

Nummer 33_2/2012



Memoria
Myrana
DAS MYRAPOR-FAPZITE



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
<i>Zoobotanica Myrana</i>	
Luftnarwale von Kirsten Schwabe	4
<i>Stadt & Region</i>	
Das Reich der Sieben Winde von René Littek	6
<i>Myranische Rezepte</i>	
Tharpuresisches Hähnchen von Jan Stawarz & Kirsten Schwabe	24
<i>Rassen & Kulturen</i>	
Quaddros - Diener des Imperiums von Dennis Rüter	25
<i>Myranor-Szene</i>	
Im Zeichen der Götter - Vorab-Infos	27
Impressum	28

Vorwort

Myranor ... bis heute - Mithilfe gefragt!

Mit **Unter dem Sternenpfeiler** ist in den letzten Wochen nicht nur eine der am längsten erwarteten Publikationen in die Regale gekommen. Vielmehr wurde damit eine wesentliche Lücke in der Beschreibung Myranors geschlossen. Nun kann man über die Erweiterungen des Bestehenden, aber auch über eine Reihe von Änderungen diskutieren. Zusammen mit **Wege nach Myranor** hat man nun eine gute Basis für das Spiel. Nimmt man alle Publikationen und Produkte für Myranor zusammen, kommt man auf immerhin 58 erschienene Werke, wenn man die 2000er Box samt Inhalt als ein Produkt wertet. Das ist eine Menge Material und stellt man alles zusammen, kommt man auf etwa 1m Myranor im Regal.

Hier soll einmal aufgelistet werden, was es so alles gibt und gab:

2012		2008			
58	05.2012	Unter dem Sternenpfeiler	23	04.2008	Codex Monstrorum
57	05.2012	Jäger und Beute (M15)	2007		
56	03.2012	Neue Rassen für das HC	22	10.2007	Myranisches Arsenal
55	03.2012	Wege nach Myranor - Errata und Bonusmaterial	21	10.2007	Tödliche Tiefen (M7)
54	03.2012	Die ewige Mada (M14)	2006		
53	03.2012	Der eiskalte Tod (Av. B. 152)	20	07.2006	Glut (Roman)
52	01.2012	Technomantische Reise-Artefakte (Av. B. 151)	19	01.2006	Myranor - Das Güldenland (HC)
2011		2005			
51	11.2011	Die Tiefe 2 (Av. B. 150)	18	10.2005	Myranisches Aventurien (Av. Bote 115)
50	11.2011	Wege nach Myranor	2004		
49	10.2011	Jenseits des Horizonts (M13)	17	08.2004	Thronräuber (Roman)
48	09.2011	Die Tiefe 1 (Av. B. 149)	2003		
47	09.2011	Musica Myrana (CD)	16	04.2003	Im Namen des Thearchen (M6)
46	08.2011	Die Verbotene Kammer (Bonusmaterial)	15	04.2003	Der Schandfleck (Roman)
45	08.2011	Der Wolkensegler Terzel 2 (Av. B. 148)	14	03.2003	Tränen der Götter (M5)
44	07.2011	Die Verbotene Kammer (M12)	2002		
43	05.2011	Die Waisenkinder von Staraholm (Av. B. 147)	13	11.2002	Den Göttern versprochen (Roman)
42	05.2011	Knochenblei und Schwarzes Blut (M11)	12	07.2002	Der ewige Tod (M4)
41	03.2011	Der Wolkensegler Terzel (Av. B. 146)	11	06.2002	Handelsfürsten & Wüstenkrieger
40	03.2011	Verwunschene Seelen (M10)	10	05.2002	Archetypen-Flyer
39	02.2011	Die Versöhner (Av. B. 145)	2001		
2010		9	12.2001	Spur des Sternenprinzen (M3)	
38	11.2010	Carmos' Blutige Schar (Av. B. 144)	8	10.2001	Aonenstaub (M2)
37	10.2010	W8 der Oktadegötter	7	09.2001	Myranische Mysterien
36	10.2010	Myranor-Karte-Poster	6	03.2001	Palast der goldenen Tiger (M1)
35	09.2010	Tod in Valantia (M9)	5	2001	Myranische Helden 2
34	07.2010	Myranische Götter	4	2001	Myranische Helden 1
33	07.2010	Unter dem Sternenpfeiler - Werkstattbericht (Av. B. 142)	2000		
32	07.2010	Würfelbecher-Set	3	11.2000	Das Erbe der Jharra
31	05.2010	Die Seelenlöser – eine neristische Geheimgesellschaft (Av. B. 141)	2	10.2000	Reise zum Horizont (AB A100)
2009		1	10.2000	Myranor - Das Güldenland (Box)	
30	11.2009	Von den Garden Myranors (Av. B. 138)			
29	09.2009	Gefährliche Gassen (M8)			
28	09.2009	Poster-Sammlung			
27	07.2009	Sturm (Roman)			
26	05.2009	Der Saltus Salicis (Av. B. 135)			
25	04.2009	Grüner Sand (Mephisto 44)			
24	01.2009	Myranische Magie			

Wer noch weitere, hier vergessene Publikationen und Produkte kennt, der sage bitte Bescheid. Die Liste werden wir auch auf der Homepage bereitstellen und, soweit möglich, zu den einzelnen Produkten weiterführende Informationen geben, wie Leseproben, Seitenscans etc. Daneben sollen aber Fan-Arbeiten, Rezensionen und Besprechungen bereitgestellt oder verlinkt werden.

Mit freundlichen Grüßen und viel Spaß bei der Ausgabe wünscht:
Das Memoria Myrana - Team

Luftnarwale

von Kirsten Schwabe

„Als der Nebel verschwunden war, sahen wir sie, es war eine kleine Schule von Luftnarwalen, wohl ungefähr fünfzehn Tiere. Sie schossen über die Wasseroberfläche und zogen ihre Fluken durch das Wasser; schlugen Purzelbäume in der Luft oder durchbrachen fast lautlos die Wellen. Nach nur wenigen Augenblicken, als hätten sie unsere Anwesenheit bemerkt, ging ein Flackern durch die Tiere und sie verschwanden wie eine Fata Morgana in der Wüste. Die Matrosen waren nach diesem Vorfall sehr aufgeregt und froh und prophezeiten uns eine glückliche Fahrt und erfolgreiche Geschäfte.“

- Aus dem Logbuch der „Ariadne“ von Thyramon ay Rhidaman

„Avinas steh uns bei! Es sind die Luftkhardane! Hart steuerbord und an Höhe zunehmen, vielleicht haben sie uns noch nicht entdeckt.“

Ausruf des Kapitäns Avisin der Vinshina

Luftnarwale, Flugmonocorne, Gewitterwale, Luftkhardane, Nandusfische, kleine Luftwale - so vielfältig wie die Namen dieser Wesen sind, so vielfältig sind auch die Legenden über sie.

Während die meisten seefahrenden Kulturen, wie Hjaldinger, Serover, Njamaunir oder Abishai, in der Sichtung eines Luftnarwales ein gutes Omen sehen, sind sie bei den Vinshina wenig beliebt, ja fast verachtet.

