition, die bis weit in die Anfänge des Ersten Imperiums zurückreicht. Mythen zufolge verehrten selbst die Alten vom Baan Bashur die allgegenwärtige Mada. Und auch heute noch gehören einige der Honoraten und sogar der Optimaten, vor allem der hohen Häuser Tharamnos und Aphirdanos, zu seinen Anhängern.

Belyabel steht für sämtliche Ausformungen der 'Kraft'. Für die Kunst der Magie und die Fähigkeit ihr zu widerstehen, für das Wissen der Alten und die Rituale der Animisten, aber auch für Seltsamkeit und Geistesverwirrung. Die 'Lunares' (Ez. Lunaro/ Lunara), die Priester des Mondes, wissen um ihre Zauberkraft und um ihre Verwandtschaft zur optimatischen Magie. Doch da sie die 'Kraft' als Ausprägung ihrer Gottheit sehen, stört sie das nicht im Geringsten.

Der Kult ist nicht zentral organisiert, sondern variiert von Ort zu Ort mit seinen Anschauungen. Und so kommt es vor, dass er in dem einem Horasiat selbst von der Obrigkeit akzeptiert und in einem anderen auf das Schlimmste verfolgt wird. Dies geschieht vor allem dann recht schnell, wenn vereinzelte Priester sich anmaßen, sich mit Optimaten zu vergleichen. Gerade diejenigen Mysterienkulte, die Belyabel in Gestalt der Göttin Mada verehren, stehen oft der Tradition der Alten sehr nahe und damit natürlich auch den optimatischen Häusern. Wer jedoch dagegen die vesaitische Ahmadena anbetet, wird im Imperium sehr schnell zum Gejagten durch die Obrigkeit.

Doch als Hüter magischen Wissens und als Kundige des Übernatürlichen genießen die Lunares bei der Bevölkerung einen Ruf als weise Gelehrte, die ihr Wissen jedoch ungern teilen.

Der politische und finanzielle Hintergrund der einzelnen Tempel hängt sehr stark von seinen Anhängern ab, doch ihr Schatz an Wissen ist meist immens. In ihren, oftmals geheimen, Bibliotheken horten sie Payrusrollen, Pergamente, Stein- und Metalltafeln, Stoffbahnen und Memokristalle voll magischem Wissen. Geschützt werden diese Stätten durch komplexe magische Rituale, die es nur ganz bestimmten Personen überhaupt erlauben sie zu finden.

Die Macht der Priester

Die Priester Belyabels verwalten im Imperium unbezahlbare Kenntnisse über die Magie sämtlicher Traditionen. Doch sie wissen auch, dass sie davon nur sehr begrenzt Gebrauch machen können, ohne die Aufmerksamkeit oder gar den Zorn der hohen Häuser auf sich zu ziehen. So nutzen sie ihre Macht im Stillen und geben ihr ganzes Wissen nur an ihres Gleichen weiter. Daher rührt auch ihr Ruf unter dem gemeinen

Volk, sich stets geheimnistuerisch und 'seltsam' zu geben. Die praktischen Anwendungsmöglichkeiten ihrer Kräfte sind wegen ihrer 'metamagischen' Ausprägung eher begrenzt und so treten sie weit häufiger an die Stelle des Beobachtenden, statt des Schaffenden. Und so kommt es auch, dass ein Priester Belyabels sich, was das magietheoretische Wissen angeht, leicht mit jedem Adepten des Hauses Kouramnion oder Partholon messen kann.

Um sich inspirieren zu lassen setzen sich die Priester wenn möglich dem Mondlicht aus; Choräle und Gesänge dienen der Unterstützung.

Die Anhängerschaft

Selten einmal gehört ein Gläubiger der ungebildeten Schicht an, meist handelt es sich dabei um Gelehrte, Sternkundige oder Angehörige der hohen Häuser. Vor allem minder Magiebegabte, wie z.B. Alchemisten, Mechanopathen und manche Honoraten suchen die Tempel Belyabels auf.

Doch manch ein einfacher Freier aus den Metropolen opfert auch nur aus Respekt oder Furcht vor der Macht der Magie selbst, hin und wieder einen Argental an den allgegenwärtigen Mond. Eine Sonderstellung nehmen dabei die Loualil und Meereskinder ein, von denen ebenfalls einige dem Kult angehören. Sofern sie entweder in einer imperialen Kultur aufgewachsen sind oder sich ihr später stark angenähert haben. Diese interpretieren Belyabel als ihre eigene Gottheit Ma'ada und schreiben ihm auch ihre 'schäumende Wut' zu, die sie durch Gebete und Opfer zu besänftigen versuchen.

Einige Gelehrte behaupten gar, dass die Lykantie eine Art Belyabel-Besessenheit darstelle und dass das den Priestern sehr wohl bekannt sei. Dies wird jedoch von seiten der Lunares aufs schärfste abgestritten.

Silber nimmt innerhalb des Kultes einen hohen Stellenwert ein, Mondsilber gilt sogar als heiliges Material. Deshalb werden vor allem Münzen und Gegenstände aus diesen Metallen geopfert, selten einmal auch ein Astrilith(-splitter) oder gar ein magisches Artefakt.

Tracht und Bewaffnung

Bodenlange weiße Tuniken, dazu ein grauer Calar mit Kapuze und Sandalen aus weißem Leder lassen beim Priester Belyabels sofort an einen Optimaten denken. Die fehlenden Insignien belehren einen jedoch schnell eines Besseren. Das Zeichen Belyabels, der silberne Kreis, wird gern an der Kleidung getragen. Sei es als einzelne zentrale Stickerei oder aber auch als Verzierung in den Borten des Gewandes. Für gewöhnlich trägt ein Lunaro keine Waffen. Sollte es jedoch einmal nötig sein, so greift er gern auf den Stab oder einen szepterartigen Friedensstifter zurück. Ein Amulett aus Silber oder Mondsilber komplettiert das Erscheinungsbild des Priesters.

RITUALE

SILBERNES BAND

Voraussetzungen: Halbzauberer (Belyabel Priester)

Wirkung: Der Priester kann mit diesem Ritual eine einzelne Handreichung für die Dauer von RkP* Tagen in ein (mond-) silbernes oder kristallines Objekt bannen. Dazu muß er natürlich bereits von einem Geist Belyabels beseelt sein, um die Handreichung auszulösen allerdings nicht. Dazu reicht das Aussprechen eines einfachen Auslösewortes und eine KL-Probe. Jeder Versuch, die Handreichung auszulösen, dauert 1 KR. Die Handreichung kann auch auf andere Personen angewandt werden.

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: KL/KL/IN +3 auf Ritualkenntnis Belyabel, ja nach Stand des Mondes erschwert:

In direktem Mondlicht	-1
Bei Vollmond	-1
Objekt aus Mondsilber	-2
Objekt ist ein Astrilith	-1
Ab-/Zunehmender Mond	+0
Neumond	+3

Ritualdauer: 6 SR

Ritualkosten: 1W+5 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: RkP* Tage

PROFESSION

Der Belyabel Priester (12 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 14, IN 13, CH 12

Start-SO: 6

Modifikationen: MR +1, AsP +2

Automatische Vor- und Nachteile: Begabung für Quelle -Belyabel-, Halbzauberer, Gabe Magiegespür, Neugier 6, Verpflichtungen (Tempel), Weltfremd 6 (Alltagsaufgaben/Götterglaube)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe MR, Honorat, Schwer zu verzaubern, Optimat

Kampf: Hieb Waffen oder Stäbe +2, Raufen +1

Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +1, Singen +4, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Sich verkleiden +1, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +5, Kryptographie +2, Magiekunde +7, Philosophie +3, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +7

Sprachen/Schriften: Zweitsprache: Hiero-Imperial, Kult-Geheimsprache +8, Alt-Imperial +4, Myranisch +6, Imperiale Lautzeichen +6, Alt-Imperiale Glyphen +4

Handwerk: Heilkunde Seele +4, Malen/Zeichnen +3, Steinschneider +2

Zauberfertigkeiten: Belyabel +7, Inspiration +8

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis Belyabel +4 (insg. 7),
Silbernes Band

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Seelenheilung, Exorzismus, Leitquelle Belyabel, Talentspezialisierung
Sternkunde Belyabel, Talentspezialisierung Magiekunde Magiethorie

Ausrüstung: Tunika, Kapuzencalar und Sandalen, Schreibgriffel und Papyrus, kleines Handfernrohr, Amulett aus Silber, Stab oder Friedensstifter, Umhängetasche

AMA GIRRAOS KOHECKE - TRIVINA PIDA

von Corinna Kersten, Peter Horstmann

Siminia zum Grube!

