

Memoria

Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 17 _ 1/2008





INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1
Ashabel - Thearch unter den Sternen von Florian Wassermann	4
Ama GirRaos Kochecke - Fischfutterale von Caitrina Raven und Corinna Kersten	6
Das Akip von René Littek	7
Balburri - Bringer der Harmonie von Florian Wassermann	8
Myranisches Aventurien III - Nulqull - Nequaner der Charyptik von René Littek	10
Es liest sich was I - Der Schandfleck von Dennis Rüter	13
Xetobal - Stern der Freiheit von Florian Wassermann	15
Die Funkeldrachen von Christian Saßenscheidt	17
Impressum	20

VORWORT

Ein Drittel der Menschheit ist über - dieser Satz, so falsch und unhaltbar er in seiner Konsequenz und inhaltlichen Aussage auch ist, mag einem durch die Gedanken wandern, wenn man Opfer eines Hackerangriffes wird.

Bei aller Faszination für die technischen Möglichkeiten unseres Zeitalters ist es doch nicht nachvollziehbar, warum jemand sein defektes Ego damit streichelt, dass er anderen das Ergebnis von Kreativität und Fleiß zerstört und ihren Anteil an einer bunten und informativen Onlinewelt beschädigt.

Auch die Memoria Myrana war wiederholt Opfer so eines ... Menschen. Am Montag wurde durch einen Angriff auf den Server, auf dem unserer Forum liegt, selbiges für mehrere Stunden lahm gelegt und einige Inhalte zerstört. Als Ergebnis wird die Ausgabe diesmal etwas dünner daher kommen, als es sonst der Fall ist.

Wesentlich schlimmer hat es jedoch unser Partnerprojekt www.imoriath.de getroffen, wo es sicher noch ein paar Tage dauern wird, bis dort wieder alles in der hohen Qualität läuft, wie man es gewohnt ist. Schaut man über den eigenen Tellerrand und stellt fest, dass es in letzter Zeit auch Seiten wie Garetien.de, das Albernia-Forum und Vinsalt erwischt hat, so schwindet auch das letzte bisschen Verständnis - oder besser Mitleid -, das man für solche Realversager noch haben mag.

Im Myranor boomt dagegen die Kreativität. Hier wird fleißig aufgebaut und nicht zerstört. Die Texte für den **Codex Monstrorum** sind in der Endphase und lesen sich schon sehr schön. Stil und Information haben mMn eine harmonische Kombination gefunden und werden sicher ihre Anerkennung finden.

Wild und hart an der Sache wird derzeit über **myranische Magie** diskutiert. Nach dem telefonbuchartigen Werk über aventurische Zauberei, immerhin 431 Seiten, wird die Ausgabe des Nachbarkontinentes wohl immerhin mit etwa der Hälfte an Seiten bestückt sein. Der Anspruch an das Werk ist sowohl auf der Seite der

Kunden als auch bei den beteiligten Autoren sehr hoch. Gleiches gilt für "**Unter dem Sternenpfeiler**", dem sehnstüchtig erwarteten Nordlandband. Dieser wurde auf Wunsch seiner Redakteure mit dem Codex in der Publikationsabfolge getauscht, doch soweit bekannt, sind auch dort schon eine Menge Texte erstellt.

Aus eigener Feder stammen diesmal Informationen über die Priester der Stellare, über merkwürdige Wesen, Myraner in Aventurien, Fischfutterale und eine Rezension des Buches "**Der Schandfleck**". Florian Wassermann bereichert seine Reihe über die myranischen **Kulte der Stellare** mit den Beschreibungen der Anhänger Ashabels, Balburris und Xetobals. So unterschiedlich die Verehrten auch sind, haben sie doch alle ihren Platz im Land der tausend Götter. Fischfutterale, vorgestellt von Caitrina Raven und Corinna Kersten in **Ama GirRaos Koch-ecke**, mögen nicht diese Bedeutung haben, sind jedoch für Fischliebhaber ein echter Leckerbissen. Ganz anders zeigt sich das **Akip** von René Littek. Dieses garstige kleine Wesen kann für eine Heldengruppe ein funkender Alptraum sein, spätestens, wenn es im Rudel auftaucht. Den gleichen Effekt haben auf einige Aventurienspieler auch myranische Einflüsse in ihrem ganz persönlichen Umfeld. Doch die nequanische Enklave **Nulqull** in der Charyptik ist sicher keine wirkliche Bedrohung für Aventurien. Wir können zumindest davon ausgehen, dass René Littek sie nicht als solche geplant hat. Auch Dennis Rüter meint es nicht böse, wenn er seine Meinung über den Roman **Der Schandfleck** von André Helfers zu Papier bringt. Als gemein werden jedoch die von Christian Saßenscheid beschriebenen Meckerdrachen bezeichnet, während die **Funkeldrachen** im Allgemeinen eher harmlos sind. Soweit zu dieser etwas dünneren, aber dennoch interessanten Ausgabe der Memoria Myrana.

Möge sie allen Lesern und Myranor-Fans ein paar schöne Stunden bereiten.

Peter Horstmann für das MM-Team

ASHABEL - THEARCH UNTER DEN STERNE

von Florian Wassermann

Der Kult

'Herrscher der Stellare' oder gar 'Thearch unter den Sternen' sind die Beinamen Ashabels. Sein helles, goldenes Licht strahlt Macht und Überlegenheit aus und er gilt als der edelste der Stellare. Und so bleibt seine Verehrung in Tempeln und Kultstätten ein striktes Privileg der Mächtigen Myranors. Als Stellar des Sieges wird er auch von vielen imperialem Athleten verehrt. Dabei macht es allerdings keinen Unterschied, welchem Reich man entstammt. Und so kann es durchaus sein, dass sich zum Beispiel kerrishitische und imperiale Würdenträger in ein und demselben Tempel begegnen. Allerdings repräsentiert Ashabel nicht überall nur die 'gute und gerechte' Herrschaft, auch Machtgier und Herrschsucht gelten - in meist daimonisch unterwanderten Tempeln - als seine Attribute. Manche korrupte Honoraten und intrigante Demagogen beten den Herrscher unter den Sternen ebenso an wie gerechte Richter, fürsorgliche Satrapen oder großzügige Handelsherren. Alle Kultstätten Ashabels sind an möglichst hoch gelegenen Punkten erbaut und in der Regel äußerst prunkvoll gestaltet. Das Zentrum bildet dabei meist ein Kuppeldach mit einer großen, runden Öffnung in der Mitte. Durch diese fällt tagsüber das Licht der Sonne, nachts die goldenen Strahlen Ashabels und erhellen den zentralen Hochaltar mit ihrem heiligen Licht. Nichtsdestotrotz ist die Nacht die heilige Tageszeit des Sternherren (ausdrücklich nicht 'Sternherrscher'). Vom Kult des Brajan versucht man sich weitestgehend abzugrenzen. Allein schon die Tatsache, dass man die negativen Aspekte des Kultes nicht zu leugnen versucht, sie im Gegenteil sogar oft noch betont, zieht hier eine deutliche Grenze. Als Opfergaben akzeptiert die Geweihtenschaft ausnahmslos nur kostbare Dinge wie Edelmetalle, Weihrauch, Edelsteine, Kunstwerke, edle Waffen und Rüstungen.

Die Macht der Priester

Dem erklärten Leitbild des Kultes folgend, versuchen die Priester Ashabels stets ihren Einfluß zu mehren. Sie verfügen dabei auf jeden Fall über das nötige Fingerspitzengefühl, sich und ihren Kult nicht durch leichtsinniges Intrigenspiel in Gefahr

zu bringen. Zumindest in der Regel nicht.

Meist entstammen die Geweihten selbst dem Honoraten- oder Optimatenstand und versuchen auf diesem Wege das wieder wett zu machen, was ihnen an Einfluss nicht schon in die Wiege gelegt wurde. Priester Ashabels zu werden ist somit eine Alternative zur klassischen Magierlaufbahn für die weniger arkan begabten Töchter und Söhne der hohen Häuser. Gar nicht magisch begabte Kinder schlagen meist eher eine 'karmale' Laufbahn ein. Manch eine Tochter aus hohem Hause zieht jedoch den Kult um den Stellar Ashabel der Brajan-Kirche vor, aus Angst mit dem geächteten hohen Haus 'Celiu-Brajanos' auf eine Stufe gestellt zu werden.

Trotz allem müssen die Priester Ashabels fast immer hinter den Geweihten der Oktade zurückstecken, da die Patriarchen der hohen Häuser sich hüten würden, einem einfachen Mysterienkult hier den Vorrang vor den eigenen Staatskulten zu gewähren. Dennoch kann die Macht eines einzelnen Priesters oder auch eines der - ausnahmslos gut organisierten - Tempel mitunter sehr beträchtlich sein.

Das Singen von Chorälen nimmt einen so hohen Stellenwert innerhalb der Tempel ein, dass alle Geweihten über eine geschulte und somit besonders wohlklingende Stimme verfügen. Dies kommt ihnen natürlich genauso bei Predigten und Verhandlungen zu Gute.