Beschreibung

Luftnarwale sind etwa delfingroße, braun- oder graugepunktete Wesen, die im Alter immer heller bis weiß werden. Ihre Köpfe sind nicht aerodynamisch, sondern abgerundet und durch ein Horn gekrönt. Ihren Namen verdanken sie der Tatsache, dass sie wie kleine fliegende Narwale aussehen. Das stimmt jedoch nur teilweise. Denn Luftnarwale scheinen sich von Zeit zu Zeit schlicht in Luft aufzulösen und unsichtbar zu werden. Diese Tatsache beweist, dass ihre Verwandtschaft eher bei den mythischen Luftwalen als bei den Meeresbewohnern zu suchen ist. Das auffällige Horn, bei dem es sich eigentlich um einen verlängerten Zahn handelt, ist bei den Männchen in sich gedreht und ca. einen Meter lang. Manchmal finden sich auch Exemplare mit zwei Hörnern. Bei den Weibchen ist das Horn nur ca. 15 cm lang und nicht gewendet. Bei ihnen kommen auch zwei Hörner oder das komplette Fehlen der Hörner öfter vor als bei den Männchen.

Die Hörner selbst sind eine begehrte Handelsware, besonders für Alchemisten.

Lebensraum

Luftnarwale finden sich in kleineren Populationen entlang der nördlichen Thalassionsküste. Aufgrund ihrer zeitweiligen Unsichtbarkeit werden sie jedoch nur selten gesichtet. Im Sommer halten sie sich bevorzugt im Nordmeer in der Nähe Hjaldingards auf. Im Herbst ziehen sie die Küste entlang gen Süden, um im Meer der Schwimmenden Inseln ihre Kälber zu gebären. Wie die Bewohner der Lüfte dabei von der Küste ins Landesinnere kommen, ist weiterhin ungeklärt. Über den Sümpfen Balan Cantaras wurden sie aber noch nie gesichtet.

Ernährung

Die Luftnarwale sind erfolgreiche Jäger mit einer ausgefeilten Jagdmethode. Sie beschleunigen in der Luft und schießen anschließend durch die Wasseroberfläche, um Fische oder andere Meeresbewohner mit ihren Hörnern aufzuspießen und später zu verspeisen. Dabei ist es den Männchen möglich deutlich größere Beute zu erlegen als den Weibchen.

Herkunft

Da die Gelehrten des Imperium die Mythen über die Herkunft der Luftnarwale (s. u.) ablehnen, haben sich über ihre Herkunft zwei Haupttheorien herausgebildet.

Die erste besagt, dass es sich bei den Luftnarwalen um Chimärenwesen handelt. Hierbei soll es sich um eine Mischung aus Luftelementaren und den gewöhnlichen Narwalen der Meere handeln. Diese Theorie erklärt sowohl ihre Flugfähigkeit als auch ihre Fähigkeit zur Unsichtbarkeit.

Nach der zweiten Theorie sind die Luftnarwale normale Tiere, die über eine zum Farbwandel fähige Haut verfügen und so mit dem Hintergrund verschmelzen können. Ihre Entwicklung erfolgte demnach ähnlich wie die der fliegenden Fische - nur dauerhafter und erfolgreicher.

Verhalten

Gerade junge Narwale sind sehr verspielt. Während dieser Spiele fliegen sie bis hoch in den Himmel, wo sie oft die Ballons der Vinshina

attackieren und scheinbar aus Spaß zum Platzen bringen. Von den Ashariel hingegen halten sie sich so gut wie möglich fern, da diese sie jagen wo sie aufeinander treffen und ihre Hörner als beliebte Jagdtrophäe behalten.

Im Frühling, während der Balzzeit, hört man über den Meeren häufig das Knallen der aneinanderschlagenden Hörner der Männchen. Diese Duelle führen sie um die Weibchen zu beeindrucken. Über die eigentliche Fortpflanzung dieser Tiere weiß man wenig, da sie oft während der Unsichtbarkeit vollführt wird, aber die Schwangerschaft dauert ca. ein dreiviertel Jahr.

Mythen und Legenden

Viele Seefahrer sehen in Luftnarwalen Sendboten Chrysirs, da sie ein Bindeglied zwischen der Luft und dem Meer sind. Über ihre Herkunft gibt es viele Legenden: in manchen sollen sie aus den Gewitterwolken geboren sein, so wie ihre großen Verwandten, die Luftwale, in anderen sind sie aus Nebel oder Meeresschaum gekommen. Mit der Unsichtbarkeit der Narwale verbinden viele Völker auch eine Unstofflichkeit, da kaum ein Mensch ihnen so nahe kommt um sie zu berühren.

Bei den Völkern der Meere hingegen werden diese Luftwesen, die in ihren Lebensraum eindringen entweder mit Misstrauen beäugt oder schlicht ignoriert, da sie sich nur nah unter der Oberfläche aufhalten.

Das Reich der Sieben Winde

von René Littek

Myranisches Aventurien Das Reich der Sieben Winde - Der Elfensturm

In der Globule des Reichs der Sieben Winde (siehe WdZ S.363) wurde der Efferdwall nie errichtet und erlaubte es dem Imperium sich bis heute in Aventurien zu halten. In dieser Welt wurden die Elfen durch ein Missverständnis ausgerottet, oder zumindest glaubte man das ... bis heute.

Gestern - Eckdaten aus der Geschichte des Reichs der Sieben Winde

2797 IZ ~ Die Opfer an Charypta in Balan Cantara und H'Rangor erreichen einen nie gekannten Höhepunkt. Mit dem Segen der Göttin überquert eine imperiale Flotte das Thalassion und erobert die thorwalschen Gebiete, welche nunmehr als Horasiat Neu-Hjaldingard geführt werden. Zahlreiche Sklaven und Verbrecher werden in der Folgezeit in die aventurischen Horasiate verbracht, darunter auch zahlreiche in Aventurien nicht bekannte Rassen.

2874- 2891 IZ ~ Die Trollkriege unter Horas Belen führen fast zur Vernichtung der Trolle.

3179 IZ ~ Erste Dämonenschlacht bei Agareth - Das Ende der Elfen. Horas Fran ya Aphirdanos, in dem Glauben, dass die Elfenvölker das Horasiat Agareth darin unterstützen wollen, seine Gewalt Herrschaft zu beenden, zieht gegen Agareth und vernichtet auf dem Weg die Elfen der Yaquirauen. Durch die Massaker aufgerüttelt, verbünden sich die Elfen nun tatsächlich mit Agareth und so stehen sich am 13. Shinxir zwei gewaltige Heere gegenüber. Als es dem Heer Agareths durch die Zauberkünste der Elfen tatsächlich zu gelingen scheint über die Legion Bosparans zu obsiegen, ruft Horas Fran die Mächte der Äußeren Domänen an, ihm beizustehen, und schließt einen Pakt, der ihn von den Elfen befreien soll. Er verspricht den Dämonen neben seiner Seele gleich-

wohl die Seelen seiner Legionäre. Die Elfen und Agareths Armee werden dort vernichtet wo sich heute die "Elfenbrache" vor Agareth ausbreitet

3180 IZ ~ Paranoid befiehlt Horas Fran die Vernichtung aller verbliebenen Elfen Aventuriens und sendet Truppen und insbesondere weitere Dämonen in nie gekannter Zahl gegen die Elfensiedlungen Aventuriens. Gegen Ende des Jahres müssen die Elfen als ausgerottet gelten, nur wenigen Elfensippen mag möglicherweise die Flucht in Feenwelten oder den Ruhenden Schlaf der Firnelven gelungen sein.

3181 IZ ~ 1.Siminia. Ein letzter Elfenpfeil, offenbar aus heiterem Himmel, tötet Horas Fran trotz seiner magischen Barrieren und lässt ihn kreischend in die Niederhöllen fahren. Spätere Analysen zeigen keine magischen Spuren am Pfeil. Mit Fran stirbt vorerst das Wissen um die Rituale, die er für seine Pakte mit den Äußeren Domänen ersann.