Die sogenannten "Pida" - flache Brotfladen, die mit allerlei Gemüse, Fleisch, Fisch oder Meeresfrüchten belegt und mit Käse überbacken werden - sind eine Spezialität der Küche Trivinas; es gibt dort zahlreiche Garküchen, die auf die Zubereitung von Pida spezialisiert sind. Für den Boden der Pida eignen sich verschiedene Teigsorten: Hefeteig, Quark-Öl-Teig, Mürbeteig, Brotteig, Nudelteig - und für besonders faule Köchinnen und Köche halten gewissenlose Händler sogar fertigen Pidadeig samt einer bereits angerührten und gewürzten Tunke aus meralischen Strauchfrüchten bereit.

Für weniger Faule liefere ich heute eine Anleitung zur Herstellung von Pida aus Quark-Öl-Teig.

ZUTATEN

- 300 g Brotfruchtmehl (Weizenmehl)
- 125 g Varkenquark
- 4 Eßl. Varkenmilch
- 4 Eßl. Öl
- ½ Päckchen Quellschmelz vom Alchimisten (Backpulver)
- 1 Prise Jimaucha (Salz)
- Tunke aus meralischen Strauchfrüchten (Tomatensoße)
- Belag nach Wahl
- Oregano
- 250-500 g geriebener Varkenkäse

Die Tunke wird aus frischen oder eingelegten meralischen Strauchfrüchten (200-250 g) hergestellt. Die frischen Früchte müssen zuerst gekocht werden; danach werden sie passiert (also durch ein Sieb gedrückt) oder auch einfach zerquetscht bis sie eine gleichmäßige Masse ergeben. Bei eingelegten Früchten entfällt der Kochvorgang, sie können sofort passiert werden.

Danach wird die Tunke mit etwas konzentriertem Mark aus meralischen Strauchfrüchten vermischt, dadurch wird sie dicker und im Geschmack intensiver.

Das Konzentrat besteht aus eingekochter Tunke. Wer häufig Pida bäckt, sollte von Zeit zu Zeit etwas Tunke einkochen, um stets konzentriertes Mark zur Verfügung zu haben.

Gelegentlich wird es aber auch auf dem Markt feilgeboten.

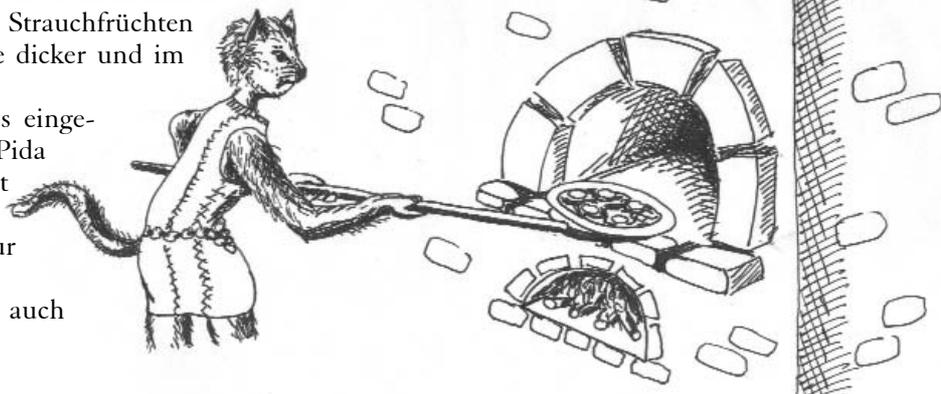
Für den Belag eignet sich fast alles; besonders beliebt sind meralische Strauchfrüchte (Tomaten), frische oder eingelegte Pilze, Minjamon-Pilze (Paprika), (scharfe) Kerhi (Zwiebeln), Shingwaperlen (Erbsen), Oliven, Mais, gekochtes oder geräuchertes Fleisch vom Vark (Schinken), eingelegter Fisch, gebratenes Kuanua (Hackfleisch), Crangon-Würmer (Krabben) und Caridina (Garnelen).

Für den Teig werden Brotfruchtmehl, Varkenquark, Varkenmilch, Öl, Jimaucha und das Quellschmelz gemischt und gut verknetet.

Das Quellschmelz ist etwas Besonderes; ich hole es immer bei einem guten Freund, der sich auf solche Pulver spezialisiert hat. Wenn man nämlich das falsche Pulver erwirbt, kann das üble Folgen haben - einer Konkurrentin von mir ist deswegen einmal der Ofen geplatzt (nein, damit hatte ich nichts zu tun!).

Der Teig wird auf geölten Pida-Formen oder einem Backblech ausgerollt und mit der Tunke aus meralischen Strauchfrüchten bestrichen. Nun wird der Teig nach Belieben belegt, mit Oregano (und gegebenenfalls auch mit anderen Kräutern - ganz nach Geschmack) gewürzt und mit dem geriebenen Varkenkäse bestreut. Die Kräuter sollten sich unter dem Käse befinden - wenn sie auf dem Käse liegen, werden sie schwarz (und beeinträchtigen nach Meinung der meisten Pida-Esser auch den Geschmack).

Die Pida werden etwa 20 Minuten bei guter Feuerung (200° C) gebacken.



DOSZRESCHS ENDE

von Peter Horstmann

Auch wenn man die Heroenwaffen aus dem Arsenal heraus gelassen hat, wollen wir dennoch eine Waffe vorstellen, von der es heißt, sie würde dazu gehören.

Doszreschs Ende

Viele Legenden ranken sich um die Sternenprinzen, ihre Abenteurer und Heldentaten. Seit einigen Oktalen geistern Gerüchte durch die Gassen und Cirkel von Balan Cantara bis Trivina, die sich mit ihnen beschäftigen. Es soll ein Artefakt, genauer einer Waffe, gefunden worden sein, welches aus dem Besitz eines dieser Helden stammt.

Besonders die Shingwa scheinen nur wenig davon begeistert zu sein. Es heißt, diese Waffe würde niemals fehl gehen, wenn man sie auf einen Shingwa anwendet. Doch gibt es bisher nur wenige Informationen über das Artefakt.

„Isch weisch gar nischt, wasch das Gansche Theater scholl. Isch kenne diesche Waffe nischt. Esch gibt keine Waffe, die scho etwasch könnte. Isch schage Dir, esch gibt Doszreschs Ende nicht!“ – Ein Shingwa zu einem Fischer, letzte None.

„Und er wog die Waffe in der Hand und deutete auf seinen Gegner: Siehe [unleserlich] Dein Ende sein, Doszresch! All die Jahre [unleserlich] falsche Versprechen gemacht und keines gehalten. Doch nun [vergilbt] ein Ende, dank de... [Brandfleck, evtl. Götze], der wir dienen.“ – Fragmentarisch erhaltener Abschnitt über den Sternenprinzen [unleserlich], Bibliothek des Horas von Iolon

Folgt man den Hinweisen, die sich in einer alten und leider schon lange geplünderten Gruft eines Shinxir-Geweihten im Norden von Mayenios finden lassen, dann soll diese Waffe nahezu kreisrund sein und als Wurfobjekt einzusetzen sein. Doch nur wer ehrenwerte Absichten hat, darf sie benutzen, denn sonst wird sie zurückkehren und den Werfer vernichten.