Die Anhängerschaft

Wie oben bereits erwähnt beten in erster Linie die Mächtigen in den Tempeln Ashabels und feilschen mit ihrem erwählten Herren um noch mehr Macht, Reichtum und Einfluss. Hier werden auch Verträge geschlossen und ganze Schiffsladungen (Luxus-)Waren umgeschlagen. Um einen der reich geschmückten Kuppeltempel auch nur betreten zu dürfen ist edles Auftreten, augenscheinlicher Wohlstand und eine großzügige Spende die Mindestvoraussetzung. Meist wird noch die Empfehlung oder gar Bürgschaft eines anderen Gläubigen verlangt.

Für feste Anhänger gibt es ein langwieriges und streng reglementiertes Aufnahme-ritual in den

Kult. Dieses beginnt meist mit einer nächtlichen Prozession der Anwärter, Gläubigen und Priester zum Tempel. Nach einer prächtigen Andacht, die auch die Glaubensschwüre der Anwärter beinhaltet, findet ein prächtiges Gelage statt, für dessen Kosten selbstverständlich der frischgebackene Kultist aufzukommen hat.

Tracht und Bewaffnung

Prächtige Macalare, Calare und Togen aus edlen weißen Stoffen und mit handbreiten Borten in Gold und Purpur bestickt sind die traditionellen Kleidungsstücke von Novizen, Priestern und Erzpriestern. Darunter werden prächtige Gewänder je nach Anlass in verschiedenen Farben und kunstvoll punzierte Sandalen getragen. An einer Kette um den Hals eines jeden Priesters hängt das Symbol Ashabels, der goldene, unausgefüllte Kreis mit strahlenförmiger Korona. Ringe, Arm- und Stirnreifen aus edlen Materialien sind nichts Ungewöhnliches. Meist schminken die Geweihten ihr Gesicht, um ihre Haut besonders blass und damit edel erscheinen zu lassen. In der Rechten tragen sie stets einen langen Zeremonienstab, der zwischen 5 und 9 Spann lang sein kann und meist mit Edelmetallen beschlagen ist. In Werten handelt es sich dabei entweder um einen Baculus oder schweren Kampfstab.

RIITUALE

Strahlende Herrschaft

Voraussetzungen: Halbzauberer (Priester Ashabels)

Wirkung: Der Priester wird von der Macht Ashabels beseelt und baut eine für jedes Lebewesen spürbare Autorität auf. Um dieser Aura zu widerstehen, müssen vernunftbegabte Wesen eine Probe auf Selbstbeherrschung+RkP* bestehen, die um die eigene MR erleichtert wird. Alle anderen Wesen können sich nur wehren, wenn ihre MR gegen Einflussmagie größer ist als die RkP*.

Wer der Aura erliegt verhält sich dem Zauberer gegenüber, je nach Höhe der RkP* (ohne MR-Abzug), von freundlich und respektvoll bis hin zu unterwürfig und sklavisch (ab RkP*: 10+).

Alle Proben auf Gesellschaftliche Talente und auf Charisma werden gegen diese Person um die RkP* erleichtert.

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: KL/CH/CH

Ritualdauer: 6 SR

Ritualkosten: 1W+5 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkP* in Std.

Ashabel-Priester (10 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, CH 13

Start-SO: 7

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 7, Eitelkeit 5, Halbzauberer, Wohlklang

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil besonderer Besitz, Goldgier, gut aussehend, Honorat, Herrschsucht, Optimat, Rachsucht, Verbindungen

Kampf: Dolche +2, Stäbe oder Zweihandhieb-
waffen +4, Raufen +3

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +4, Singen +6, Sinnenschärfe +3, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +6, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +6, Überzeugen +5

Natur: -

Wissen: Brettspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Heraldik +1, Magiekunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Staatskunst +4, Sternkunde +5

Sprachen/Schriften: Zweitsprache: Gemein-
Imperial oder Hiero-Imperial, Myranisch +4, Kult-Geheimsprache +7, Imperiale Zeichen +8

Handwerk: Malen/Zeichnen +2

Zauberfertigkeiten: Ashabel +7, Inspiration +7
Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis Ashabel +2 (insg. 5), Strahlende Herrschaft

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Leitquelle Ashabel, Talentspezialisierung Sternkunde: Ashabel

Ausrüstung: Zwei prächtige Gewänder, Calar mit goldener/purpurner Borte, Sandalen, Ashabel-Amulett, Ritualstab (Baculus oder beschlagener Kampfstab), Schminke, Räuchergefäß mit Weihrauch, weiterer Schmuck und Ausrüstung im Wert von 10 Argental

AMA GIRRAOS KOHECKE - FISCHFUTTERALE

von Caitrina Raven und Corinna Kersten

Siminia zum Grube!

Heute führe ich euch die Fertigung einer phantastischen Finesse für Fisch-Fetischisten vor, die in verschiedenen Varianten in vielen Fischereiornten freudig fabriziert wird: Fischfutterale - Teigröllchen mit Fischfüllung. Hierfür eignet sich fast jedwedes Meeresgetier (von Strohfish rate ich allerdings wegen seiner zahlreichen Gräten ab). Das vorliegende Rezept hat meine Cousine Caitrina aus ihrem Urlaub in Nuneta mitgebracht.

ZUTATEN

(für 5 Fischfutterale mit Beilagen)

- 5 Teigfladen (1 Paket Tortillas/Wraps)
- 2 Filets vom Maresalmo (Seelachsfilets)
- 5-6 Filets vom Percarubera (Rotbarschfilets, man kann auch nur Seelachs nehmen)
- ca. 200 g Fleisch von gepanzerten Scherenträgern (1 Paket Krebsfleisch-Sticks)
- 250 g Crangon-Würmer (Krabben, möglichst bereits gepuhlt)
- evtl. etwas Thynnus (Thunfish, ist allerdings sehr geschmacksintensiv)
- 200 g geriebener Varkenkäse (Gouda o. ä.)
- 125 g Malrhira-Maden (Reis)
- etwas konzentriertes Mark aus meralischen Strauchfrüchten (Tomatenmark)
- 1 Glas Gemüse- oder Fleischbrühe (auch als Konzentrat erhältlich, dies wird dann in 1 Glas Wasser oder einer Mischung aus ½ Wasserglas geseihtem Azidial (trockener Weißwein) und ½ Glas Wasser angerührt)
- Jimaucha (Salz)
- Piperales (Pfeffer)
- Anethum (Dill) oder andere zum Würzen von Fisch geeignete Kräuter
- etwas Öl

Zuerst müsst ihr die Malrhira-Maden 15 min in leicht gesalzenem Wasser kochen.

Während ihr darauf wartet, dass das Wasser kocht, könnt ihr die Fischfutterale zubereiten:

Die Meerestiere werden in Würfel geschnitten (mit Ausnahme der

Crangon-Würmer) und gemischt, dann werden die Teigfladen mit dem Gemisch gefüllt und aufgerollt. Die Teigröllchen legt ihr nun in eine geölte Auflaufform und bestreut sie mit dem geriebenen Varkenkäse. Die Fischfutterale werden bei guter Feuerung gebacken (ca. 200 °C Umluft, zum Schluss bei Bedarf etwas Oberhitze dazugeben, dann bräunt der Käse besser) bis der Käse braun wird, dann ist der Fisch auch gar (evtl. Garzeit der Teigröllchen beachten!).

Das konzentrierte Mark aus meralischen Strauchfrüchten wird mit der Brühe und den Kräutern (Anethum u. a.) gemischt. Als Nächstes gebt ihr die Malrhira-Maden hinzu, lasst sie etwas ziehen und würzt dann mit Piperales und Jimaucha nach.

Nun müsst ihr nur noch die Fischfutterale auf einem Teller anrichten und die Malrhira-Maden dazugeben. Als weitere Beilage empfiehlt Caitrina gemischten Salat mit Auberginen-Sauce.



DAS AKIP

von René Littek

„(...) das Akip hat seinen Namen wohl von dem Geräusch, das es macht, das für meine Ohren jedoch eher wie 'Arghkriiip' klang. Das Akip erscheint ein wenig wie ein dicker, speckmopsgroßer Hamster, der mit einem Aal gekreuzt wurde (was vielleicht auch so der Fall sein mag). Das Fell ist schwarz mit drei gelben Streifen und seine Augen glimmen in einem milchigen Blau.