3274 IZ ~ Der Orksturm - Eroberung Agareths durch die Orks unter Nagrazz Blutfaust.

3276 IZ ~ Sieg der horasialen Legionen über das Orkheer bei Fedocia, die Orks werden ins Orkland zurückgetrieben, die Legionen setzen nach.

3447 IZ ~ Eroberung Alhaniens durch Horas Jel Aphirdanos.

3450 IZ ~ Eroberung des Orklandes.

3745 IZ ~ Horas Murak Aphirdanos' Tocher "Hela, die Schöne" wird dem Horas von Agareth zur Frau gegeben, um die Unterstützung der dortigen Magier im Krieg gegen die Tulamiden zu sichern. Die heutigen Magokraten von Agareth berufen sich auf diese Verbindung.

3746 IZ ~ Angriff auf die Tulamidenlande, Tod von Horas Murak Aphirdanos.

4021 IZ ~ Verbannung der Beni Rurech in den Raschtullswall.

4326 IZ ~ Fall des Zwergenkönigreichs im Amboss durch die G'Rolmur und imperiale Truppen unter dem Kommando des optimatischen Magiers Zu'Pan il Melarythor.

4337 IZ ~ Beginn des Krieges der Magier.

4340 IZ ~ Die Nacht des Luchsmondes: Im magischen Chaos der Magierkriege nahezu unbemerkt verlassen wie auf einen geheimen Ruf sämtliche Lyncir und Ban'shi, ob frei oder versklavt, die Horasiate und machen sich nahezu unbemerkt zu den als verflucht geltenden Salamandersteinen auf. Mehrere Zeugen wollen gehört haben, dass viele der Auswanderer abrupt



aufgehört hätten und etwas wie „die Luchsinnen und die Mondin rufen mich“ gesagt hätten. In den folgenden Jahren bildeten sich mehrere Stämme von Lyncir und Ban'shi im Randbereich der Salamandersteine.

4342 IZ ~ Die zweite Dämonenschlacht bei Brig'Lo, Ende des Krieges der Magier, Tarsinion yel Melarythor beschwört Erzdämonen, wird aber

von Rohal besiegt und die Dämonen werden durch göttliche Wunder gebannt. Tarsinions Essenz wird in die Splitter seiner Dämonenkrone gebannt und die Kronsplitter werden verborgen. Rohal selbst bindet seine Essenz an die Splitter des Schwertes „Siebenstreich“ und erwartet die unausweichliche Rückkehr seines Bruders.

4744 IZ ~ Der zweite Zug der Oger auf Alhanien

wird jedoch an der Ogermauer gestoppt, bevor er Darparcia und Agareth erreicht.

4754-4757 ~ IZ Die Fahrt von Navarcu Foggwulf Phileasson. Seitdem der Neuhjaldingarder Navarcu Foggwulf Phileasson den Kontinent umrundete, mehrten sich die angeblichen Elfensichtungen in deren alten Siedlungsgebieten. Allgemein nimmt man in den Horasiaten an, dies läge an den fantastischen Geschichten der Nordleute über die Ruinenstädte dieses untergegangenen Volkes, doch die Wahrheit ist eine andere: Foggwulf verschwieg, dass er und seine Mannen auch über die Grenzen des Kontinentes hinausgeglitten und einen verborgenen Zufluchtsort des Alten Volkes, die "Inseln im Nebel" ausfindig gemacht hatten. Da er den Elfen ihren letzten König zurückbrachte, war man geneigt, seinen Erzählungen zu lauschen und er schilderte den erschütterten Elfen der Inseln die Gräueltaten, die das Imperium am aventurischen Elfenvolk verübte in den dunkelsten Farben. Auf diesen Inseln im Nebel war nie ein Schlangenkönig eingefallen und König Fenvariens gelang es, die Zweifel an seiner Person auszuräumen. Statt das Zauberschiff "Taubralir" zu verbrennen, ließ der Elfenkönig weitere Schiffe nach ihrem Vorbild fertigen und entsandte erste Späher nach Aventurien, welche die Geschichten überprüfen sollten. Die Späher kehrten zurück und bestätigten Foggwulfs Geschichten. Die Armada des "Alten Volkes" stach in See und brach aus den Nebeln hervor wie ein Sturmwind, der das Reich der Sieben Winde hinwegzufegen droht.

Heute - Der Elfensturm

24 Gyldara 4757 IZ ~ Ankunft der Elfen-Armada vor der Neu-Hjaldingschen Küste. Die imperiale Nordflotte wird von den Drachenschiffen der Rebellen und den elfischen Zauberschiffen besiegt. Myriokrat Iskir Serr Charybalis wählt den Weg des Feiglings und entleibt sich selbst. Unabhängigkeit Neu-Hjaldingards.

Angriffe auf Balan Nostris und H'Rangor

Die ersten Hafenstädte der Horasiate brennen und die Flotte des Imperiums ist der Elfenarmada und ihren Zauberschiffen nicht gewachsen. Die wenigen Optimatenmagier und Animisten können es kaum mit einem ganzen Volk magiebegabter Wesen aufnehmen, denen in ihrem Zorn ganz und gar jene relative Friedfertigkeit des untergegangenen Elfenvolkes fehlt. Zudem werden die

Horasiate aus dem Norden von den aufständischen Neu-Hjaldingardern bestürmt und aus den Bergen heraus attackiert wenige Wochen später das Zwergenvolk die Imperialen mit seinen technologischen Wunderwerken. Auch an anderen Grenzen reagieren in den folgenden Monden die Feinde des Imperiums und stürzen sich auf die angeschlagenen Horasiate.

Nach der Vernichtung Balan Nostris durch eine beschworene Flut gehen die Elfen zwar weiter gegen die Legionen und Magier der Horasiate brutal und schonungslos vor, lassen aber die Bevölkerung meist flüchten. Ob dies Skrupel nach dem ersten Zornesakt sind oder aber zu ihrer Taktik gehört, ist ungewiss.

Kriegshelden

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Helden direkt in die Kriegsgeschehen hineingezogen werden und so "an der Front" auf die Elfen treffen. Dabei werden sie aber schnell feststellen, dass die imperialen Mächte diesen nicht gewachsen sind und eine andere Lösung gefunden werden muss. Allerdings sollte es den Helden auch hier noch möglich sein, das Allerschlimmste zu verhindern und als Kriegshelden des Imperiums gefeiert zu werden, vielleicht indem sie einen Flottenverband aus Neu-Hjaldingard retten oder eine ganze Legion aus Nostris führen können.

Direkte elfische Gegner der menschlichen Helden

Auf die Taten der imperialen Helden aufmerksam geworden, beschließen einige Elfen die 'imperialen Schurken' zur Strecke zu bringen. Dabei verlieren diese Elfen mit der Zeit das Maß und verbeißen sich förmlich in die Helden, die sie als Verkörperung des imperialen Widerstandes sehen und quer über den Kontinent verfolgen.

Ancoron Luchszorn, ein Zerzalkrieger, ist für sein Volk ausgesprochen jähzornig und kampfesungrig. Erlebt er eine kleine Niederlage durch die Helden, so setzt er alles daran seine persönliche Ehre wieder herzustellen indem er sie erschlägt. Während er anfangs noch überlegt und mit List vorgeht, wird er im finalen Kampf mit den Helden geradezu animalisch und vor Zorn geifernd auf die Helden losstürmen.