Informationen für den Meister:

Es handelt sich bei dieser Waffe um einen Wurfdiskus. Sein Ursprung ist nicht genau zu klären, sie können ihn als ein Erbe der Jharra, eine Schöpfung der Abishai oder ein Kunstwerk der G’Rolmur einführen. Aber mit Sicherheit ist es kein Werk der Alten.

Dieser Diskus hat einen Durchmesser von etwa ein einhalb Span und besteht aus Schwarzstahl und ist mit grünem Email verziert. Zwei scharfe Klingen sorgen

für den Schaden. Sie zu Nutzen bedarf es einer gewissen Geschicklichkeit, da man sich recht schnell selber Hand und Arm verwundet.

Mag die Herkunft und der aktuelle Verbleib auch Thema von Gerüchten sein, wir halten es für sicher, dass diese Waffe ihr Eigenleben hat. Zumindest scheint sie freche Lügner und Täuscher nicht zu mögen und es wurde durchaus schon beobachtet, dass sich der Werfer übel verletzt, wenn er vorher gegebene Versprechen schamlos brach.

Kampfdiskus

TP	Reichweiten	TP+
1W+3*	4/8/12/18/25	+1/+1/0/0/-1
Gewicht	Laden	Preis
30	-	unbekannt

Talent: Wurfmesser

Herkunft: unbekannt

Besonderheiten: Diskus schädigt ertappte Lügner mit wesentlich höherem Schaden.

Waffenmeisterschaft: Um Waffenmeister mit diesem Diskus zu werden, ist eine GE von 17 und eine FF von 16 nötig. Daneben sind der Moralkodex [Undhabal, Brajan, bzw. Praios] zu erfüllen. Der Waffenmeister hat die Reichweiten 8/12/18/25/30 und je 1 TP mehr.



VERSUNKENE MÄCHTE

von René Littek

Vor Zeitaltern herrschte das Wasser über das Land und zahlreiche Reiche entstanden unter Wasser, die Jahrtausende bestanden, vergingen oder bis heute sind. Andere Reiche entstanden erst in der jüngeren Zeit, erbaut von neuen Beherrschern der Wellenreiche. Auch Myranor hat zahlreiche dieser in den Tiefen der See von einstiger Macht und Größe träumenden Unterwasserreiche und Städte zu bieten. Exemplarisch seien hier das verlorene nequanische Margitara und das in Ruinen versunkene Rissoreich Miquon vorgestellt.

ΜΙϞΟΥΝ (risso. M'iiku'on)

"Miqoun war, was La'hmarya hätte sein können ... hätte sein sollen ..."

- Beginn eines tragischen Loualil-Märchens, gehört im Forum von Trivina

"Einst war M'iiku'on Glanz und Pracht, den Wundern der alten Heimat ebenbürtig. Die Korallenpaläste wuchsen bis in die tiefsten Gräben der See und ihre Tempelpyramiden küssten die Oberfläche des Meeres. Ihre Priester brachten Heil, ihre Krieger blieben ungeschlagen und ihre Zauberer übertrafen, was sich die dreiäugigen Herren des Landes jenseits der Wellen heute erträumen können. Doch die Götter bewiesen, dass das was sie gegeben hatten auch wieder genommen werden konnte.

Heute ist M'iiku'on in Schatten versunken, in denen das herab sickende Licht des Himmels hier und dort erahnen lässt, was die Risso'Ita verloren haben. Lange schon haben wir uns bemüht M'iiku'on wieder er stehen zu lassen und lange werden wir uns noch mühen, bis dieser Traum wahr wird.

Doch schon kann man hier und dort wieder Leben in den Korallendomen sehen, Statuen und Säulen aus dem Schlick erhoben und gesäubert grüssen die Erben ihrer Schöpfer, Schwämme und Gwen Petryll spenden Licht in der Finsternis und jeden Tag findet ein Risso einen weiteren Mosaikstein, der das Bild von M'iiku'on vervollständigt. Ist es vollendet, wird das neue Silberne Zeitalter beginnen. Doch das ist noch fern. Ich hoffe noch erleben zu dürfen wie der Säulendom von Ul'quuona vollendet wird ..."

-ein Risso-Lotse nach seiner Heimat befragt, in imperialer Übersetzung niedergelegt

Miquon, das war ...

Als Kolonie Lahmarias wurde Miquon oder genauer M'iiku'on* von den Mahren, den Vorfahren der Risso und ihren Dienern gegründet und wuchs zu einem Juwel des aquatischen Zeitalters heran.

Das Reich war berühmt für Harmonie, Weisheit und

die Schönheit seiner Siedlungen. Selbst seine küstenbewohnenden Vassallen profitierten von der Herrschaft Miqouns und lebten zufrieden und in Eintracht mit den Herrschern von Miquon. Das Ende dieses Traums kam, als eine gewaltige Katastrophe über die Ostküste des Kontinents hereinbrach und die Reiche der späteren Risso'Ita und anderer aquatischen Rassen zerstörte. In Miquon zerriss der Meeresboden und ganze Stadtteile und Siedlungen wurden samt tausender Wesen in dunkle Tiefen gerissen. An Land nahm man dieses Ereignis als schwere Seebeben und Flutwellen wahr, dem ein dauerhaftes Absinken des Meeresspiegels folgte, was dazu führte, dass sich große Teile des heutigen Cranarenus und der Serovischen Inseln aus dem Meer erhoben.

Seither bemühen sich die Risso'Ita hier ihre glorreiche Vergangenheit, über die sich weitgehend ein Schleier des Vergessens gebreitet hat, wieder zu entdecken. Nur gelegentlich kam es zu Handelsphasen mit den Reichen der Landbewohner oder dem ihnen nachfolgendem Imperium und doch blieb Miquon durch die Geschichte eines der bekanntesten Unterwasserreiche des Kontinents.

Zahlreiche Legenden rund um die Bucht von Cranarenus ranken sich um das Unterwasserreich. Doch viele dieser Legenden berichten vom alten Hrangarenus, mit dem die heutigen Bewohner Cranarenus, die Hjalbarden, Schrecken aus der Meerestiefe verbinden, was möglicherweise darauf hindeutet, das die Risso zeitweilig durchaus versucht haben die Küstenregionen wieder unter ihre Herrschaft zu bringen.

Obwohl der eine oder andere Thearch mit der Idee spielte, ein Unterwasser-Horasiat Miqoun zu errichten, unternahm keiner tatsächliche Schritte in diese Richtung. Einzig die Dominanz des Hauses Charybalis über die Imperiale Flotte und die Küsten Myranors bescherte Miquon eine schwere Zeit imperialer Übergriffe, aber auch Bündnisse mit den imperialen Dienern Karrisds. Diese Zeit ging jedoch mit der Errichtung des Efferdwalls zuende, dem ‚Efiirts Wüten‘ folgte, dessen Auswirkungen auch an Miqoun nicht spurlos vorbeigingen. In dieser Zeit wurde vieles wieder zerstört, was die Risso in mühsamer Kleinarbeit wieder errichtet hatten und der Wiederaufbau begann von Neuem.

Miquon, das ist ...

Heute sind viele der alten Ruinen von Miquon wieder von Risso bewohnt, doch einige der alten Korallensiedlungen finden sich durch die Absenkung des

Meeresspiegels in dieser Region heute auf dem Festland und gaben so dem heutigen Horasiat Cranarenius einst seinen Namen. Die meisten Hjalbarden halten sich von diesen Bauten fern, erinnern sie doch an das dunkle Hrangarenius. Andere Siedlungen, die nur noch in seichtem Wasser liegen, dienen heute Loualil als Heim. Alle Siedlungen haben immer noch etwas ruinenhaftes, meist sind nur die Zentren wieder hergestellt, gibt es heute schlicht nicht genug Bewohner für die einst viel bevölkerten Städte.

Die Stadt ...