Wie ein Hamster ist auch das Akip ein Höhlenbewohner. Da sie ziemlich verfressen sind, sind sie eine lästige Plage in den Kornspeichern oder Feldern. Wo den Arbeitern auf der Domäne nur der Knüppel bleibt, um sich ihrer zu erwehren, kann die magische Entladung der Akipts natürlich eine Gefahr darstellen, den geschulten Optimaten jedoch muss diese Kreatur nicht schrecken. Wie die meisten Lebewesen kann man Akipts effektiv mit magischem Feuer bekämpfen. Besonders heftig reagiert das Akip jedoch auf den elementaren Gegenpart des Feuers, das Wasser. Denn wird ein Akip nass, so richtet sich seine magische Entladung, die den Blitzen des Himmels gleicht, gegen das Akip selbst. Glücklicherweise scheint es nicht intelligent genug zu sein, dies in einem Kampf zu bemerken. Lediglich auf einer instinktiven Ebene scheint das Akip sich dieser Gefahr bewusst zu sein, hält es sich außer zum Trinken doch von Wasser fern, wodurch es meist nach Unrat und Aas stinkt.

Irgendwann jedoch wird der Wunsch ins Wasser zu wandern offenbar übermächtig (möglicherweise ähnlich den Aalen) und das Akip verendet in einer letzten Entladung seiner eigenen magischen Kräfte. Das von der eigenen Kraft verzehrte Akip zerfällt zu Asche, aus der sich jedoch zwei bis drei kugelförmige Eier lösen, die an den Strand gespült werden und denen junge Akipts entschlüpfen.“

- Reisenotizen des Pendarius ges Illacriion

Nach allem was man weiß, wurde das Akip während der Chimärenkriege von einer kleinen Gruppe von Magiern erschaffen, die sich die 'Versammlung' nannten. Über diese Zauberer weiß man darüber hinaus nicht viel, denn sie waren zum einen für ihre Zeit wohl eher unbedeutend, zum anderen verstanden sie sich als geheimer Zirkel. Es ist nicht einmal gesichert, ob es tatsächlich optimistische Magier waren, denn die meisten Hohen Häuser bestreiten auch nur die

Vermutung, dass es Angehörige ihres Hauses gewesen sein könnten.

Verblieben sind nur wenige Artefakte, wie die roten Kristallkugeln, in die sie mindere Dämonen bannten, um sie auf ihre Feinde zu hetzen und einige mindere Chimärenzüchtungen.

Man kennt nur wenige Decknamen der Zauberer (wie 'Asche' und 'Nebel') und diese stehen in direkter Verbindung mit der Erschaffung des Akipts, der wohl erfolgreichsten Züchtung der 'Versammlung'. Als Einzelexemplar nur minder gefährlich, werden die Akipts zu einer Plage, wenn sie in Gruppen von 10 bis 20 Exemplaren auftauchen.

Verbreitung: vor allem im südlichen Imperium, eine weitere Ausbreitung konnte verhindert werden

INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 15 **RS** 2 **KO** 9
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6

Magischer Schlag:*

GS 5 **AuP** 50 **MR** 1 **GW** 4

Besonderheiten:

*Jede dritte KR sendet das Akip in einem Radius von 3 Schritt einen Schlag magischer Energie aus (2W6 SP, pro Schritt Entfernung ist von der Schadenswirkung ein Punkt abzuziehen). Misslingt eine KO-Probe + halbe SP, ist das Opfer gelähmt, bis ihm die Probe gelingt, wobei pro KR ein Versuch erlaubt ist. Ist das Akip nass, ob durch Regen oder Bemühungen seiner Angreifer, so richtet sich der Schaden auch gegen das Akip selbst. Muss das Akip diese Attacke mehr als dreimal innerhalb einer Stunde ausführen, so verbraucht es offenbar seine eigene Lebensenergie und zerplatzt in der vierten Attacke in einem Schwall blau-knisternder Energie (3W6 SP, ansonsten siehe oben).



BALBURRI

- BRINGER DER HARMONIE

von Florian Wassermann

Der Kult

In einer chaotischen und kriegerischen Welt steht Balburri für Harmonie, Verständnis und Frieden. Als 'Bringer der Harmonie' oder 'Friedensstern' ist er bekannt und findet so auch beim einfachen Volk Verehrung. Die Tempel Balburris sind meist keine geschlossenen Gebäude, sondern vielmehr von Arkaden eingerahmte Gärten in einer schattenspendenden Ummauerung. Ein zentraler, stets reich geschmückter Altar bildet das Zentrum und in zahllosen Beeten, Stein- und Tongefäßen wuchern blühende Nachtschattengewächse. Vor allem im Dunkeln verbreiten die vorwiegend nachtblühenden Pflanzen ihren betörenden Duft, der sich mit den Schwaden süßen Räucherwerks mischt, das die Priester in hängenden Messingkesseln verbrennen. In diesen meist gepflasterten Höfen treffen sich all jene, die nichts mehr begehren als Frieden, Ruhe und Harmonie. Vor allem das einfache Volk, das nichts zu gewinnen und viel zu verlieren hat in den Kriegen der Mächtigen, versammelt sich hier nachts. Wer jedoch streitsüchtig und unbeherrscht ist und es gewohnt ist, sich alles mit Gewalt zu nehmen, der wird am Tor abgewiesen. Denn auch die Geweihten Balburris lassen ihre heiligen Stätten bewachen. Auch wenn die Tempelgardisten keine Waffen tragen dürfen und von ruhigem Gemüt sind, so sind sie doch formidable Ringer. Ihnen fällt es meist nicht schwer, einen unerwünschten Gast verhältnismäßig sanft hinaus zu befördern. Manchmal bedient man sich auch eines starken Schlafgiftes, welches dem Angreifer über ein Bambusrohr ins Gesicht geblasen werden kann und ihn binnen weniger Augenblicke betäubt. Der Kult wird nahezu im ganzen Imperium toleriert, und ist selbst fast allem gegenüber aufgeschlossen. Lediglich die Tempel Shinxirs betrachtet man mit Sorge, für die Kulte Phasmajiras und Bel-Shugas hat man dagegen nur Verachtung über ...

Die Macht der Priester

Die Priester Balburris besitzen im Imperium keinerlei politischen Einfluss und bemühen sich auch nicht darum. Ihre Sorge gilt dem einfachen Volk. Denen, die den Machtspielen der Oberschicht schutzlos ausgeliefert sind. Und doch

üben die Tempel nur friedlichen Protest, weswegen sie von den Optimaten meist nicht ernst genommen werden und als 'ungefährlich' für die imperiale Ordnung gelten. Die Priester versuchen dagegen, ihren Anhängern gute Ratgeber zu sein und setzen sich insbesondere für deren Seelenheil ein. Balburris Geweihte besitzen alle die Gabe der Empathie und nutzen diese, um die Aspekte ihres Herrn in die Welt zu tragen und Frieden zu stiften. Sehr selten einmal schlägt ein Honorat oder gar Optimat den Weg des Priesters ein und dies wird von den Seinen nicht immer gebilligt.

Die Anhängerschaft

Vor allem in den zentralen Horasiaten Valantia und Centralis, fern der Grenzkriege gegen die Draydal und Ban Bargui, floriert der Kult um den 'Bringer der Harmonie' unter den Freien des Imperiums. Als Opfergaben bringt jeder das dar, was ihm nützlich erscheint und er gerade entbehren kann. Gerade Arbeiten an den Tempeln und Gärten werden oft von Anhängern übernommen und nur selten verirrt sich ein Goldstück in die Opferschalen der Priester. Der Kult des 'Friedenssterns' steht jedem offen, der die Ruhe und den Frieden innerhalb der Mauern wahren kann. Es macht keinen Unterschied, welcher Gesellschaftsschicht man entstammt oder welcher Rasse man angehört, alle Gläubigen sind gleich.

Tracht und Bewaffnung

Der Priester trägt über der regional typischen Kleidung, welche oft von einer vollen, satten Farbe seiner Wahl ist, einen weißen Calar. Das Symbol Balburris ist der fünfzackige Stern, der für die Vollkommenheit steht und von dem man sagt, dass er vor Gewalt, Hass und selbst den Dämonen schützen soll. Ihn trägt der Priester stets, in einen breiten Silberarmreif eingraviert. bei sich.

Statt auf Waffen setzt der Balburri-Geweihte auf Weglaufen, Ausweichen und im schlimmsten Falle seine Fähigkeiten im Ringkampf. Auch das bereits oben erwähnte Schlafgift findet bisweilen Verbreitung und wird nur zur Verteidigung, keinesfalls zur Erlangung eines persönlichen Vorteils eingesetzt.

RITUALE

Aura der Harmonie

Voraussetzungen: Halbzauberer (Priester Balburri)

Wirkung: Um den Zauberer herum entsteht eine bewegliche Zone, in der alle schlechten Eigenschaften anwesender Personen um RkP* gemindert werden. Ist die Person aufgrund eines erfolgreichen Wurfes auf eine schlechte Eigenschaft in Blutrausch verfallen, so steht ihm eine Wiederholung der Probe zu. Es ist somit auch möglich, den Blutrausch zu beenden.