Faelanthîr Blutrochen, ein Meer-Elf sowie direkter Vertrauter und Leibwächter Fenvariens, sieht in den Menschenhelden eine direkte Gefahr für seinen König und versucht sie zu stellen. Dabei geht er jedoch als ehrenhafter Krieger vor, dem nicht am Leid seiner Gegner gelegen ist, und mit der Zeit durchaus Respekt für sie entwickelt. Am Ende mag es gar die persönliche Beziehung des

Elfen zu den Helden sein, die es ihm verbietet die Mission der Helden zu vereiteln und so den Frieden von Punin ermöglicht.

Dholguran Schwarztraum sieht den Kampf mit der Zeit immer persönlicher und macht daraus einen Rachefeldzug, der sich auch gegen Familien und Freunde der Helden richtet. Dies öffnet letztlich dem Herrn der Rache Tür und Tor und Dholguran schließt einen Pakt, um die Helden zu vernichten, der ihn jedoch derart tief fallen lässt, dass die "Kreatur Dalguruk" von seinem Volk verstoßen wird.

Zorzala Windsang verfällt in eine Art Hassliebe zu einem der Helden oder einer Heldin. Sie selbst ist von Scham erfüllt, sich in eine der menschlichen ‚Bestien‘ verliebt zu haben und gesteht sich dies auch nicht wirklich ein. Auf Annäherungsversuche des Objekts ihrer Leidenschaft reagiert sie deshalb auch besonders aggressiv. Letztlich wird sie diese Belastung in den Wahn treiben und zerbrechen. Jahre nach dem Krieg mögen die Helden sie in einem Puniner Levthan-Tempel als rauschkrautstüchtige Zuchtherrin "Zorzal reitenden-Widder" wiederfinden, die entweder Menschen für ihre Sünden bestraft oder sich für ihre eigenen Sünden bestrafen lässt.

Farviriol Krähenschwinge ist ein Intrigant und versucht zuerst den Ruf der Helden zu vernichten, indem er Falschinformationen über sie verbreitet, bevor er direkt gegen sie vorgeht.

Ola Nachruf geht bei der Bekämpfung ihrer Feinde den heimlichen Weg der Meuchelmörder und dringt in Vogelgestalt des Nachts in die Gemächer der Helden ein, um sie im Schlaf zu töten oder versucht sie in harmloser Gestalt zu vergiften.

Zerstörung Bethanas

Answin Serr Illaciron, der Patriarch der altherwürdigen Magnats- und Honoratenfamilie Rabenmund und Machtpolitiker, soll Verhandlungen mit den Elfen führen, doch all seine Schliche konnten ihn nicht davor bewahren, dass die zornigen Elfen seinen Leichnam an die Stadtmauern des brennenden Bethana ketteten, wo die ihn umspielenden Winde noch tagelang die Antwort der Elfen an die Horantes sangen.

Die Elfen lassen den Horantes kundtun, dass die Elfen in das Reich der Sieben Winde zurückgekehrt seien, um zurückzufordern was einmal ihrem Volk gehörte und die Horasiate für ihre Untaten bezahlen zu lassen. Weiter lassen sie die Optimaten wissen, dass nur die Elfen Aventuriens ihnen vergeben und so diesen Krieg beenden können.

Offizielle Abenteuer im Reich der Sieben

Winde während des Elfensturms

Die letzte Hoffnung der Horasiate sind jene Elfenstippen, die möglicherweise damals dem Genozid entkamen und noch immer im ewigen Eis im Zauberschlaf ruhen oder sich in die Tiefen der Feenwelten flüchteten. Doch diese müssen erst einmal gefunden werden. Und selbst wenn den Heroen der Horasiate dies gelingt, steht ihnen eine noch schwerere Aufgabe bevor: die Vergeltung dieser Elfen für die Nachfahren jener zu gewinnen, die einst das Volk der Elfen vom Antlitz Aventuriens tilgten.

Der Kampagne "In Simyalas Schatten" mag im Reich der Sieben Winde eine gänzlich andere Bedeutung zukommen, wenn die Helden der Menschen sich anschicken, die letzten vielleicht noch überdauernden Elfen Aventuriens aufzuspüren und darauf hoffen, in einer der versunkenen Metropolen oder den menschenfeindlichen Salamandersteinen fündig zu werden. Ebenso mag das Abenteuer "Schwingen aus Eis" die Helden in



Zeichnung: René Littek; Ban'shi der Salamandersteine

dieser Welt nach Shanasala, die letzte große Festung des Firnvolkes führen, wo der Clan der Lichthüter im ruhenden Schlaf die Zeiten überdauert hat. Auch "Ein Traum von Macht" oder auch die Geschehnisse um das Computerspiel "Phileassons Geheimnis" kann die Helden zu Überlebenden des alten Elfenvolkes führen.

Der Lichtelf *Athavar Friedenslied* bedauert die Menschen trotz der Missetaten ihrer Vorfahren und er ist bemüht ihnen einen Weg aus ihrer Not zu weisen. So kann er ein heimlicher Helfer der menschlichen Helden werden.

4758 IZ ~ Entstehung des Elfenwalls. Die Entsatzflotte des Imperiums erreicht Aventurien und wird noch vor der Landnahme vernichtet. Die elfischen Zauberer errichten eine mystische Barriere, die es imperialen Schiffen nicht erlaubt das Thalassion zu durchqueren.

In Agareth findet die Heirat von Brinon Ennandu von Agareth und Rohaja bi Quoran von Albernia statt, um die Verbindung der beiden Reiche zu besiegeln.

Horas Brajamene von Bosparan flüchtet sich mehr und mehr in den Wahnsinn und forscht nach den dämonischen Geheimnissen ihres Ahnen Fran. Ihre zunehmend drakonische Herrschaft lässt die Einwohner Bosparans erzittern.



Auf den Cyclopinenseln handelt Amir H'Onachos mit den Elfen den freien Abzug von Flüchtlingen aus und verliebt sich dabei in Saga Mondlicht, eine Zerzalpriesterin aus dem Clan der Tlaskalem.

Zeichnung: René Littek; Brajamene Aphirdanos

14 Nereton 4759 IZ / 0 BF ~ Die Schlacht der Sterne und Bosparans Fall. Ein eiligst aufgestelltes Argenitenheer wird vor den Toren Bosparans bis auf den letzten Mann niedergemacht. Elfische Sternenträger, darunter Hochkönig *Fenvarien*, die *Vislani Orristani* und der Nurti-Priester *Amman-tillada*, Tempelvorsteher in Gwannual, messen ihre arkanen Kräfte mit optimatischen Trägern des Ea'Myr, was der Schlacht ihren Namen gibt, da hier Träger des Elfensterns und Träger des Sterns der Alten aufeinander trafen. Doch die Optimaten müssen den Sternenträgern, die von der Magie der anderen Elfen unterstützt werden, den Sieg lassen, so dass das Heer der Elfen auf Bosparan vorrücken kann.

Brinon Ennandu fällt bei dem Versuch, eine Waffenruhe auszuhandeln, durch die Hand namenloser Kultisten aus den imperialen Reihen. Horas Brajamene greift zu geborgenen Aufzeichnungen, die angeblich auf Horas Fran zurückgehen, um ein erneutes Ritual zur Vernichtung der Elfen durchzuführen. Jedoch ist Brajamene ihrem Ahnen an arkanem Wissen nicht einmal annähernd ebenbürtig und so bindet sie sich zuerst durch einen Pakt an die Niederhöllen, mit dem sie Bosparans Untergang für einige Tage aufhalten kann, doch schreitet sie dabei derart schnell durch die Kreise der Verdammnis, dass selbst ihre treuesten Anhänger sich mit Grauen von der Kreatur abwenden, zu der Brajamene geworden ist. Dämonen bewachen den Palast der Horas. Ihre Leonir-Prätorianer verwandelt sie in blutsaufende Berserker, die sich selbst nach ihrem Tod noch als Untote erheben. Ihre Zofen verwandelt sie in lüsterne Succubi, die das Lager des Feindes ausspionieren sollen. Skelettierte Legionäre patrouillieren durch die Straßen und einfache Bürger werden mit der Essenz Xarfais erfüllt und als rasende Berserker den Elfen entgegengeworfen.