Am weitesten sind die Restaurationen in der namengebenden Hauptstadt Miquon selbst vorangeschritten, doch auch hier liegen weite Stadtteile noch in Trümmern und zum Wiederaufbau einiger Gebäude fehlt den Risso'Ita das nötige Wissen. Am prächtigsten anzusehen sind die pyramidenförmigen Tempel Miquons, die dem Efiird und der Karribd geweiht sind. Der Palast des 'Priesterkönigs' wurde mit den Mittelwiedererbaut, die den Risso'Ita zur Verfügung stehen und mit Fundstücken aus der Tiefe dekoriert und ausgebaut, so das er gleichsam eine Form von Museum darstellt.

Beeindrucken mag auch die Monumentalstatue der trauernden Göttertochter Mar'jina, die eines der besterhaltenen und wieder hergerichteten Kunstwerke der Stadt ist, während von ihrem Bruder No'Minoru derzeit noch Kopf, Rückenflosse und mehrere Tentakel fehlen. Das Mar'jina als weibliche Loualil mit den Händen und Füßen einer Risso dargestellt wird, irritiert die meisten Risso nicht im mindesten, liegt es doch in der Macht der Götter zu erscheinen wie sie es wünschen. Vielleicht soll ihr schwächliches und für Risso unansehnliches Erscheinungsbild nur verdeutlichen warum sie der Zornflut ihres Vaters nicht gewachsen war.

... ihre Bewohner ...

Im Gegensatz zu vielen anderen versunkenen Ruinen sind die Städte Miquons nach wie vor von den Nachfahren ihrer Erbauer bewohnt. Die Risso'Ita mühen sich zu alter Größe zurück zu finden, ob durch die Suche nach Relikten ihrer Hochkultur oder durch die Rituale der Biagha, die oft die Gesänge des alten Miquon wiedergeben.

Beziehungen zum Imperium unterhält man heute nur selten, nicht nur weil angeblich der letzte Hochkönig der Risso immer noch in imperialer Gefangenschaft dahinvegetiert sondern auch weil das Imperium den Risso'Ita recht wenig zu bieten hat. Einige wenige Risso verdingen sich als Seesöldner, andere werden jedoch in Sklaverei dazu gezwungen und werden bisweilen im Süden gegen die Mholuren eingesetzt. Die Risso realisieren zudem nur langsam, welche Veränderungen und Möglichkeiten die Abspaltung von Provinzen und Städten in Miquons Nähe vom Imperium bedeutet. Ob dies jedoch verstärkten Handel oder aber Übergriffe auf das Festland bedeutet ist fraglich, den die Risso'Ita träumen immerhin von einer Vergangenheit, in der ihr Volk auch die Küsten und seine Bewohner beherrschte und das Land, das sich über die Wellen erhob und heute Cranarenius und Serovia genannt wird nicht völlig verloren gegeben haben.

(Mehr zu den Risso'Ita siehe Myranor-HC S. 125 & 155 und Efferds Wogen S.148-151)

... und ihre Schätze

Die Ruinen Miquons sind wahre Schatzgruben, sowohl historisch bedeutender Relikte, als auch Gegenstände von materiellem oder gar magischem Wert. Die Risso jedoch betrachten die Schätze Miquons als ihr Erbe. Doch der legendäre Glanz Miquons lockt viele Glücksritter aus anderen Völkern in die Tiefen. Durch die geringe Bevölkerungsdichte fällt es den Risso schwer die meisten Plünderer anderer Völker effektiv abzuhalten die Schätze ihrer Vergangenheit zu rauben. Einige Schatzsucher realisieren nicht einmal, dass sie in eine bewohnte Stadt getaucht sind, erscheinen sie doch zu ruinenhaft.

Neben den Funden, welche die Risso problemlos mit ihrer untergegangenen Hochkultur in Verbindung bringen können, fördern die Ruinen von Miquon jedoch auch gelegentlich Seltsamkeiten zutage, die auf den untergegangenen Lamahrishen Mutterkontinent der Kolonie hindeuten. Seltsamkeiten, die oft finsterner Natur sind und nicht selten eine unangenehme Überraschung für die Risso darstellen, insbesondere wenn besagte Funde nicht 'leblos' oder verflucht sind.

Ein Mysterium, selbst für die Risso, die sie aus den tiefsten Klüften bergen, sind seltsame Runensteine, deren Runen in keiner Weise den alten Rissoalzeichen ähneln. Aventurier mögen sie jedoch sehr entfernt an



die Runen des Angram erinnern. Doch jeder der sie berührt spürt, dass sie von urtümlichen elementaren Kräften erfüllt sind. Und wer weiß was die scheinbar bodenlosen Klüften noch verbergen? Vielleicht sogar einen Weg zu den legendären 33 Städten des 'Inneren Meers'?

Miquon im Spiel

Abenteurer die es beispielsweise schaffen den fehlenden Arm einer bereits geborgenen Statue zu entdecken oder gar von Landbewohnern zurück zu holen, können auf die Dankbarkeit der Risso hoffen. Möglicherweise wird ihnen gar ein gar wertvolleres, jedoch nicht einzigartiges oder kulturfremdes Artefakt zum Tausch und Belohnung geboten. Gerade die heute auf dem Land liegenden Siedlungen des alten Miquonreiches sind oft nicht leicht für Risso zu erreichen und viele ihrer Schätze auch in den letzten Jahrtausenden von Schatzsuchern geplündert und weiter ins Inland verkauft worden.

***Anmerkung:** M'iiku'on ist nicht zu verwechseln mit der im Strom der Zeit treibenden Mahren-Stadt M'iiku'an (Efferds Wogen S. 23-25) in Nähe der aventurischen Küste, die ihren Namen von der myranischen Siedlung entlehnte.

MARGITARA

"Dieser Demergator ist nach der Perlenstadt Margitara benannt. Margitara, der Perle unter den sechs Städten. Perfektere Glasskuppeln schützten nie eine andere Stadt. Glaskugeln breiteten sich in alle Richtungen aus um der wachsenden Bevölkerung Heimat zu geben. Türme gänzlich mit Perlmut, Meerscham und Perlen verkleidet suchten ihresgleichen. Das Wissen der Herrscher Margitaras war unerreich. Keine Scheu und keine Furcht kannten sie bei der Lösung der letzten Geheimnisse. Unvergleichlich war ihre Macht. Doch dann erweckte die Stadt den Neid der Regenten der fünf anderen Städte und sie peitschten ihre Untertanen auf sich gegen die Perlenstadt zu erheben. Ein schwarzer Tag als die Blüte der nequanischen Kultur durch Missgunst verging und so alle Nequaner ihrer Bestimmung beraubte."

- Flutenmeister Luteron von der Margitara

"Mholurische Irrlehren hatten den Verstand des Regenten von Margitara umnebelt und er bediente sich mholurischer Zauberei um Krieg gegen die fünf Städte zu führen. Gefangene führte er nach Margitara um dort als Sklaven zu leben oder als Opfer für finsternen Mholuren-Götzen zu sterben. Wie ein boshafte Algenespinnst breitete sein Reich sich aus und nur die Kooperation der fünf verbliebenen Städte konnte dem Wahnsinn des Tyrannen Einhalt gebieten."

- eine nequanische Lehrmeisterin zu ihrem Schüler auf die Frage nach Margitara

Margitara, das war ...

Heute lenken fünf große Städte die Geschicke der Nequaner im Meer der Schwimmenden Inseln, doch vor wenigen Jahrhunderten gab es eine sechste Stadt, die den Legenden nach alle anderen überstrahlte: Margitara die Perlenstadt. Den Legenden nach war sie ein Wunder aus geformten Perlmutter und geschnittenen Maragita-Perlen. Doch wie so oft brachten Pracht und Reichtum den Hochmut mit sich. Dieser hatte den Regenten Margitaras in dem Glauben an die eigene moralische Unfehlbarkeit dazu bewogen, sich mholurisches Wissen anzueignen. Zunächst redete der Regent sich ein, dies zum Wohle aller Nequaner zu tun. Doch schleichend begannen die mholurische Irrlehren den Geist des Herrschers und seiner Untergebenen zu korrumpieren, so dass sich der Regent von Margitara schließlich zum Tyrannen aufschwang und die Unterwerfung der restlichen Städte unter seine Herrschaft forderte. Damit begann um 4400 IZ der Krieg der Städte, an dessen Ende Margitara letztendlich zerstört wurde.