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: IN/CH/CH

Ritualdauer: 3 SR

Ritualkosten: 1W+5 AsP

Reichweite: RkP* x2 Radius

Wirkungsdauer: RkP* in Std

Balburri-Priester (13 GP; zeitaufwendig)

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

Start-SO: 6

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Gabe: Empathie, Halbzauberer, Prinzipientreue, Totenangst 5 (Pazifismus / Freundlichkeit / Großzügigkeit)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Wohlklang

Kampf: Ringen +5, Blasrohr +3

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +6, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +4, Menschenkenntnis +6, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: -

Wissen: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +1, Philosophie +3, Rechnen +3, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +6

Sprachen/Schriften: eine passende Zweitsprache nach Wahl, Kult-Geheimsprache +7, Imperiale Zeichen +6

Handwerk: Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +5, Schneider +1

Zauberfertigkeiten: Balburri +6, Inspiration +6

Sonderfertigkeiten: Aura der Harmonie, Ritualkenntnis Balburri +1 (insg. auf 4)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Leitquelle Balburri, Seelenheilung, Talentspezialisierung Sternkunde: Balburri

Ausrüstung: Ein Satz kulturtypische Kleidung, weißer Calar, Ledersandalen, Umhängetasche, Räuchergefäß aus Messing, Räucherwerk, Rauschkraut, Flöte, Arbeitsmesser, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental

ΜΥΡΑΠΙΣΧΕΣ ΑΥΕΠΤΥΡΙΕΠ ΙΙΙ

ΠΥΛΚΥΛΛ - ΠΕΚΥΑΠΕΡ ΔΕΡ

ΧΑΡΥΠΤΙΚ

von René Littek

"Glaubt mir, das Licht aus der Tiefe, das man während des Monsuns in der Nähe der Hafeneinfahrt sehen konnte, war ein seltsames Gefährt, fast wie ein dicker Fisch geformt und gänzlich mit Schildpatt besetzt. Zuerst habe ich es für ein Ungeheuer gehalten, doch dann sah ich wie Wesen aus dem Inneren stiegen und etwas an dem Gefährt zu machen schienen. Nein, ich war nicht so lange unten, dass mir die Luft ausgegangen ist und die Meerjungfrau vor zwei Jahren habe ich auch wirklich gesehen, dabei bleibe ich."

- ein Perlentaucher in Al'anfa, Boron 1029BF

"(...)Ein unheimliches Wesen mit Augen, aus denen Licht strömte, wurde gegen Einbruch der Nacht gesichtet. Die Form deutete auf gewaltigen Fisch hin, doch war Genaueres nicht zu erkennen. Das Wesen folgte uns eine Weile, bis die Mannschaft beschloss, das unheimliche Ding zu harpunieren, was geholfen zu haben scheint, denn das Wesen verschwand in der Tiefe."

- aus dem Logbuch des Haifängers ‚Goldharpune‘

"Natürlich habe ich es dabei. Ja, alles was Ihr das letzte Mal geordert habt. Nein, die Bezahlung ist auch gut, mehr als gut, ich will nicht mehr Geld. Aber ich verstehe nicht, warum wir uns immer heimlich und bei Nacht treffen müssen. Eure Bestellungen enthalten doch kaum bedenkliche Substanzen und in Sylla sieht man so etwas sowieso nicht so streng. Ihr könntet doch einfach bei Tag bei mir im Laden vorbeikommen oder einen Boten schicken. Nein, natürlich will ich weiter mit Euch Handel treiben, immerhin seid Ihr einer meiner besten Zulieferer, was Meeresrohstoffe angeht. Gut, wie Ihr wünscht, in zwei Wochen wieder hier zur selben Zeit."

- ein Alchemist aus Sylla während eines Treffens mit einem geheimnisvollen Kunden

Die Forschungsstation Nulqull in der aventurischen Charyptik ist eine Gründung der Nequaner, die eine Expeditionsflotte von drei Demergatoren hier errichtet hat. Insgesamt leben hier etwa 90 Nequaner unter der Führung ihrer drei Flutmeister (Kapitäne). Etwa ein Drittel der

Bewohner Nulqulls sind Alchemisten und Forscher anderer Wissenschaften, während der Rest sich auf Bau, Wartung und Lenkung von Demergatoren sowie den Unterwasserkampf versteht.

Nulqull ist innerhalb eines Riffs verborgen, das südöstlich von Altoum liegt. Der Forschungsposten ist in natürlichen Grotten innerhalb des Riffs errichtet, dessen Spitze die Wasseroberfläche durchbricht und kleine Inselchen bildet, auf denen die Nequaner versteckt einige Dinge anbauen und Windmessungen vornehmen. Ein Tunnel verbindet das unterirdisch und unterseeisch gelegene Nulqull mit der Oberfläche. Die oberste Ebene bilden die Wohnquartiere der Mannschaften, unter denen die Aufenthaltsräumlichkeiten und die Beobachtungsplattformen gelegen sind, deren mit Korallen getarnte Glaskuppeln einen fabelhaften Blick auf das Leben im Korallenriff bieten. Die dritte Ebene wird gänzlich von Werkstätten und Forschungsräumen eingenommen, denen in der untersten Ebene das Dock mit den Demergatoren und dem Schleusenbereich zum Meer folgt. Im Dock wurden bereits zwei kleinere Expeditions-Demergatoren aus lokalen Materialien erbaut.

Die Nequaner fanden Spuren, dass sie nicht die ersten aquatischen Bewohner dieser Kavernen waren und wohl einst Risso oder ihnen verwandte Wesen hier ihre Heimstatt hatten. Besonders in den tiefer gelegenen Grotten, die nicht direkt mit Nulqull verbunden sind, scheint es Anzeichen dafür zu geben.

Was sich tatsächlich in diesen Grotten befindet, sei der Vorliebe des Spielleiters überlassen.

Vielleicht wurde in einem Korallengefängnis unterhalb des Riffs eine Wesenheit aus dem Finstermeer von jenseits der Sterne eingekerkert und hungert seit mehr als einem Zeitalter auf seine Befreiung und wurde durch die Aktivitäten der Nequaner geweckt? Vielleicht hat es bereits begonnen, einzelne Nequaner, die es für leicht manipulierbar hält, in ihren Träumen zu sich zu rufen?

Möglicherweise befindet sich hier aber auch ein uraltes lahmarisches Waffenlager, dessen fremdartiger Inhalt zur Gefahr werden kann, wenn er in unkundige Hände gelangt. Insbesondere wenn diese Hände neugierigen Nequanern gehören, die nur zu gerne die Funktionsweise der fremdartigen Gerätschaften erkunden möchten.

Auch ein geistiges Erbe A'talls könnte hier zu finden sein, beispielsweise eine Bibliothek aus Kristalltafeln oder gar in Kristall ruhende



A'tallenter. Sofern es menschliche A'tallenter sind gibt es möglicherweise keine Probleme, doch die alten mahrischen Herrscher A'talls mögen den Nequanern alles andere als freundlich gegenüber-treten.

Das Hauptaugenmerk der Nequaner liegt in der Entdeckung neuer, unbekannter Rohstoffe. Dies sind insbesondere unbekannte Pflanzen und Tiere. Jedoch haben sie bereits auch ein bisher unbekanntes Metall entdeckt, das sie Charyptonit getauft haben und das ungewöhnlichste Eigenschaften hat ... ein Metall, das Aventurieren u.a. als Krakensilber bekannt ist und das den 13 Unmetallen zugerechnet wird. Die Nequaner selbst sind jedoch noch un schlüssig, wie und ob das Charyptonit nutzbar gemacht werden kann. Einer der Demergatoren hat aber bereits eine größere Probe in die Heimat zurückgeschafft und die Mannschaft konnte nach ihrer Rückkehr berichten, dass es mehrere Probleme bei der Hinfahrt gab, die offenbar durch das Charyptonit ausgelöst wurden. Trotzdem habe man selbst an Land einen Abnehmer gefunden, der an größeren Mengen interessiert sei und begehrte Ware wie xarxarischen Optrilith zum Tausch anbiete.

Forschungen über die Kultur der Landbewohner beschränken sich oft auf das Bergen von Trümmern und Ladungen gesunkener Schiffe oder kurze Handelskontakte, sind aber in keiner Weise eine Hauptaufgabe der Nequaner. Einige betreiben jedoch vergleichende Rissokunde und andere untersuchen die versunkenen Ruinen vergangener Völker oder sind um Kontaktaufnahme mit einigen der im Riff beheimateten Hirnkoral-len bemüht.

Leiterin des Forschungsstabes von Nulquill ist Flutenmeisterin Charyna.

Für die meisten Forschungsgebiete sind ausge-dehnte Expeditionen nötig, so dass man den Demergatoren der Nequaner sowohl im Perlen-meer, als auch im Südmeer und der Charyptik begegnen kann.

Die Nequaner sind um Selbstversorgung bemüht und ihren Kontakt mit dem Festland auf ein Minimum zu reduzieren, doch gelegentlich muss Kontakt zu den Bewohnern Aventuriens und sei-ner Meere aufgenommen werden.

Die Risso der Charyptik waren die Rasse, mit der die Nequaner Nulquills zuerst Kontakt aufnah-men, und bisher sind die die wenigen Handels-treffen recht freundlich verlaufen.