Das "Letzte Ritual" Brajamenes, ob durch Unfähigkeit der Horas oder Vereitlung durch Helden einer der Kriegsparteien, führt nicht das Ende der Elfen herbei, sondern reißt Brajamene in die Niederhöllen und öffnet eine Pforte des Grauens unter dem Horaspalast, deren Schließung Helden erst in einigen Jahren gelingen wird. Selbst danach gilt der Palast als ein Ort dämonischen Schreckens.

Der Tod von Horas Brajamene und Bosparans Fall haben das weitgehende Ende der imperialen Zeitrechnung auf aventurischem Boden zu Folge.

Das Ende des Elfensturms

4760 IZ / 1 nBF ~ Mit der Zerstörung Bosparans und dem Tod Brajamenes ist der Wille der Horasiate gebrochen und ihr Ende scheint gekommen. Der elfische General *Kyradiel* führt seine Truppen auf die letzte große Bastion imperialer Macht zu: Punin ist zum letzten Schlag bereit die verbliebe-

nen imperialen Legionen zu vernichten, doch im scheinbar letztem Moment, während der *Schlacht von Punin* am 1. *Siminia* gelingt es imperialen Helden die scheinbar unerfüllbare Forderung der Elfen zu erfüllen und die letzten aventurischen Elfen bieten den Horasiaten ihre Verzeihung an. So kommt es am 3. *Siminia 1BF* zum *Frieden von Punin*.

Morgen - Die Zukunft

Das Reich der Sieben Winde wird nie wieder dasselbe sein, denn die Elfen sind in seine Auen und Wälder heimgekehrt, denn nicht alle Elfen kehren nach dem Elfensturm wieder auf die Inseln im Nebel zurück. Viele der "Alten Elfen" lassen sich im Yaquirtal und der Magokratie von Agareth nieder, während die "Wilden" sich geradezu magisch von den Salamandersteinen angezogen fühlen. Sowohl See-Elfen als auch einige der Alten beziehen Stellung an den Grenzen des Finstereises, wo die einen das Meer und das Eis und die anderen, den Traditionen des legendären Reiters Lariel folgend, die Steppen patrouillieren.

Die menschliche Bevölkerung der Horasiate nimmt die Elfen als ein weiteres "Magiervolk" ähnlich den Optimaten wahr. Da die Optimaten in der Vergangenheit nicht müde wurden zu betonen, dass ihnen die Abstammung von den Alten und ihre Magie das Recht zur Herrschaft geben, sind die Elfen nur ein anderes, jedoch stärkeres Volk von Magiern.

Da die Elfen sich zudem meist nicht an der einfachen Bevölkerung vergriffen haben, sondern ,nur' an Optimaten, Armeen und Bollwerken, unterscheidet sich für das Volk dieser Krieg kaum von den anderen zahlreichen Hauskriegen der Vergangenheit. Zudem ist man froh nicht mehr den jährlichen Tribut an den Thearchen entrichten zu müssen und da die Elfen keinen Tribut fordern, ist das Leben in den Horasiaten sogar weitgehend leichter geworden.

Das Reich der Sieben Winde

Das Reich der Sieben Winde setzt sich aus den Horasiaten zusammen, die die gesamte Westküste des Kontinents bis hinab zu den Dschungeln und weite Teile des Kontinents beherrschen. Die Horasiate werden von den Hohen Häusern, den Familien optimatischer Magier, regiert und nominell erkennt man die Oberhoheit des myranischen Thearchen im fernen Dorinthapolis auf dem Sternenpfeiler an, dem jährlich Tribut zu entrichten ist. Am bedeutendsten sind jedoch die ,Kern-Horasiate' die sich um das ursprüngliche Horasiat Aventuriens, Bosparan, gebildet haben. Offiziell

sind die Horasiate verbündet, doch inoffiziell bekriegt man sich nicht selten untereinander, was wohl für die restlichen Reiche des Kontinents ein Segen ist. Eine allgemein anerkannte Oktade hat sich in dieser Welt nie herausgebildet und so verehrt man eine Vielzahl von Göttern. Die Beschwörungsmagie und die Chimärologie sind weit fortgeschritten, doch auf anderen Gebieten der Magie ist man eher unbewandert.

Horasiat Yaquiro - Bosparan

Brajamene Aphirdanos, die Horas von Bosparan, gilt als Erste unter Gleichen und führt den Bund der Horasiate zumindest offiziell im Namen des Thearchen an. Jedoch weiß sie selbst, dass insbesondere die Charybalis den Aphirdanos immer noch nachtragen, dass sie ihnen den myranischen Thearchen-Thron vor einem Jahrhundert streitig machten. Ihre Kinder hat sie in bedeutende Ämter erhoben und so regiert *Adare Aphirdanos Serra Ahmada* als Trodinarin und Hohepriesterin der Ahmada die Provinz um Sidor Yaquiro, *Salkia Aphirdanos* als Trodinarin Arivors und ihr Sohn *Timor* das Horasiat Chababia.

Bosparan selbst ist leuchtendes Juwel imperialer Stadtkultur und Baukunst und wohl jede Rasse Myranors als auch Aventuriens kann in seinen Mauern gefunden werden, ob als Freier oder Sklave. So agieren beispielsweise *Na'zr T'Arvan* ein Ban'Bargui-Aygon und Leiter einer geheimen Cabale von Agenten, die für jeden, der zahlt, spionieren oder der nachtalbische Spion Beryllis als Arzt getarnt in Bosparan.

Im Elfensturm: Zunächst wähnt man sich in Bosparan sicher in der eigenen Macht und von Sorge ist im Volk kaum etwas zu spüren. Dann jedoch suchen immer mehr Flüchtlinge der anderen Horasiate Schutz im vermeintlich sicheren Bosparan und die Panik beginnt um sich zu greifen. Diese ist nicht wirklich hilfreich als die Elfen tatsächlich gegen Bosparan ziehen, doch kann das Land den Elfen recht lange Paroli bieten und das Horasiat gehört so zu den längsten Kriegsschauplätzen des Elfensturms, was jedoch ein Ende hat als Bosparan fällt.

Nach dem Elfensturm:

Die Elfen gestatten 2 nBF den Aufbau einer neuen Stadt auf den Ruinen Bosparans: *Vinya'sala*. *Arela Weißblatt* wird dauerhafte Botschafterin der Elfen in *Vinya'sala*, um den dauerhaften Frieden zu gewährleisten. Ein Nurti-Tempel wird von *Fenvarien*, *Orristani* und *Amman-tillada* eingeweiht, um der Stadt Wachstum und Gedeihen zu wünschen und als Ort der Verständigung zwischen den Völkern der Elfen und Menschen zu dienen. Noch immer jedoch liegt drohend der Schatten der verfluchten Horasitzadelle über der jungen Stadt und manch einer

wispert, dass Brajamene als Dämonin auf ihren Thron zurückgekehrt sei.

4 nBF wird Khadan Varsinion Aphirdanos, der Sohn von Horas Adare und dem Drachen Shafir, geboren.

Viele Jahre später wird Yaquiro Teil des Horasial-Bundes, dem "Lieblichen Feld", und die weise Horas Adare wird zur Königin gekrönt.