Margitara, das ist ...

Obwohl die Perlenstadt nicht wie andere Städte und Reiche seit Jahrtausenden in den Tiefen ruht, sondern erst seit wenigen Jahrhunderten, gilt Margitara den heutigen Nequanern als verloren, den sowohl die genaue Lage, wie auch ihr letztendliches Schicksal sind vom Nebel der Geschichte bereits verhüllt. Die Nequaner der verbliebenen fünf Städte hatten nach dem Ende Margitaras beschlossen, dass diese Details besser der Vergessenheit überantwortet werden und die kommenden Generationen sich nur an den einstigen Glanz und tiefen Fall der Perlenstadt erinnern sollten. So weiß heute niemand um die genaue Lage der Stadt, nur, dass sie irgendwo im Meer der Schwimmenden Inseln zu finden sein muss gilt als gesichert. Einige glauben, dass Margitara die erste der nequanischen Städte war und daher im Norden des Meeres zu suchen sei, von wo einst die Vorfahren der Nequaner ins Meer gespült wurden. Andere folgen obskuren Hinweisen, die die Tilgung der Hinweise auf die Stadt überlebt haben könnten.

Doch wollen auch die geflüsterten Legenden nicht verstummen, die behaupten, dass der Sieg der Fünf Städte über Margitara nicht so komplett war wie man es erzählt und der Tyrann von Margitara die Perlenstadt in Wahrheit der Welt entrückt hat und nun auf seine Rückkehr harret.

Die Stadt ...

Die Legenden berichten relativ übereinstimmend von der langen Belagerung Margitaras und der Schrecken, die der Tyrann gegen seine Feinde sandte. Diesen Geschichten zufolge waren die Zerstörungen der Kämpfe derart groß, dass Margitara schon vor ihrem geheimnisumwitterten Ende nur noch aus, wenn auch immer noch prächtigen, Ruinen bestand. Wo auch

immer die Perlenstadt derzeit ruht, es ist anzunehmen, dass Margitara nur noch ein perlmuttschimmernder Schatten ihrer alten Pracht ist.

... ihre Bewohner ...

Da niemand um die Lage der Stadt weiß, weiß auch niemand zu sagen, ob sie heute von jemand anderem als den Geistern der verfluchten Einwohner von Margitara bewohnt wird. Einige glauben, dass die Mholuren nun die Herren der so schleichend eroberten Metropole seien oder aber sich die Margitarer sich mit den Molchwesen in widernatürlichen Ritualen verbunden hätten und nun Halb-Mholuren durch die gefluteten Strassen der Perlenstadt schwimmen. Andere glauben, dass der Tyrann und seine engsten vertrauten in magischem Schlaf oder jenseits der Welt auf eine günstige Gelegenheit warten würden. Allgemein verbreitet ist jedoch der Glaube, dass die monströsen Kreaturen des Tyrannen von Margitara die Stadt oder den Ort an dem sie einst zu finden war nach wie vor für ihren Herren bewachen.

... und ihre Schätze

Die offensichtlichsten Schätze, die mit der Perlenstadt verbunden werden, sind natürlich Kunstwerke aus Perlmutter oder kostbarer Perlenschmuck. Doch auch das von Mholuren inspirierte verbotene Wissen der Herren von Margitara lockt skrupellose Schatzsucher auf den Plan. Nicht selten tauchen vermeintliche Schätze aus Margitara auf den Märkten am Meer der Schwimmenden Inseln auf, doch meist ist dies nur ein Versuch der Händler den Marktwert der Ware zu steigern. Ob die seltenen, als Schwarze Zauber- oder Mholurenperlen bekannten Artefakte tatsächlich aus Margitara stammen weiß niemand zu sagen, doch passen die dunklen Kräfte der kindskopfgroßen und mitternachtschwarzen Perlen zum Ruf von Margitara, in der gegen Ende der Stadt dunkelste mholurischen Zauberei gewirkt wurde. Die Zeichen auf den Perlen, erinnern deutlich an nequanische Symbole.

Margitara im Spiel

Margitara ist mehr als eine untergegangene Ruinenstadt, sie ist Mysterium und Symbol zugleich. Während die meisten Nequaner durchaus der Meinung sind, dass Margitara genau da bleiben sollte wo sie ist, im Reich der Legenden, gibt es Ausnahmen. Gerade dadurch, dass die Vorfahren der Nequaner ihren Nachkommen bestimmte Details vorenthielten, um zu verhindern, dass sich eine solche Katastrophe wiederholt, entwickelten sich insbesondere in der letzten Zeit auch Vorstellungen einer idealisierten Version Margitaras, die nur noch die Pracht der Perlenstadt herbeisehnen, aber den ihr anhaftenden Schatten nicht mehr wahrnehmen. Selbst an Land ist diese Vorstellung der von finsternen Mholuren zu Fall gebrachten Stadt der Perlen mittlerweile recht verbreitet. Andere dagegen wünschen sich nur die Macht

Margitaras nutzen zu können und nehmen oft in Kauf, das man sich dafür *'etwas schmutzig machen muss'*. Einige Anhänger des gefallen Hauses Charybalis hoffen, sich mit den Geheimnissen Margitaras eine neue Machtbasis an den Ufern des Meeres der Schwimmenden Inseln schaffen zu können. Die wohl gefährlichste, weil fanatischste Gruppierung jedoch ist ein geheimer Circle innerhalb der Nequaner, der sich selbst das *'Legat'*** nennt und sich als legitimen Erben Margitaras sieht. Seine Mitglieder berufen sich oft auf direkte Abstammung vom Regenten Margitaras selbst. Diese oft hochrangigen Nequaner sind sich nicht zu schade mholurische Artefakte zu verwenden, als auch regelmäßig Landbewohner in ihre undurchsichtigen Pläne einzubeziehen. Zudem ist das Legat skrupellos genug sich eben jener Landbewohner zu entledigen, wenn sie tatsächlich etwas von Bedeutung finden.

Doch auch andere Nequaner oder Land bewohnende Auftraggeber mögen durchaus an der Hilfe von Abenteurer interessiert sein oder sich anbieten diese zu begleiten, wenn besagte Glücksritter auf der Suche nach der Perlenstadt sind.

(** Zum Legat siehe auch WK&HF S. 62-63 und das Abenteuer Vergessene Tiefen)



ARCHETYPUS: DER NEQUANISCHE UNTERSEEKRIEGER

von Florian Wassermann

Die Kampfschwimmer vom 'Schwarm Melakobs' standen dicht bei der von rippenbogenartigen Streben gestützten Scheibe, welche über den bodenlosen Graben nach Loran hin die Kolonie begrenzte. Zwei Dutzend Männer und Frauen der freien Handelsstadt Nesaquatul vor der Küste Eshbathmars. Hier in den unbekanntenen Tiefen des Thalassions dienten nur die Zähesten und Stärksten dem Rat der submarinen Handwerksmeister als Krieger und Verteidiger des Volkes der Nequaner. Denn groß sind die Gefahren, die den Kolonisten hier drohen: Krakonier, Hummerier und selbst die Mholuren trachten danach die Neuankömmlinge zu unterwerfen, in die Sklaverei zu führen und sie ihrer wertvollen Güter zu berauben. Aufseherin Ronpadera hatte an diesem Morgen Kunde erhalten, dass ein Angriff der 'Hammerhaie', krakonischer Piraten, kurz bevorstehe und daraufhin den 'Eisernen Stab' zusammengerufen. Zu welchem alle Späher, Kämpfer und die Besatzungen der Kriegsdemergatoren zählten. Es wurden Kundschafter in alle Himmelsrichtungen entsandt, welche durch ein vereinbartes Zeichen die Stadt und ihre Bewohner warnen sollten. Nun standen die Kampfschwimmer schon den ganzen Tag über bereit an den Scheiben aus alchemistischem Kristallglas und harrten der Dinge, die da kommen mochten. Plötzlich jedoch entzündete sich ein glimmender Funke blauen Lichts in der grünen Ferne des Westens und die Männer und Frauen hielten gebannt den Atem an. Ein Vizirru-Reiter näherte sich schnell, in einer Hand schwenkte er eine gleißend weiße Alchemistenfackel. Bewegung kam in den Schwarm, als die Krieger ihre Harpunen luden, noch ein letztes Mal den Sitz ihrer Ausrüstung überprüften und die schwarzgrünen Kiemenmasken über ihre Köpfe zogen und festzurten. Die kleine Mannschleuse im Boden des Raumes wurde geöffnet und die Schwimmer stiegen in das brodelnde Wasser. Hyraqull war, obwohl noch recht jung, schon Schwarmführer. Durch Zeichen befahl er seinen Männern, auf ihre Vizirrus zu steigen und Formation anzunehmen. Die Raubfische rissen wild an ihren Geschirren und die Männer hatten alle Hände voll zu tun, nicht von ihren Tieren gebissen zu werden. Da gab Hyraqull den Befehl zum Angriff und der Schwarm schoß davon. Der Späher hatte sie nun erreicht und reihte sich in die Formation mit ein, er zog dünne, rote Schlieren hinter sich her, da ihn offenbar die Speere der Feinde verwundet hatten. Und dann kamen sie, die Krakonier. Aufgedunsen wirkende, frosch-