Über die Risso erfuhren die Nequaner auch von den Ziliten an der Küste, und die Freude war groß, dass sich offenbar keine Mholuren in diesen Gewässern befinden. Erschreckend war jedoch ein erstes Zusammentreffen mit den Bewohnern Whajads, den Krakoniern, die den Nequanern

völlig unbekannt waren und deren aggressives Verhalten aufgrund ihres behäbigen Aussehens von den Forschern Nulquills unterschätzt wurde, was beinahe in der Gefangennahme eines Spährupps endete.

Die Hummerier dagegen habe die Nequaner beinahe nicht als eigene Rasse erkannt und reagieren auf die Krebswesen ähnlich wie auf ein aggressives Tier.

Interesse hat dagegen die Entdeckung geweckt, dass es im Südwesten offenbar Inseln gibt, auf denen Katzenmenschen, vermutlich myranischen Ursprungs, leben.

Mit den Menschen Aventuriens halten die Nequaner es ähnlich wie mit den Landbewohnern ihrer Heimat und versuchen den Kontakt minimal zu halten, sind die Aventurier doch unkultivierte Barbaren. Die Tocamuyac fliehen vor den Nequanern in abergläubischer Furcht, was die Nequaner nicht sonderlich stört, da die Floßleute noch primitiver als die Menschen an Land zu sein scheinen. Doch gelegentlich irritiert es die Nequaner doch, wie die Tocamuyac ihr Wissen über das Meer demonstrieren und sie sich fragen müssen, ob ein engerer Kontakt nicht doch überraschende Ergebnisse erzielen würde.

Die Piraten und Handelsfahrer der Charyptik sind ein Ärgernis für die Nequaner, auch wenn sie nur selten auf die kleinen Riffinseln kommen, so müssen die Nequaner sich doch in Acht nehmen, nicht entdeckt zu werden. Einzig im Riff gesunkene Schiffe stellen für die Nequaner eine willkommene Möglichkeit zum Studium ‚direkt vor dem eigenen Schleusentor‘ dar.

Gelegentlich jedoch nutzt man die vorüberfahrenden Schiffe als leichte Navigationshilfe und folgt ihnen zur Küste, wenn dort die wenigen Dinge eingetauscht werden müssen, welche die Nequaner nicht selbst produzieren können.

Nur Flutmeister Numenon und seine Mannschaft von der ‚Lajatas Schild‘ sprechen die Sprache der ‚aventurischen Barbaren‘ gut genug, um inkognito Handel treiben zu können. Die wenigen Kontaktpersonen an Land sind meist selbst Alchemisten, da die Nequaner bei ihnen zumindest den Versuch zu erkennen glauben, sich gegen die Rückständigkeit ihrer Barbaren-Kultur aufzulehnen. Zumal es leichter fällt, einem anderen Alchemisten zu erklären welche Werkstoffe man benötigt.

Die ‚Lajatas Schild‘ ist ein mit Schildpatt verkleideter Demergator, der in der Form ein wenig einer Mischung aus einigen Tropenfischen ähnelt. Nur schwach bewaffnet bietet er maximal 15 Personen Platz, ist jedoch meist mit einer zehnköpfigen Mannschaft besetzt. Zudem ist der Demergator das erste in Aventurien konstruierte Modell der Nequaner. Im aventurischen Monat Boron des

Jahres 1029 BF zwang ein Tropensturm die ‚Lajatas Schild‘ dazu, ausgerechnet in der Hafeneinfahrt Al‘Anfas zu ankern, wobei das Licht des Demergators entdeckt wurde und zahlreiche Bewohner der Stadt in Angst versetzte (siehe Aventurischer Bote 120, S.28).

Von einigen ihrer Kontakte haben die Nequaner auch von einer neuen Gefahr für die Seefahrt gehört, den ‚Dämonenarchen‘ aus der ‚Blutigen See‘. Noch sind sie selbst keiner dieser Monstrositäten begegnet, doch wollen sie die Berichte vorsichtshalber nicht nur als ‚Schauer geschichten der Landbarbaren‘ abtun. Einige der Nequaner sind sogar wissenschaftlich an diesen Wesenheiten interessiert.

Nulquill und seine Bewohner im Spiel:

Al‘Anfa ist möglicherweise an dem ‚Gefähr‘ interessiert, das der Perлтаucher gesehen haben will, könnte es sich doch um ein geheimes Spionagegerät einer feindlichen Macht handeln. Vielleicht wird eine Dämonenarche oder eine Konstruktion des neuen Heptarchen Leonardo von Havena dahinter vermutet. Auch gesunkene Schiffsladungen, welche aventurische Helden bergen sollen, könnten sie auf die Nequaner treffen lassen.

Vielleicht sind aber die Nequaner auch direkt gezwungen, sich Hilfe zu suchen, weil sie von einem Feind bedroht werden, dessen sie nicht allein Herr werden können.

Durch Nulquill bietet sich zudem die Möglichkeit einen myranischen Helden oder gar eine ganze Gruppe Aventurien erleben zu lassen, wobei ihr Einsatz wohl zumeist auf die Häfen und Küsten des Südens beschränkt sein wird. Beispielsweise wurde vielleicht ein Nequaner von seiner Expeditionsgruppe getrennt und muss sich nun aventurischen Helden anvertrauen ihm zu helfen, oder aber eine Gruppe von Nequanern muss diesen Vermissten wiederfinden und zurückbringen. Vielleicht bilden abenteuerlustige Nequaner ja auch eine Gruppe mit aventurischen Risso und Neckern, um die Unterwasserwelt der Charyptik zu erkunden?

ES LIEST SICH WAS I - DER SCHAUDFLECK

von Dennis Rüter

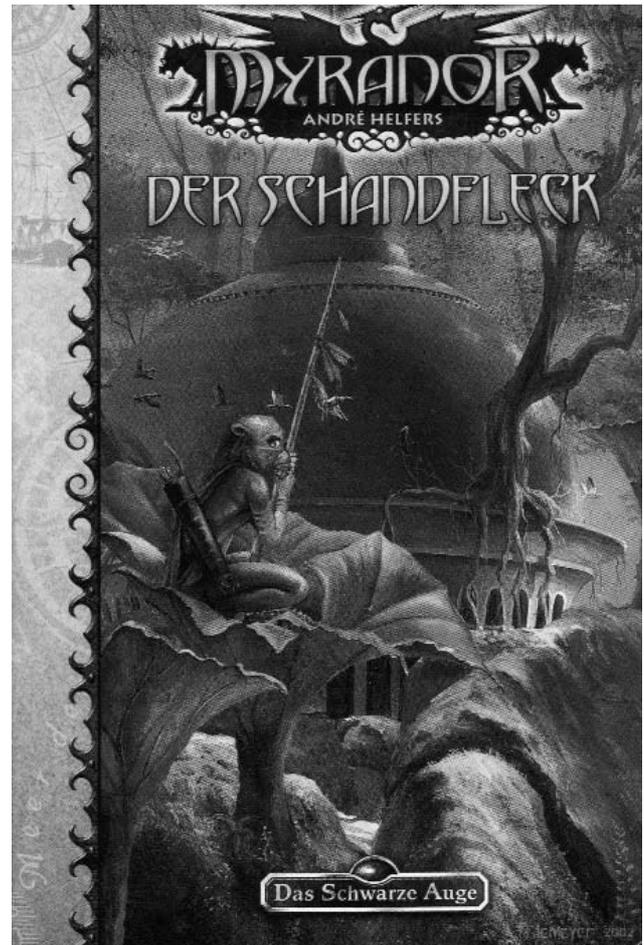
Wer kennt das nicht: Winterabende sind lang, und die Tage bestenfalls in weißen Schnee getaucht. Das neue Spiel für die Konsole ist im Monatsbudget leider nicht drin, während Futter für den Computer die erst vor zwei Jahren für gutes Geld angeschaffte Hardware schon überfordert. Und wenn dann noch die Mit-Helden keine Zeit haben für einen Abend auf Dere, stellt der geneigte Leser fest, dass der Großteil des Fernsehprogramms aus immer gleich gestrickten Folgen einfacher Serien oder gar Wiederholungen besteht. Bleibt da noch etwas übrig?

Ja! Ein Buch. Bücher zum Lieblingshobby sind sozusagen die Kernessenz von DSA - quasi in Anlehnung an Harry Potter oder den Herrn der Ringe -, CDs oder Computerspiele viel knapper oder die Letztgenannten gar schon viele Jahre alt (was einem Computer ja auch Probleme bereiten kann). Wenn es sich nicht gerade um eine Regionalbeschreibung oder ein Regelheft handeln soll, sondern einen günstigeren Roman, der das Budget mit um die 10 € kaum belastet, stellt sich natürlich als Nächstes die Frage: welchen soll ich mir holen?