Horasiat Belhanka

Eher klein für ein Kernhorasiat gilt Belhanka doch als das landschaftlich schönste Reich unter den Horasiaten. Horas von Belhanka *Belina Illacrion* gilt eher als milde und schöngeistige Herrscherin, ein Umstand wegen dem andere Horanthes sie kritisieren und vermuten, dass die Herrscherin zu sehr dem Raia-Kult verfallen ist. Belhanka ist für seine Luxusartikel wie Parfüm und Mode sowie für seine Rosenzuchten berühmt. Zudem ist das Land Heimat der größten Ravesaran- und Amaunir-Populationen in den Horasiaten.

Im Elfensturm: Als die Elfen beginnen Belhanka einzukreisen kommt es zu einem Ereignis, das später ‚Das Wunder von Belhanka‘ genannt wird. Die Raia-Priester und die Ravesarane ziehen den Elfen entgegen und laden sie ein, die Stadt in Frieden zu besuchen. Die Elfen stimmen überraschend zu und was eine Schlacht werden sollte, entwickelt sich zu einem Volksfest. Den Elfen ist klar, dass sie hier von einer göttlichen Macht berührt wurden und umgehen im Verlauf des Krieges Belhanka, wie auch Belhanka keine weiteren Truppen zur Unterstützung der anderen Horasiaten entsendet.

Nach dem Elfensturm: Das Wunder hat Spuren ganz eigener Art in Belhanka hinterlassen und so leben hier zahlreiche Halbelfen nach dem Elfensturm. Auch nach dem Krieg gilt Belhanka als das elfenfreundlichste Kernhorasiat. Jedoch nehmen gerade die Einwohner Chababias es den Belhankern übel, sie im Krieg im Stich gelassen zu haben. Wie in vielen Horasiaten merkt man auch in Belhanka, dass der Druck, den jährlichen Tribut an den Myranischen Thearchen zu entrichten, verschwunden ist.

5 nBF regt Belhanka an, die Kernhorasiaten aufzulösen und sie als ‚Liebliches Feld‘ zu vereinen. Jedoch wird es mehrere Jahre zäher Verhandlungen dauern, bis sich Yaquiro, Cuslicum und H'rangor tatsächlich zu diesem Bund durchringen, während Chababia sich strikt weigert einem solchen ‚Schwäche-Bündnis‘ beizutreten und Timor sich als einzigen und wahren Horas der Kernlande ausruft. Jedoch steht seiner Schwester, der neu gekrönten Königin des Lieblichen Feldes und ihrem Erben Khadan nun genug Macht zur Verfügung, um sich gegen jeden seiner Übergriffe wehren zu können.

Horasiat Chababia

Das steppenreiche Horasiat zeichnet sich in seinen Städten durch mehr Glanz und Pomp aus als die Hallen von Bosparan und Cuslicum.

Brajamenes Sohn, Horas *Timor Aphirdanos* residiert in Neetha und versucht sein Möglichstes Bosparans Glanz in sein südliches Land zu holen. Nirgendwo sonst wird die Vergöttlichung des fernen Thearchen und des Horas so hochgehalten wie hier.

Im Süden des Landes leben vor allem Leonir und Kynokephalen, die Chababia vor den Übergriffen des Geisterjaguars und seiner Waldmenschen abschirmen.

Im Elfensturm: Horas Timor wendet sich, verführt von der Macht der Spiegelmaske aus dem Ketzergewand, den Lockungen Amazeroths hin. Tatsächlich gelingt es ihm sein Reich halbwegs vor den Angriffen der Elfen zu schützen, doch das Ende Bosparans kann auch er nicht verhindern und vor Punin flieht er in sein Heimatland

Nach dem Elfensturm: Horas Timor verfällt dem Größenwahn, fühlt sich von seinen Schwestern um die zusätzliche Horaswürde von Bosparan betrogen und fördert den Elfenhass in seinem Reich. Selbst hält er sich jedoch mehrere elfische Sklavinnen, an denen er sich immer wieder seine "Überlegenheit" beweist. Timor versinkt immer tiefer in den Lügen und Geheimnissen Amazeroths und bald nennt man den Horas von Chababia den "Spiegelmeister", der ein Inbegriff des magischen Despoten wird. Während andernorts die Magier ihren Horizont erweitern, beharrt man hier auf alte Werte wie Beschwörung und Chimärologie. Kriminelle werden schon für Raub zu den Laboren der Chimärologen befördert und bald ist es für einfache Bürger Pflicht die Toten bei den Nekromanten des Horas abzugeben, welche diese in vergoldeten Rüstungen zu Untoten erheben. Zeitweiliger Dienst in der Armee ist Pflicht. Spiegel werden staatlich zur Mode erklärt und nicht wenige ahnen, dass sie durch die Spiegel beobachtet werden oder große Spiegel gar als Tür in ihr Haus dienen mögen. Timors eigener, in Irrsinn wuchernder Palast im neu gegründetem Horasia wird schon bald ‚Spiegelpalast‘ genannt. Doch der einfache Bürger ist geblendet vom Glanz der Macht und eingeschüchtert von der immer noch beschworenen Bedrohung durch die Elfen. Auch lebt man in relativem Wohlstand und die von Sklaven gestützten Bewässerungsprojekte lassen die Steppen ergrünen.

Horasiat Cyclopeia

Das Inselreich der Thalassokratin *Araknia Cosseira* gilt in den Kernhorasiaten als ein Land, das durch seine Schönheit besticht und in dem sich sowohl

älteste myranische Traditionen erhalten als auch neue Elemente sich einfügen. Abgesehen von seinen Seesöldnern hält man das Land jedoch eher für unbedeutend und bäuerlich, so dass die Figur der naiven, barbusigen Hirtenmaid die des Seesöldners in den Theatern der anderen Horasiate als Vertreterin von Cyclopeia bei weitem überflügelt. Des Weiteren gilt das "wilde" Cyclopeia als "die Heimat" von Nymphen, Dryaden, Zyklopen, Ozeaniern und Satyren.

Im Elfensturm: *Amir H'Onachos*, der Trodinar der Nekropole Nemekathos auf Teremon und Enkel des Bal H'Onachos, dessen Vater Tar vor kurzem bei einem Grenzscharmützel mit den Beni Novad ums Leben kam, ist als einer der ersten Herrscher von den Elfenschiffen bedroht. Er begibt sich in elfische Gefangenschaft, um den freien Abzug der Flüchtlinge von seiner Insel gewährleisten zu können. Während dieser Zeit verliebt er sich in "die elfische Todesbringerin" Saga Mondlicht, eine Zerzalprieesterin aus dem Clan der Tlaskelem und wird zu einem der bedeutendsten Unterhändler im Elfensturm.

Nach dem Elfensturm:

Cyclopeia sagt sich unter seiner Thalassokratin vom Imperium los und Teremon wird von den dort verbleibenden Elfen in Tir'Mha'Nur umgetauft, an seiner Westküste entsteht die Hafenstadt Tie'Mhalya, Tor zu den Inseln im Nebel. 2 nBF werden Amira und Karima H'Onachos, die Zwillingsstöchter von Saga und Amir auf Tir'Mha'Nur geboren.

Horasiat H'Rangor

Wenig mehr als ein Stadtstaat, gründet sich die Macht des reichen H'Rangors vor allem auf seine Flotte und den Seehandel. Horas *Sanin ter Charybalis* ist überaus stolz auf die Errungenschaften seines Reiches, zu dem er persönlich auch das Meer zählt. Der Charypta-Kult ist hier so mächtig wie sonst nirgends an der Küste und beinahe täglich werden Menschen geopfert, um die Göttin für eine sichere Überfahrt in den myranischen "Schwesternhafen" von Balan Mayek gewogen zu halten.