gesichtige Wesen, die auf braungetiegerten Hammerhaien ritten und es waren mehr als Einhundert von ihnen! Die anderen Schwärme der Nequaner schlossen von rechts und links her auf, die 'Schilde Latajas' und die 'Stachelrochen'. Zusammen zwar rund 70 Kämpfer, jedoch dennoch deutlich in der Unterzahl ... Und dann tauchten die feindlichen Schwärme ineinander ein. Die Nequaner feuerten ihre Harpunen ab und griffen danach sofort nach ihren Fischforken, während die Krakonier plötzlich Netze zwischen sich aufspannten und versuchten die Menschen damit bewegungsunfähig zu machen. Haifänger wurden gezogen, Netze durchschnitten, einige der Krakonier sanken tödlich getroffen in die bodenlose Tiefe des dunklen Grabens, anderen gelang es schwere Treffer gegen ihre gefesselten Gegner zu führen und auch die Reittiere beider Parteien schnappten und bissen wie im Bluttausch um sich. Hyraqull gelang es, den Hammerhai eines Widersachers zu unterschwimmen und ihm den vergifteten Sintikon in den ungeschützten Bauch zu stoßen, bevor ihn der Dreizack eines Krakoniers in die rechte Schulter traf. Von der Wucht des Treffers aus dem Stattel geschleudert versuchte er die Orientierung wiederzugewinnen und sich dem ebenfalls reittierlosen Feind zu stellen.

Nur mit Mühe gelang es den Nequanern schließlich, den Angriff abzuwehren. Allerdings hatten sie nicht nur zahllose Tote zu beklagen, sondern auch den Verlust der 'Silberrochen', eines leichten Aufklärungsdemergators den der Feind gekapert und versenkt hatten.

Hintergrund:

Wie alle anderen aquatischen Völker auch, kennen die Nequaner die Profession des Unterseekriegers. Außerhalb der schützenden Kuppeln aus alchemistischem Glas und den harten Hüllen der Demergatoren verteidigen diese Kämpfer ihr Volk gegen jedweden Feind. Selten sind dies Angehörige anderer nequanischer Städte, sondern meist Mholuren, Krakonier, Hummerier, Risso und andere namenlose Monster aus Charyptas Reich. Die Unterseekrieger einer Stadt gehören dem 'eisernen Stab' an, der Gilde, die mit der Verteidigung der Kolonien beauftragt ist. Sie sind grundsätzlich in Schwärmen von 5 bis 50 Individuen organisiert, können aber auch einzeln, oder häufiger noch, zu zweit auftreten. Nequanische Unterseekrieger patrouillieren außerhalb der Glaskuppeln, begleiten Sammler,

Händler und Schwärmer als Geleitschutz, bemannen Demergatoren und reiten auf Haien, Vizirrus und anderen untermeerischen Nutztieren ihres Volkes. Verpflichtet sind sie in erster Linie der Kolonie, der sie die Waffentreue geschworen haben, in zweiter Linie dem Gott Melakob, dessen Ideale zu leben sie sich verpflichtet haben.

Verliert ein nequanischer Krieger jedoch seinen Schwarm oder schlimmer noch seine Kolonie, so wird er stets danach streben sich einem neuen Schwarm anschließen zu können. Wenn dieser dann vorwiegend aus Nicht-Nequanern besteht, stellt das für ihn auch kein allzu großes Hindernis mehr dar.

Zitate:

"Siehst du den Fischschwarm dort? Melakob hat sie gelehrt eins zu sein, und uns, es ihnen gleichzutun"

"Den Landbewohnern darfst du nicht trauen. Sie trachten nach den Schätzen der See und den Geheimnissen unseres Volkes."

Kleidung, Waffen, Ausrüstung:

Geschnürte Weste und Hose aus dunkelblauem Haifischleder sind die Tracht des nequanischen Kriegers. Sie schützen nicht nur vor dem Auskühlen, sondern erleichtern auch noch die Fortbewegung im Wasser (Schwimmen-TaW +1). Mittels seiner Kiemenmaske ist der Unterseekrieger in der Lage, Wasser wie Luft zu atmen und in -für Menschen- unvorstellbare Meerestiefen vorzudringen. Oftmals wird allerdings auch auf die von den Schwärmern der Stadt gezüchteten Szirri-Szirri-Quallen zurückgegriffen. Ein Paar Schwimmflossen aus Rochenleder und Walbein (Schwimmen-TaW +2, GS +2) ergänzen die für Landbewohner kurios wirkende Kleidung.

Mit der kurzen Fischforke und dem rasiermesserscharfen Haifänger geht der Nequaner in den Nahkampf oder besiegt seine Feinde waffenlos im Ringkampf.

Im Fernkampf und bei der Jagd leistet ihm der Mholurenstachel, ein schweres Harpunengewehr mit Karetanfedern, gute Dienste.

Die Fläschchen mit dem Kajurat und das Döschen Delphinfett gegen die Kälte bewahrt der Nequaner in seinen Gürteltaschen auf. Wo er auch die alchimistische Fackel, die sich selbst unter Wasser ohne Hilfsmittel entzünden lässt und für einige Zeit hellweißes Licht spendet, befestigt hat.