Zwar verrät ein Blick auf die Beschreibung auf der Rückseite Teile des Plots, aber hier geht es nicht um den Rahmen zur Ausgestaltung während des Spiels wie bei RSH oder Regeln, sondern eine feststehende Geschichte, an der der Käufer nichts ändern kann.

Bekanntlich ist die Produktpalette von Myranor überschaubar (was Vor- und Nachteile mit sich bringt), und von den mittlerweile 100 verschiedenen Romanen zu DSA nur eine Handvoll dem Nachbarn Aventuriens gewidmet. Damit ihr euch keinen neuen Staubfänger nach Hause holt, habe ich beschlossen, mal meine sehr subjektive Meinung zu einigen der bisher erschienen Romane kundzutun, damit ihr daraus Schlüsse ziehen könnt, welches der vorgestellten Werke euch gefallen könnte.

Fangen wir an.



DER SCHAUDFLECK

Autor: André Helfers

Seitenzahl: 224, davon 209 Seiten Geschichte, 3 für Anhänge und 1 Dramatis Personae

Erschienen: 2003 (~ 4773 IZ)

Preis (F-Shop): ca. 7,50 €

Cover: Was das Cover mit der Story zu tun hat, ist die erste Ungereimtheit, denn Ruinen spielen im Buch eigentlich keine Rolle – zumindest keine, die sich mir nach einmaligem Durchlesen eingebrannt hätte. Und der komische, blaue Affe auf dem Riesenblatt? Etwa ein Shingwa? Gab es wieder einmal zu wenig Zeit für den Zeichner? Das soll ja auch in der Basisbox für Scheußlichkeiten gesorgt haben.

Geschichte: "Der Schandfleck" zählt zu den beiden älteren Myranor-Romanen - soll heißen: vor dem neuen HC. Ein ehemaliger Rondrianer hat während der Invasion Borbarads versagt und heuert auf einem Schiff mit Kurs Gùldenland an, um vor seiner Feigheit zu fliehen. Dabei wird das Schiff von myranischen Piraten geentert und er mitsamt seiner Kapitänin Ilvi an einen Magnaten verkauft. Nun versuchen die beiden, ihre Freiheit wiederzuerlangen. Dabei entdecken sie auch noch Gefühle füreinander ...

Der Rückentext, der fast genauso klingt, entspricht ziemlich genau dem Geschehen - Überraschungen sind selten. Rowin findet wieder zu seiner alten Kampfkraft zurück und erweist sich als eine Art unbezwingbarer Krieger, der den Gùldenländern später den 'aventurischen Hammer' zeigt, sodass es mich wundert, wie dieser Hühne überhaupt von ein paar Amaunir zum Sklaven gemacht werden konnte. Vor allem beschreibt der Autor nebenbei, wie Myrmidonen den einzigen 'bösen' Charakter verhaften, wobei er sogar noch die Technik der myranischen Soldaten preist. Nebenschauplätze oder -handlungen spielen keine große Rolle, nehmen aber einige Seiten ein. Die einzige interessante Nebenhandlung (eben rund um den später verhafteten Kerl) wird geradezu unspektakulär beendet, was der Anzahl der bis dahin auf die Schilderung von dessen Racheplan geopfert Seiten nicht gerecht wird und diese geradezu ab absurdum führt.

Das zudem noch die Handlung immer wieder aus Sicht anderer Charaktere geschildert wird, verhindert ebenso zuverlässig ein Eintauchen in die Geschichte - der Roman ist zu zersplittert.

Charaktere: Herr Helfers vermeidet es, seinen Leser mit den Akteuren fühlen zu lassen, indem er sich ziemlich stark auf den eher simplen und kurzen Plot konzentriert – in A4 sicher nicht mehr als 40-50 Seiten. Zwielfichtige Leute, wie sie die Fans von J.K. Rowling vor allem in der Gestalt von Severus Snape und von J.R.R. Tolkien mit Gollum kennen, fehlen: jeder ist ziemlich durchschaubar, Entwicklungen gibt es außer bei Rowin nicht. Und selbst bei diesem beschränkt es sich auf die nicht sehr mitreißend geschilderte Liebe zu Ilvi, die ihm dann wieder die Kraft gibt, eben seine chancen- und gesichtslosen Gegner aufzumischen.

Schauplätze: Balan Cantara und Sidor Corabis machen den Großteil der Handlungsorte aus. Leider werden diese recht oberflächlich geschildert, sie sind austauschbar, sodass die Geschichte vielleicht lieber in Al'Anfa und z.B. Mengbilla hätte angesiedelt werden sollen - die kennt jeder Aventurier, da hätte die schwarze Perle wieder ein-

mal ordentlich was auf den Deckel kriegen können, wie dies in letzter Zeit offensichtlich öfters der Fall war. Das Imperium: nur die größere Variante Al'Anfas?

Wiedergabe Myranors im Buch: Dass die beiden Aventurier auf einem in ihrer Heimat kaum bekannten Kontinent gelandet sind und als Sklaven verkauft wurden, könnte manch einer zum Anlass nehmen, ein paar der örtlichen Tiere und Pflanzen auftauchen zu lassen oder neue zu erfinden, exotische Kulturschaffende einzubauen oder sonstige Unterschiede zu schildern. Wie jedoch schon die nur zwei Seiten kurze Zusammenstellung neuer Begriffe zeigt, wird die Exotik kaum berücksichtigt. Sicher, in der Basisbox mag vieles noch nicht genannt worden sein und myranische Sprachen sind auch heute noch kaum entwickelt – aber damit beraubt sich das Buch eigentlich des letzten Existenzrechts: denn wenn es nicht neugierigen Aventurien-Kennern diese fremde Landmasse näher bringt, was soll es dann bitte schön bringen?

FAZIT

Cover: 2 von 5 Sternen (immerhin sieht die Ruine noch halbwegs myranisch aus)

Story: 2 von 5 Sternen

Charaktere: 1 von 5 Sternen

Schauplätze: 1 von 5 Sternen

Wiedergabe Myranors: 2 von 5 (immerhin kommen Insektopter vor)

Gesamt: 1,6 von 5 Sternen (5 ist die Bestwertung)

Vielleicht ein zu schnell verfasstes und veröffentlichtes, kurzes Buch, das keine bleibenden Eindrücke außer seiner Mäßigkeit zurücklässt.

XETOBAL

- STERN DER FREIHEIT

von Florian Wassermann

Der Kult

Die positiven Aspekte Xetobals sind Freiheit, Spontanität und Mut, die negativen vor allem Wechselhaftigkeit, Unzuverlässigkeit und Unbesonnenheit. Die krankhafte Streitsüchtigkeit eines Asharielkriegers oder die Unstetigkeit eines amau-nischen Adligen seien hier als Beispiele für unterschiedliche Ausprägungen Xetobals genannt.

Die heiligen Stätten und Tempel des Xetobalkultes sind stets schwer zu erreichen oder befinden sich gar selbst ständig in Bewegung. Genannt seien hier zum Beispiel Türme, die nur über unterarm-dicke Stege in schwindelerregender Höhe zu erreichen sind. Unterirdische Cavernen, die durch riesige Labyrinth geschützt sind, aber auch ein Zeltlager in den Steppen Kentorikans, eine Tanginsel im Meer der Schwimmenden Inseln und auch von einer Galeere in den Gewässern von Talamidas wurde schon berichtet.

Die Opfergaben an den Stern der Freiheit sind vielfältiger Gestalt. Und so findet alles Eingang in den Tempel, das dem Gläubigen zum gegenwärtigen Zeitpunkt angemessen erscheint. Meist sind es jedoch Gegenstände, die besonders schwierig zu erlangen waren. Deshalb kann man in den Tempeln Xetobals beinahe alles finden:

aus einer Honoratenvilla entwende-ten Schmuck, Jagdtrophäen seltener Kreaturen oder aber auch ungleich seltenere Dinge, wie zum Beispiel Gegenstände von jenseits des Thalassions oder auch die Gebeine eines Herrschers.