Im Elfensturm: Die Flotte H'Rangors wird auf See von Fenvariens Armada unter dem Meer-Elf *Shyon*, einem hervorragenden Wetterzauberer und erfahrenen Schiffsführer, vernichtend geschlagen. Wegen der mittlerweile wahllos ausgewählten Opfer an Charypta entbrennt ein Aufstand unter den Bürgern der Stadt und Sanin ter Charybalis ist nach seiner Niederlage auf See angewidert von Charypta, die trotz aller Opfer keinen Sieg bescheren konnte. Als letzte Handlung als Horas lässt er den Kult ächten, schwört seinem Haus ab und Ephar Treue, bevor er als freier Kapitän die Meere bereist.

Nach dem Elfensturm: In H'Rangor wird vom

neuen Bürger-Senat der Stadt ein Waffenverbot verhängt, um einen weiteren derart blutigen Aufstand in Zukunft unmöglich zu machen. Ephar und Chrysir werden neue Tempel geweiht. Die Göttin Charypta rächt sich jedoch an der Stadt, indem sie den gefürchteten Wasserdrachen der Legenden wieder auferstehen lässt. Dieser richtet furchtbare Verwüstungen an, bevor er schließlich von Heldenhand gefällt wird.

Horasiat Cuslicum

Horas *Cusmina gal Ennandu* herrscht über ein Reich, das sich kulturell selbst dem Horasiat Yaquiro und seiner Metropole Bosparan überlegen fühlt. Die Metropole Cuslicum ist berühmt für seine Bibliothek im Tempel der Hezinta und des Braziraku. Die Paarung dieser beiden Götter zeigt ebenfalls das Selbstbild des Landes, dass Wissen und militärische Macht hier Hand in Hand gehen. Die historischen Streitigkeiten und Grenzkämpfe zwischen Cuslicum und Yaquiro sind legendär, doch bisher konnte sich die Macht in Bosparan stets behaupten. Unter der Oberfläche hat Cuslicum mit zahlreichen Geheimzirkeln und Kulturen zu kämpfen, die sich wiederum der herrschenden Staatsmacht als ideologisch überlegen sehen.

Im Elfensturm: Die Ennandu von Cuslicum versuchen die Angriffe auf die Küste für einen Umsturz zu nutzen und die Vormacht der Aphirdanos über die Kernhorasiate zu brechen. Doch Bosparan, obwohl bereits von den Elfen bedroht, geht entschlossen gegen die intriganten Ennandu vor und lässt die meisten der Familie durch treue Helden beseitigen, bevor sich die Legionen der Horasiate gegeneinander wenden.

Nach dem Elfensturm: *Myriana Sorastes-Aphirdanos*, eine junge Magierin aus einer Seitenlinie des Hauses, wird zur Nachfolgerin der gestürzten Ennandu bestimmt, doch die wahre Regierungsgewalt haben nach dem Elfensturm der Senat und die gewählten Consuli inne. Der Sohn Cusminas, *Cusmin gal Ennandu*, flüchtet ins Ausland.

Horasiat Albernica

Die Herrschaft des alternden Horas *Leonardo xa Quoran* in Havena wird vor allem durch die Seesöldner-Familie der Bennain gestützt, deren Patriarch Cuanon langsam beginnt, sich auf das Altenteil zurückzuziehen, den Honoraten-Stand zu genießen und seiner Tochter *Inver* das Steuer zu überlassen. Seine ältere Tochter *Emer* dagegen hat sich als Mätresse des Horas verdingt und ihm bereits zwei Töchter und einen Sohn geschenkt, von denen Leonardo die magisch begabte Tochter *Rohaja* gerne an den Sohn der Magokratin von

Agareth verheiratet würde. Cuanons' Bruder *Ephardan Serr Epher* steht dem hiesigen Kult des Launischen vor und unterhält Beziehungen zu den Necker-Loualil vor Ort.

Im Elfensturm: Die Feen Albernias und ihre Anhänger wie die Distelritter und einige alte Familien greifen auf Seiten der Elfen in den Krieg ein und zum Schrecken der imperialen Armeen unterliegen die Schiffe der Elfen und Hjaldinger nicht dem Fluch des Flussvaters wie die imperialen Schiffe. So können die feindlichen Armeen schnell tief ins Landesinnere vordringen. Als die Charypta-Priester neben zahlreichen Einwohnern Havenas auch die Drachenschildkröte Lata, das heilige Tier des Epher-Kultes, opfern wollen, um eine Pforte in das Reich ihrer Göttin aufzustoßen, regt sich nicht nur der Widerstand der Epher-Priester, sondern auch der des Gottes selbst. In einer Zornflut versinkt der westliche Stadtteil mit dem Charypta-Tempel in den Fluten.

In Jelenvina wird die örtliche Magierschule unter Gaius Cordovan Eslam Tharamnos von den „Vier Schwestern“ Regenwind, Wolkentanz, Nachtlied und Rabenkind durch ein Lied der Elemente vernichtet.

Horas Leonardo, nie wirklich an Politik interessiert, dankt schließlich ab. Cuano Bennain wird vom Volk zum Fürsten erhoben und nimmt Verhandlungen mit den Elfen auf. Die Elfen-schwester Adari und Tharlionme, welche die Krieger der Elfen in Albernias führen, zeigen sich beeindruckt von der Opferbereitschaft des einfachen Wirtes Agilfried und handeln einen Frieden mit Albernias aus. Die Schwestern beschließen mehr über die Menschen zu lernen und werden von Agilfried in seinem Haus aufgenommen.

Nach dem Elfensturm:

Albernias erklärt sich unter seinem Fürsten Cuano ui Bennain für unabhängig. Die Elfe Ulabeth wird von Fenvariens dazu bestimmt, als Beraterin am Hofe Cuanos zu fungieren. Cuano gedenkt das Land noch zu ordnen, bevor er es in die Hände seiner Tochter Inver übergibt. Leonardo x Quoran übernimmt die Leitung des Thaumaturgischen Instituts zu Havena und gibt sich ganz der Forschung hin. Er bemerkt kaum, dass sich Emer von ihm trennt, sich dem Raia-Kult zuwendet und schließlich Hohepriesterin des Tempels von Havena wird. Die Charypta-Anhänger Havenas werden getötet oder in die halbversunkene „Unterstadt“ vertrieben. Die Elfen-Heldin *Salvanya Fran'kha Galadhan* heiratet einen Helden Albernias, der von Cuano mit der Regentschaft Honingens betraut wurde und wird so Gründerin des Hauses Galadhan.

Horasiat Nostria

Das Horasiat wird von einem verweichlichten

Zweig der Kouramnion regiert, die schon lange vergessen haben, dass ihre Vorfahren einst als harte Pioniere und Krieger in dieses Land kamen. Hier versucht man nur, dem Glanz der Kern-Horasiats nachzueifern, was nie so recht gelingt, denn stets ist es zuviel oder zuwenig des Guten. Nichtsdestotrotz ist Nostria durch seinen Reichtum an Steineichen für den imperialen Schiffsbau bedeutend.

Im Elfensturm: Nachdem Horas Kasimir wie viele andere Einwohner von Balan Nostrias in einer von den Elfen beschworenen Flutwelle ertrank, besteigt seine jüngste Tochter Yolanda Kouramnion den Thron. Die Hjaldinger erobern Salza von den geschwächten imperialen Legion Nostrias.