Hyraquill aus Nesaquatul

Rasse: Imperiale Menschen

Kultur: Nequaner

Profession: Unterseekrieger

Haarfarbe: Mittelbraun

Augenfarbe: Blau

Körpergröße: 1,75 Grad

Gewicht: 70 Okul

MU 13

KL 11

IN 13

CH 10

FF 12

GE 14

KO 14

KK 13

LeP 34

AuP 32

MR 5

SO 7

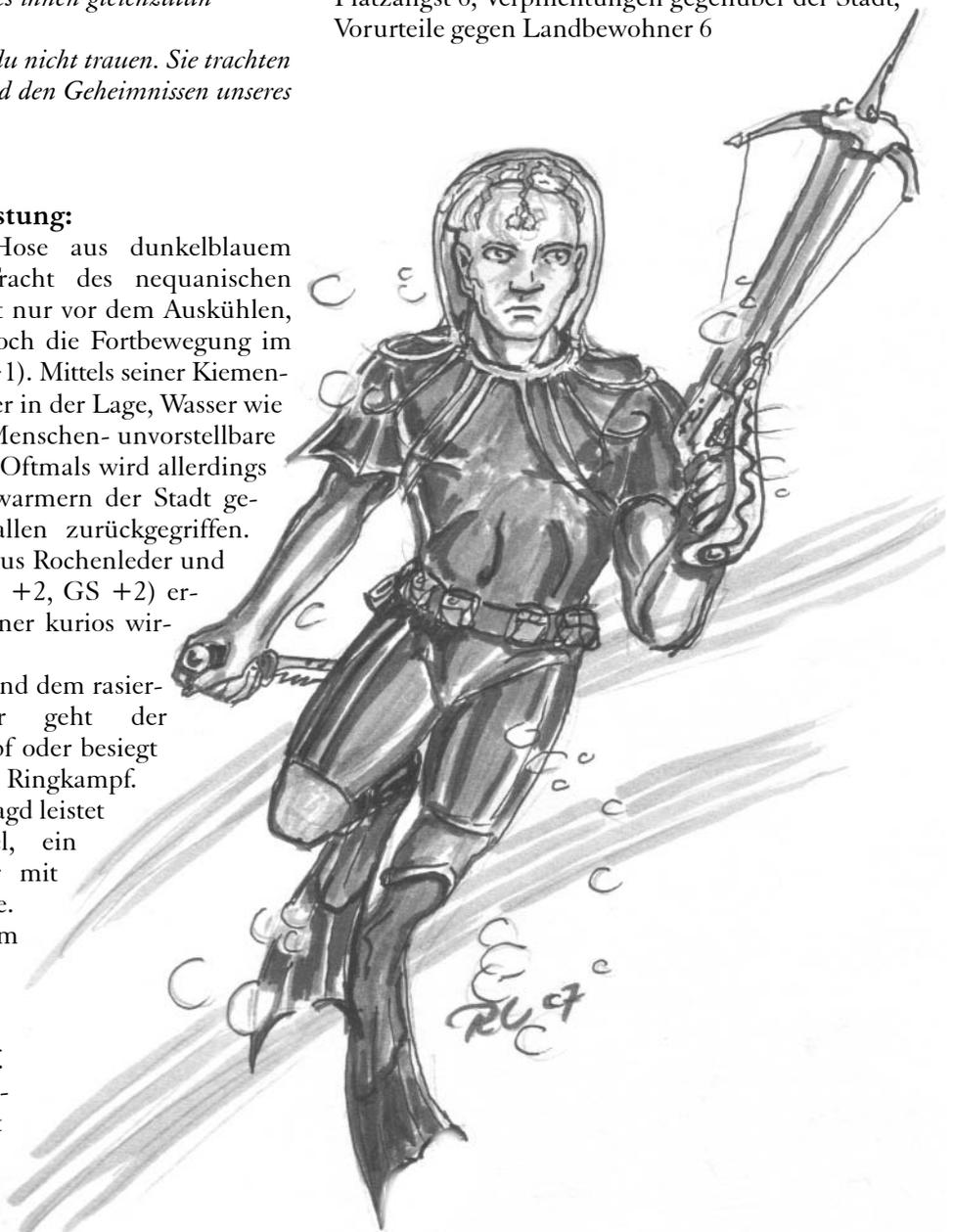
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8 **INI-Basis** 11
Ausweichen-Basis 8

Vorteile:

Austrüstungsvorteil, Dämmerungssicht, Kälteresistenz

Nachteile:

Höhenangst 6, Landangst 5, Lichtscheu, Neugier 5, Platzangst 6, Verpflichtungen gegenüber der Stadt, Vorurteile gegen Landbewohner 6



Kampf:

Dolche 7 (12/11), Hieb Waffen 1 (9/8), Raufen 1 (9/8), Säbel 0 (8/8), Ringen 9 (14/13)*, Speere 8 (12/12), Bela 8 (FK 16), Schleuder 4 (FK 12), Wurfmesser 0 (FK 8)

Talente:

Abrichten 3 (MU13/IN13/CH10), Alchimie 3 (MU13/KL11/FF12), Anatomie 1 (MU13/KL11/FF12), Athletik 2 (GE14/KO14/KK13), Boote Fahren 4 (GE14/KO14/KK13), Fährtensuchen 0 (KL11/IN13/KO14), Fesseln/Entfesseln 2 (FF12/GE14/KK13), Fischen/Angeln 5 (IN13/FF12/KK13), Geographie 1 (KL11/KL11/IN13), Geschichtswissen 2 (KL11/KL11/IN13), Götter/Kulte 6 (KL11/KL11/IN13), Heilkunde Gift 4 (MU13/KL11/IN13), Heilkunde Wunden 4 (KL11/CH10/FF12), Holzbearbeitung 2 (KL11/FF12/KK13), Klettern 1 (MU13/GE14/KO14), Kochen 2 (KL11/IN13/FF12), Körperbeherrschung 5 (MU13/IN13/GE14), Lederarbeiten 4 (KL11/FF12/FF12), Malen/Zeichnen 2 (KL11/IN13/FF12), Mechanik 2 (KL11/KL11/FF12), Menschenkenntnis 2 (KL11/IN13/CH10), Orientierung 5 (KL11/IN13/IN13), Pflanzenkunde 4 (KL11/IN13/FF12), Rechnen 5 (KL11/KL11/IN13), Reiten 4 (CH10/GE14/KK13), Sagen/Legenen 5 (KL11/IN13/CH10), Schneidern 0 (KL11/FF12/FF12), Schleichen 0 (MU13/IN13/GE14), Schwimmen 13 (GE14/KO14/KK13), Seefahrt 5 (FF12/GE14/KK13), Selbstbeherrschung 3 (MU13/KO14/KK13), Sich verkleiden 1 (MU13/CH10/GE14), Sich verstecken 3 (MU13/IN13/GE14), Singen 0 (IN13/CH10/CH10), Sinnenschärfe 3 (KL11/IN13/IN13), Tanzen 1 (CH10/GE14/GE14), Tierkunde 5 (MU13/KL11/IN13), Überreden 2 (MU13/IN13/CH10), Überzeugen 1 (KL11/IN13/CH10), Wettervorhersage 1 (KL11/IN13/IN13), Wildnisleben 4 (IN13/GE14/KO14), Zechen 0 (IN13/KO14/KK13)

Sprachen und Schriften:

Muttersprache Gemein Imperial (KL/IN/CH) 11, Zweitsprache Hiero Imperial (KL/IN/CH) 7, Zweitsprache Myranisch (KL/IN/CH) 7, Alt-Imperiale Glyphen (KL/IN/CH) 3, Imperiale Schriftzeichen (KL/KL/FF) 4

Ausrüstung:

Hose und Weste aus Haileder, breiter Gürtel mit Taschen, Messerscheide für Haifänger, Kiemenmaske mit 3 Anwendungen Kajurat, Wasserdichter Lederpacksack, Wasserschlauch mit Süßwasser, 3 Anwendungen Delphinfett, 1 Alchimistenfackel, 10 Grad Lederseil, 1 Paar Schwimfflossen, 2 Argent

Eigene Waffen:

Haifänger (Dolche, eBE -1)
TP 1W+3 BF 4 INI 0 WM 0/0 AT 12 PA 11
Fischforke (Speere, eBE -2)
TP 1W+3 BF 3 INI 0 WM 0/-1 AT 12 PA 11
Mholurenstachel (Bela, eBE -5)
TP 2W+4 FK 16 RW (5/10/15/25/40) TP+ (+1/0/0/-2/-4) Laden: 10

Eigene Rüstung:

keine (0/0)

Sonderfertigkeiten:

Ausweichen I+II, Meereskundig, Talentspezialisierung Schwimmen: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Waffenloser Kampfstil: Thalassisch

Verbilligte Sonderfertigkeiten:

keine

MYRANISCHES AVENTURIEN II -DIE AMAUNIR DER CHARYPTIK

von Christian Saßenscheidt

Bei weitem nicht so lange belegt wie die Faune, sind doch seit Erscheinen von "*In den Dschungeln Meridianas*" auf den Jaguarinseln im Süden des Kontinentes Amaunir bekannt.