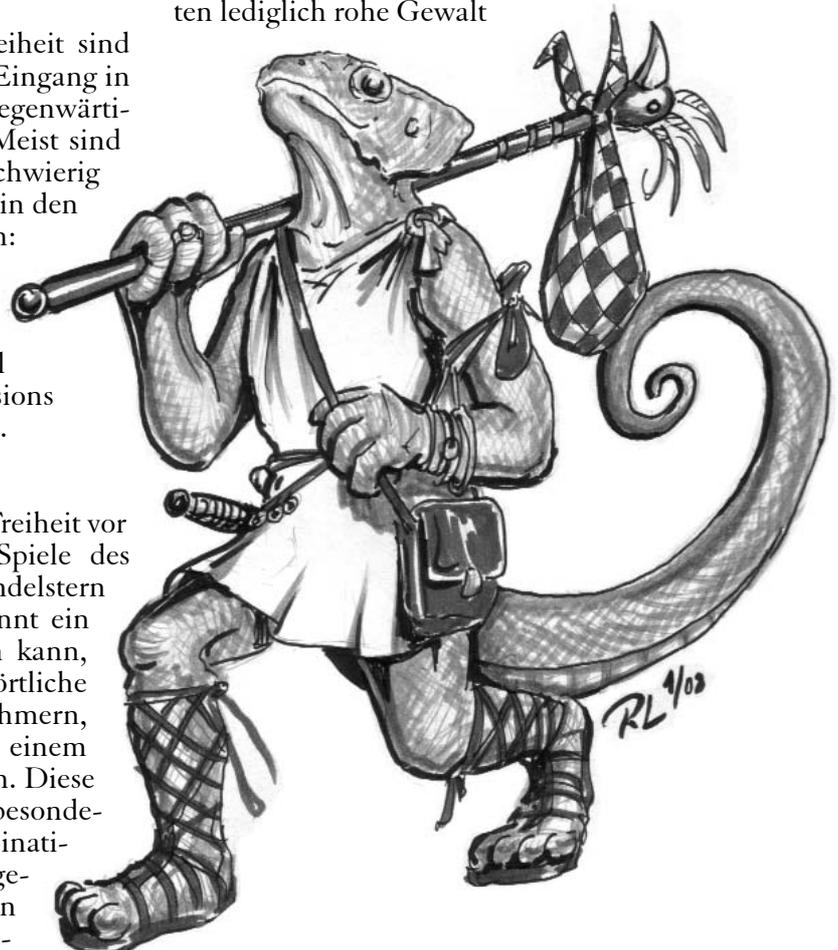
Heilige Spiele

Bekannt ist der Kult um den Stern der Freiheit vor allem durch die *ludi xetobalis*, die Spiele des Xetobal. Immer wenn der schnelle Wandelstern am Himmel Myranors erscheint, beginnt ein Wettbewerb, an dem jeder teilnehmen kann, der sich dazu berufen fühlt. Die örtliche Priesterschaft verkündet den Teilnehmern, welche neun heiligen Aufgaben sie in einem festgelegten Zeitraum zu erfüllen haben. Diese Prüfungen erfordern stets großen Mut, besonderes Geschick und eine intuitive Kombinationsgabe. Dem oder den Gewinnern ge-bührt neben großem Ruhm auch ein Geschenk der Priesterschaft als besonde-res Zeichen der Anerkennung.

Die Macht der Priester

In der Regel besitzen Priester Xetobals nur geringe politische Macht und verfügen nur über wenige Anhänger. Was angesichts der großen Anzahl an Sklaven innerhalb des Imperiums ja auch kein Wunder ist. Es handelt sich hier um einen weniger gut organisierten Kult, in dem sich einzelne örtliche Gruppen in der Regel gegenseitig freie Hand in Auslegung und Ausführung ihres Glaubens lassen. In einigen wenigen Sippen, Gemeinschaften oder Stadtstaaten Myranos treten die *ludi xetobalis* allerdings gar an Stelle eines Legitimationsrituals der jeweiligen Herrscher und die Geweihten benennen somit als Schiedsrichter den neuen Regenten.

Die Xetobaliten (Ez.: Xetobalit) müssen sich selbst während ihres Noviziates unzählige Male beweisen. Und hier ist mitnichten lediglich rohe Gewalt



gefragt. Der Anwärter bekommt eine Aufgabe gestellt, die es zu lösen gilt. Welchen Weg er dafür wählt, ist ihm selbst überlassen.

Die Taten eines jeden Xetobaliten werden in den Chroniken des *Usvartis* niedergelegt, auf denen auch die Hierarchie innerhalb des Kultes beruht. Oft tragen die Priester Ehrennamen wie z. B. *Kolisthes* 'Der Wendige' oder *Pheradne* 'Die Drepanierin'. Die mutigsten und tollkühnsten unter den Priestern genießen das größte Ansehen und bekleiden somit auch die höchsten Ränge des Kultes.

Um sich inspirieren zu lassen, nutzen die Xetobaliten vor allem Gesang, Tanz und Rauschkräuter.

Die Anhängerschaft

Neben den Menschen des Imperiums und der benachbarten Reiche zählen auch manche Amaunir, Lyncyl und städtische Ashariel zu den Gläubigen Xetobals. Es ist üblich, neue Anhänger zu prüfen und danach formell in die Gemeinschaft aufzunehmen. Wird ein Anwärter von der Priesterschaft nicht als würdig erachtet, so wird ihm der Zutritt zu den heiligen Stätten verwehrt. Die Tempel Xetobals sind somit im Vergleich zu anderen Kulten eine eher kleine Gemeinschaft, können aber in einigen Gegenden durchaus auch dominierend werden.

Tracht und Bewaffnung

Der Xetobalit bevorzugt zweckmäßige Kleidung, so trägt er auf Wanderschaft meist genagelte Sandalen oder Stiefel und wollene Tuniken. Ansonsten bedient man sich passender Kleidung, je nach persönlicher Ausrichtung: Ein Meisterdieb mag sich in dunkle Umhänge hüllen, ein Seefahrer tritt vielleicht gar bis auf einen Lendenschurz unbedeckt auf. Viele Priester tragen als Zeichen ihrer Zugehörigkeit zum Kult den blauen Macalar aus einem beliebigem Material. Wenn ein Xetobalit Waffen trägt, so bevorzugt er Dolche, Handgemenge- und Fechtwaffen, leichte Wurf- und Schusswaffen. Das Zeichen Xetobals ist der silberne, vierzackige Stern, den alle Priester an einer Silberkette um den Hals tragen.

RITUALE

Xetobals Federfall

Voraussetzungen: Halbzauberer (Priester Xetobals)
Wirkung: Beseelt vom Geiste Xetobals wiegt der Priester für die Wirkungsdauer des Rituals nur noch die Hälfte seines ursprünglichen Körpergewichts. Überdies kann er doppelt so weit und hoch springen, erhält auf Proben in Klettern und Körperbeherrschung einen Bonus von 5 Punkten

und nimmt durch Stürze nur noch die Hälfte an Schaden. Besitzt der Priester Flugfähigkeit, so sind alle Fliegen-Proben ebenfalls um 5 Punkte erleichtert. Bei starkem Wind verkehrt sich dieser Vorteil allerdings ins Gegenteil.

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: MU/IN/GE

Ritualdauer: 1 Minute

Ritualkosten: 1 AsP/SR min. 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: Max. RkW in SR

Xetobalit (10 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 14, IN 13, GE 12

Start-SO: 6

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Halbzauberer, Unstet

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Balance, Flink, Glück, Größenwahn, Herausragende Balance, Impulsiv, Innerer Kompass, Neugier

Kampf: Bela oder Blasrohr oder Bogen oder Schleuder oder Wurfmesser oder Wurfspieß +3, Dolche +3, Fechtwaffen oder Säbel oder Stäbe +3, Raufen +4
Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Singen +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +4, Zehen +1

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

Natur: Orientierung +4, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +3, Götter/Kulte +4, Philosophie +4, Rechnen +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +6

Sprachen/Schriften: Zweitsprache: passend nach Herkunft, Myranisch +5, eine weitere Fremdsprache +4

Handwerk: Boote fahren +1, Fahrzeug lenken +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1,

Zauberfertigkeiten: Xetobal +6, Inspiration +7

Automatische Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Ritualkenntnis (Xetobal) +2, Xetobals Federfall

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte

Ausrüstung: Passende kulturtypische Kleidung, ein Satz Ritualkleidung in den Farben Blau und/oder Weiß (Tunika, Macalar, Stirnband, Sandalen, Silberarmreifen, Cingulum-Plättchenbeschlagener Gürtel), Silberkette mit Xetobalamulett (Vierzackiger Stern), verzierter Ritualphugion, Kompass, Karten, 3 Argental Handgeld

DIE FUNKELDRACHEN

von Christian Saßenscheidt

"Mistviecher"

- Die Kauffrau Kirla aus Balan Mayek - nachdem eine Familie Funkeldrachen, ohne dass sie es bemerkte, einen guten Teil der Äpfel auf ihrem Karren vertilgt hatte.

"Mama, darf ich einen Drachen haben?"

- Prinzessin Yasmina von Nostria, 1008 BF, beim Anblick eines Funkeldrachenhorstes.

"Die sind SO GEMEIN!"

- Prinzessin Yasmina von Nostria, ca. 5 Minuten nach dem obigen Zitat (und einem missglückten Versuch, eines der Jungtiere zu fangen)

Die Funkel- und Meckerdrachen sind eine Rasse kleiner Drachenartiger, die sich durch eine dem Menschen vergleichbare Intelligenz auszeichnen.

Herkunft/Verbreitung: Funkeldrachen sind die mit Abstand verbreitetste Art von Drachen. Sie sind sowohl in Myranor als auch in Aventurien in nahezu allen Regionen bekannt und beinahe so lange belegt, wie es schriftliche Quellen gibt.

Körperbau: Funkel- und Taschendrachen werden etwa 2-3 Spetem (Spann) lang und haben einen ebenso langen Schwanz. Ihre Schwingen sind sehr dünn und fast durchsichtig. Ihr Körper ist von Schuppen bedeckt, die bei den Funkeldrachen in ihrer Grundform stets die Farbe eines bestimmten Edelsteines haben, während die Meckerdrachen eine graugrüne Färbung besitzen. Beide Rassen sind jedoch in der Lage, sich chamäleonartig an ihre Umgebung anzupassen.

Lebensweise: Die meisten Funkel- und Taschendrachen sind eher einzelgängerisch veranlagt; dennoch scheuen sie sich nicht, die Gesellschaft von anderen Wesen zu suchen, denn auch die Neugier ist Teil ihres Wesens.

Vermehrung und Alterung: Funkeldrachen sind zu bestimmten Paarungszeiten fruchtbar, die allerdings vom Klima und diversen unerforschten Faktoren abhängen. Das Weibchen legt bis zu 3 Eier, die ca. 50 Tage lang bebrütet werden. Sie erreichen ein Alter von etwa 80 Jahren.

Mentalität: Beide Arten von Kleindrachen gelten als vorlaut, übermütig und frech. Außerdem tragen die Taschendrachen ihren Spitznamen "Meckerdrachen" zumeist zu Recht; die Funkeldrachen hingegen sind v. a. als loyale Freunde und Witzbolde bekannt.

DIE FUNKELDRACHEN

Generierungskosten: 15 GP

Körpergröße: 40 + 1W20 Halbfinger

Gewicht: Größe - 30 Okul

Eigenschaftsmodifikatoren:

CH +2, GE +1, KO +1, KK -1

LE-Modifikator: +3

AU-Modifikator: +10

MR-Modifikator: 0

Automatische Vor- und Nachteile: Farbwechsel, Fliegendes Wesen, Natürliche Waffen (Biss) (1W+2), Natürliche Waffen (Klauen) (1W+2), Natürlicher Rüstungsschutz (+2), Übernatürliche Begabung (3 Zauber aus der unten stehenden Liste), Viertelzauberer, Balance-Schwanz; Neugier 5, Randgruppe, Zwergenwuchs, **Talente:** Freies Fliegen +5, Sich Verkleiden -5

Liste möglicher Zauberfertigkeiten: Adlerrauge, Armatrutz, Attributo, Chamaelioni, Exposami, Favilludo, Harmlose Gestalt, Katzenaugen, Klickeradomms, Memorans, Motoricus, Odem, Psychostabilis, Vocolimbo, Funkeldrachen müssen den Aureolus in ihrer Schuppenfarbe wählen!

Tabelle Schuppenfarbe (1W20):

- 1: Diamant
- 2: Saphir (blau)
- 3: Rubin (rot)
- 4: Smaragd (grün)
- 5: Aquamarin (blau - hellblau)
- 6: Opal (irisierend blau-grün)
- 7: Amethyst (violett)
- 8: Granat/Almandin (dunkelrot/braun)
- 9: Malachit (grün)
- 10: Olivin (hellgrün)
- 11: Lapislazuli (blau)
- 12: Rosenquarz (rosa)
- 13: Karneol (orangerot)
- 14: Topas/Citrin (gelbbraun-whisky)
- 15: Turmalin (grün)
- 16: Jade (grün)
- 17: Chrysoberyll (hellgrün)
- 18: Jaspis (rot)
- 19: Türkis (blau)
- 20: Obsidian (schwarz)

Die Drachen der nördlichen Wälder

Diese "Kultur" bildet diejenigen Taschen- und Funkeldrachen ab, welche in den Wäldern des gemäßigten Klimas leben. Dies bedeutet etwa für

Aventurien Wälder nördlich des Yaquir, für Myranor nördlich des Horasiates Mayenios. Diese Kultur ist eine Kombination aus einer Kultur und einer Profession, da es spezialisierte "Berufe" nicht gibt - am ehesten würde sie einer Art Mischung aus Jäger und archaischem Handwerker entsprechen.

Kosten: 3 GP

SO: 2-7

Talente: Gabe Farbwandel +2

Waffen: Raufen +3

Körper: Athletik +2, Freies Fliegen +7, Klettern +5, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +5, Sinnesschärfe +3

Gesellschaft: Überreden +2

Natur: Fährtsuchen +5, Fallenstellen +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5

Wissen: Magiekunde +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Tierkunde +4

Sprachen/Schriften: Muttersprache Drachisch, Zweitsprache (beliebige Sprache der in der Umgebung vorherrschenden Kultur)

Handwerk: Holzbearbeitung +1

Automatische Sonderfertigkeiten: Waldkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sturzflugangriff, Regeneration I

Die Begleiter der Seeleute

Diese Drachen haben sich irgendwann einmal auf ein Schiff geschlichen (oder wurden bereits dort geboren) und sind gewissermaßen die "Maskottchen" der Mannschaft. Manche leben bereits seit Generationen auf einem Schiff, das die Weltmeere befährt. Als Glücksbringer ebenso wie als unterhaltsame Abwechslung und liebenswerte Gefährten sind sie ebenso auf nyamaunischen wie meridianischen, imperialen wie mittelreichischen, kerrishitischen wie aranischen, makshapuresischen wie maraskanischen Schiffen anzutreffen. Ihre Sprache zeichnet sich oftmals durch eine starke Durchsetzung mit nautischen Begriffen aus, ihre Verbundenheit zu "ihrem" Schiff übersteigt oftmals die der Mannschaft. Ein solcher Drache ist spätestens als kleiner Jungdrache auf ein Schiff gekommen und kennt sich mit diversen Dingen des Seemannslebens ebensogut aus wie die Seeleute selber - und einen "Funken guter Magie" an Bord lehnen die wenigsten Seeleute ab. Geradezu rührend ist es zu sehen, wie sich manche Mannschaften um die Gelege "ihrer" Drachin kümmern, die meistens in einem Korb irgendwo an

sicherer Stelle im Laderaum verborgen sind. Die meisten dieser Drachen werden von ihrer Mannschaft als vollwertiges Mitglied angesehen und stehen ihren nichtdrachischen Freunden weder in Lebensfreude noch Fernweh nach, sodass sich auch bei einem solchen Drachen gelegentlich der Wunsch Bahn bricht, mehr von der Welt zu sehen als gelegentliche Hafenstädte ...

Kosten: 6 GP

SO: 3-7

Talente:

Waffen: Raufen +3

Körper: Athletik +2, Freies Fliegen +7, Schwimmen +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Sinnesschärfe +3

Gesellschaft: Überreden +3, Menschenkenntnis +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Fischen/Angeln +2

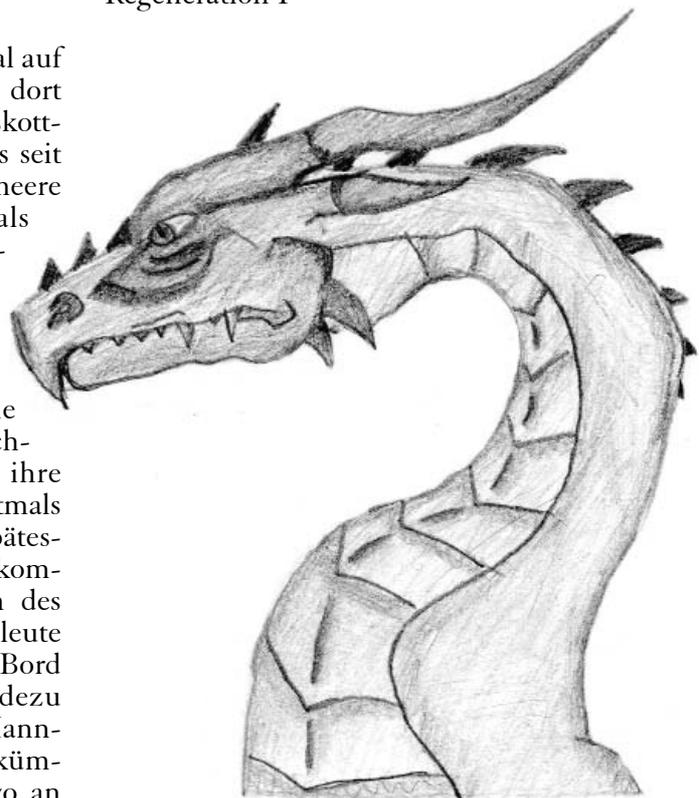
Wissen: Magiekunde +2, Geographie +3, Rechnen +2, Schiffsbau +1, Seefahrt +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Drachisch, Zweitsprache (beliebige Sprache der in der Umgebung vorherrschenden Kultur), 3 weitere Fremdsprachen (je +4), eine weitere Fremdsprache (+3)

Handwerk: Holzbearbeitung +2

Automatische Sonderfertigkeiten: Meereskundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sturzflugangriff, Regeneration I





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" (6), "Teutonicus" (18)

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

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 Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.

Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER 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.

© 2004-2008 by Memoria Myrana