Wie genau vor vielen Jahren eine Gruppe von nyamaunischen Sippen auf die abgelegenen Jaguarinseln gelangte, weiß wohl niemand so genau zu sagen. Erst in den letzten Jahren bekamen die Aventurier überhaupt Kontakt zu ihnen - das langsame Vordringen in die Südsee nach der legendären Korisande-Expedition brachte die Schiffe der Brabaker und Al'Anfaner in Konflikt mit den Katamaranen dieser Nyamaunir, die sie als willkommene Beute und Quelle der von ihnen oftmals dringend benötigten Metalle sahen.

Lebensraum: Die Jaguarinseln südwestlich des Korisande-Archipels.

Lebensweise: Die Südseeamaunir sind wesentlich mehr Jäger, Sammler und Fischer als Seeräuber - schon bedingt durch die geringe Anzahl an Schiffen, die sich so weit nach Süden wagen. Gelegentlich wird Handel mit Riso, Tocamuyac oder den auf den umliegenden Inseln lebenden Utulu-Stämmen getrieben.

Weltsicht und Glaube: Hier hat sich im Wesentlichen der Glaube der Nyamaunir erhalten. Allerdings ist der starke Gegensatz NyAkh/Charypta im Schwinden begriffen, hat doch NyAkh anscheinend die Rückkehr in die Heimat der Nyamaunir verwehrt. So tritt immer häufiger Charypta ebenfalls als angebetete Entität neben NyAkh. Auch einige Götter der Riso haben inzwischen Aufnahme in den Pantheon dieser Amaunir gefunden, auch, wenn sie sich im Allgemeinen wenig um Theologie scheren.

Sitten und Bräuche: Das Leben der Südseeamaunir ist wesentlich mehr ein Leben mit dem Meer als auf dem Meer wie das der Nyamaunir; Sie sind gute Schwimmer, doch sind viele Bräuche wie etwa die Mutproben zur Mannbarkeit in Vergessenheit geraten - man hatte erst einmal mit dem Überleben zu tun.

Tracht und Bewaffnung: Vielen Südseeamaunir genügt ihr Pelz als Tracht, Schärpen und Gürtel dienen dem Verstauen von Gegenständen. Auf See kleiden sie

sich meist zum Schutz vor der Gischt in weite, wallende Kleidung. Auch Kopftücher sind sehr beliebt. Metallwaffen sind eher selten, aber durchaus vorhanden - sei es als Erbstück, sei es als Beute.

Darstellung: Die aventurischen Amaunir sind verspielt, geradezu unschuldig, höchst neugierig - und kaum mit den Gegebenheiten der Zivilisation vertraut. dennoch sind sie sehr anpassungsfähig und werden, sollten sie einmal akzeptiert worden sein, jederzeit verlässliche Mitglieder einer Schiffsbesatzung - auch wenn ihre Definition von "mein" und "dein" nicht immer einwandfrei ist.

KULTUR

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: CH -1
SO-Maximum: 7

Automatische Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Randgruppe

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung "Schwimmen"
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst

Kämpfer-Professionen: Seesöldner

Reisende Professionen: Fischer, Pirat, Seefahrer

Gesellschaftliche Professionen: -

Handwerkliche Professionen: Handwerker, Tagelöhner, Wundarzt

Waffen: Dolche +1, Raufen +2, Säbel +1, Hieb-
waffen +1

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Raufen +1,
Schwimmen +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Überreden +2

Natur: Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Wetter-
vorhersage +2, Wildnisleben +2

Wissen: Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Sternen-
kunde +1

Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Amaunial

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

MYRANOR EXTREM III

von Christian Saßenscheidt

Und diesmal stürzt sich der Extremist einmal auf das aktuelle Magiesystem - und widerlegt jedwede Behauptung, dass damit kein regelkonformes Powergaming möglich sei! Und zwar ganz an den Haaren (und den Buchstaben des Textes) herbeigezogen!

Dabei fielen der Blick von Powergamer und Schalk gleichermaßen v. a. auf die Reichweiten und das Zielobjekt. Niemand weiß, wer ernsthaft erwogen hat, Spielern Werte für **Weltweites Zaubern** in die Hände zu geben - doch nutzen wollen wir es doch alle!

Leider, leider, leider ... Die Aufschläge sind dann doch so UNGLAUBLICH hoch.

Doch auch dafür weiß das aktuelle System den großen und guten Ausweg. DIE MATRIZE! Ja, es bleibt ein wenig beschränktes DSA1-Zaubern, aber hey, die Zauberei kann man sich selbst zusammen bauen! Und was dabei geschehen kann, sieht man im Folgenden:

Confysos dyll Illacrión, einer der am wenigsten angesehenen Großmeister der Kunst des Matrizenbaus, seines Zeichens absolut unbegnadeter Schneider, der sich für die Krönung der imperialen Mode hielt, musste in seinem Leben eine Reihe an schweren Schicksalsschlägen erfahren:

Nicht nur, dass sein Mentor ihn nie darüber aufklärte, dass man, wenn man sich für Mode interessiert, besser nicht farbenblind sein sollte - auch ein Minimum an Geschmack wäre vielleicht (!) notwendig gewesen (auch wenn die Realität außerhalb des Spieles auf jeder Modenschau das Gegenteil bezeugt), bevor man sich mit seiner neuesten Kollektion dem Thearchen selber bei dem großen Festempfang, auf den man mehr zufällig gerade eingeladen wurde, beinahe das Augenlicht nahm - grellgrüne, magisch zum Leuchten gebrachte Ärmel an neongelbem Calar sind wohl auch in Centralis nicht Gusto der herrschenden Klasse. Nein, auch noch Choleriker ist der arme Confysos und reagiert ausfallend auf die freundlichen Worte, mit denen er auf seine Modeverirrung hingewiesen wird! Es kam, wie es kommen musste - Verbannung in die wilden Gegenden jenseits des Imperiums (und der Sichtweite eines jeden Menschen, der jemals das Wort "Ästhetik" gehört hat) waren die Folgen.

Verbittert und verärgert heuerte der kleine, schwächliche Optimat auf einem Schiff an, das die Rückfahrt in ein Land jenseits der Thalassions antrat - dieses komische "Aventurien" hörte sich an, als würde man dort mehr von Mode verstehen! So landete der Jungoptimat in Kuslik, wo zwar niemand seinen Status anerkannte, er aber wenigstens nicht schlechter zaubern konnte als in Myranor (denn entsprechendes ist - bis jetzt - nirgends regeltechnisch festgelegt). Von hier aus begann er damit, seine Rache vorzubereiten: Er entwickelte eine Matrix, die nur ein Ziel haben sollte: den Thearchen "bloß" zu stellen! Und nach vielen Jahren des Probierens war es endlich soweit, die Matrize entstand!

DES THEARCHEN NEVE KLEIDER

Wirkung: Sobald diese Matrix gewirkt wird, zerfallen die Kleider, die der Thearch gerade am Leibe trägt, zu Staub, sofern sie nicht magisch gesichert sind.

Quelle/Instruktion: Kraft/Schade

Anrufungsprobe: +7

Kontrollprobe: +3

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Außer Sicht

Zielobjekt: Einzelthearch

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Ach ja, die Zaubergeste ist ein lässiges Fingerschnippen ...

Und nachdem all dies nun vorliegt, stellen sich dem geneigten Schreiber nur noch wenige Fragen:

- Wie zur Hölle erreichte der Junge die notwendigen Werte in Kraft und Schade, um die Matrize entwickeln zu können?

- Woher nahm er das Wissen, um den Faktor X = 5 einzusetzen?

- Vor allem aber: Welche Irritation hat es in Dorinthapoles ausgelöst, als er in der "Experimentierphase" war und eventuell nicht immer DIREKT das richtige "Zielobjekt" gefunden hat ...?

IMPRESSUM

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

HERAUSGEBER:

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

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteure: René Littek, Christian Saßenscheidt

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: René "Midir" Littek, "Talamon Grat", Dennis Rüter, Jochen Willmann

Texte: Peter Horstmann, Corinna Kersten, René Littek, Dennis Rüter, Christian Saßenscheidt, Florian Wassermann

Lektorat: Peter Horstmann, MM-Team

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

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

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.

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

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

© 2004-2007 by Memoria Myrana