Nach dem Elfensturm: Die Furcht und der Hass auf Elfen ist hier ungebrochen und der Umstand, dass man sie im benachbarten Andergast geradezu als Befreier feiert, hat dem alten Konflikt zwischen den beiden Reichen nur mehr Nahrung gegeben. Auch den Hjaldingern steht man feindlich gegenüber, haben diese den Elfen doch Tür und Tor geöffnet und zudem das nostrische Salza erobert. Auch in den kommenden Jahren wird Nostria ein bevorzugtes Ziel hjaldingscher Kaperfahrten.

Protektorat Andergast

Andergast ist wenig mehr als ein großer Eichenwald mit einigen kleinen Städten darin, und von starrköpfigen Aldangara-Druiden gelenkt wird. Anführer der Druiden ist der Hochdruide, der Archon *Vendul Aldangara*. Mit dem Eichen fällenden Nostria verbindet Andergast eine lange Feindschaft.

Im Elfensturm: Die Andergaster sagen sich geradezu begeistert vom Imperium los, jedoch verstirbt der Archon Vendul in den Jahren des Krieges.

Nach dem Elfensturm: Albernias entsendet den Centurio *Ephardan* und seine Legionäre nach Andergast, um ein weiteres Abrutschen des Landes in die Barbarei zu verhindern. Dieser stößt jedoch auf Widerstand unter der Bevölkerung und den Druiden, insbesondere von *Megalon*, dem neuen Archon der Aldangara. Erst als Ephardan bereit ist die Aldangara-Prinzessin *Varena*, Venduls Tochter, zum Weib zu nehmen, werden sein ordnender Einfluss und seine Legionäre geduldet.

Horasiat Neu-Hjaldingard

Der Horas und die hiesigen Charybalis sind kaum an den barbarischen Nordleuten und ihrem wilden Land interessiert und ergehen sich hier in den vergeistigten Mysterien Charyptas, was jedoch

nicht heißt, dass das stolze Volk der Hjaldinger nicht unter ihrer Herrschaft leidet. Denn der Myriokrat von Thorwal, *Iskir Serr Charybalis - der Kraken von Olport*, ist ein Verräter an seinem Volk und half sowohl den ersten Aufstand der Hetleute Garhelt und Tronde von 4750 IZ niederzuschlagen als auch das Land auf Sklaven und Rohstoffe für seine optimistischen Herren auszupressen. Offizieller Staatsglaube ist der Charypta-Kult, doch macht sich die Obrigkeit nur wenig Illusionen darüber, dass die Hjaldinger heimlich ihre alten Götter Swafnir, Ephar, Ifirn, Firunos, Ögnir und Travia anbeten.

Im Elfensturm:

Der Angriff der Elfischen Armada kommt so überraschend, dass die Imperialen Truppen im Handumdrehen besiegt sind. Nachdem die Hjaldinger ihre Ketten abgeworfen haben, verbünden sie sich mit den Elfen und schicken eigene Schiffe die Küste hinab, um horasiale Siedlungen anzugreifen und zu plündern.

Nach dem Elfensturm: *Hetmann Foggwulf Phileasson*, Initiator des Elfensturms und Anführer des Neu-Hjaldingardschen Aufstandes, wird zum obersten Hetman Neu-Hjaldingards gewählt und ehelicht Trondes Tochter Jurga, die er aus Iskirs Kerkern befreite.

Horasiat Brassachia

Horas des Orklandes ist *An'Tana es Nesséria*, die erfolgreich Kontakte mit den Smaragdspinnen des Spinnenwaldes knüpfte und aufgrund ihrer Verdienste ihr heutiges Amt erhielt. Ihre rechte Hand ist *Raidri Conchobair Serr Kourammion*, der Magnat von Myrcaer, der auch Knechter des Orklandes genannt wird. Durch gezielt eingesetzte Tyarkash- und Minotauren-Verwalter sind die meisten Orks zu einem Volk von Bauern und Hirten geworden, aus dem die Horasiate immer noch Sklaven und Schocktruppen für ihre Kriege beziehen. Die Orks des Orklandes verehren Brassach, den Hirtengott der Leonir. Der *Aikar Brazoragh*, der die Orks wieder zum wahren Glauben an den Stiergott der Orks zurückführen wollte, wurde von den Magiern der Horasiate gestellt und von beschworenen Entitäten in kleine Stücke zerhackt. Sein gefesselter Geist winselt immer noch in seinem Schädel, der zum Schatz von Myrcaer gehört, um Gnade.

Im Elfensturm: Als die Gefahr durch die Elfen erkannt wird, fordern die Kern-Horasiate Orkplänkler für ihre Legionen in nie da gewesener Höhe an. Die Versorgung durch die Kern-Horasiate reißt schließlich durch den Krieg ab und es kommt zu Unruhen unter der menschlichen Bevölkerung, die jedoch von Conchobair mit harter Hand im Griff gehalten wird.

Nach dem Elfensturm:

Das Horasiat zerfällt mehr und mehr in Stammesgebiete von Minotauren, Orks, Leonir und Ogern. Myrcaer kann zwar vorerst gehalten werden, doch die Stadt versinkt mehr und mehr in Gesetzlosigkeit, Anarchie und obskuren Kulturen wie den der Mondspinne. An'Tana gibt letztendlich ihren Horas-Titel auf und erklärt das Horasiat für aufgelöst. Als Magokratin von Myrcaer bleibt An'Tana dank ihrer Smaragdspinnen-Verbündeten und dem Kult der Mondspinne, dem sie bald vorsteht, ein echter Machtfaktor in der Stadt. Der in Brassachia verhasste Raidri Conchobair jedoch kehrt in sein heimatliches Albernia zurück um sich dort einen neuen Titel zu verdienen. Viele der für die Legionen rekrutierten überlebenden Orks kehren nicht mehr ins Orkland zurück und bilden überall in den Horasiaten kleine bis mittlere Orkbanden, die mühsam über Jahrzehnte ausgemerzt werden müssen.

Horasiat Ahmadena

Das Land im Yaquirtal ist andernorts vor allem für seinen Wein, seine Pferde, die Hitzköpfigkeit seiner Männer und die feurigen Frauen bekannt. So mag es nicht wundern, dass hier neben Ahmada und Raia vor allem Kampf und Kriegsgötter wie Braziraku, Korash, Rondra und Shinxir-Kulte um die Gunst der Menschen streiten.

Metropole des Horasiats ist das mächtige Punin. Nahezu alle Magierhäuser sind in der Stadt vertreten. Regiert wird das Land derzeit durch Horas Prishyane Partholon.

Weithin sichtbares Symbol der Macht der Magier Punins ist die Fran-Horas-Akademie mit dem mit den Knochen der aventurischen Elfen verzierten Elfenbeinturm. Neben den Menschen leben in Ahmadena vor allem Kentori, die fast sämtlich in der Kavallerie dienen, sowie einige Minotauren-Stämme und Ashariel-Horste im südlichen Rashdulswall.

Im Elfensturm: Zu Beginn des Elfensturms greifen die Elfen Ahmadena zwar nicht direkt an, jedoch kommt es zu Kämpfen mit den Zwergen von Xorlosch, welche den Elfensturm als Chance ansehen, sich gegen das Imperium aufzulehnen. Jedoch sehen auch die Elfen bereits die Gefahr, die im Elfenbeinturm lauert, und entsenden Kundschafter und Spione wie Tenobaal Blutpfeil und Mayaharia Morgenrot.

In Punin kommt es zur letzten Schlacht und damit zum Ende des Elfensturms, in der die Zauberweber der Elfen die Fran-Horas-Akademie und den Elfenbeinturm zerstören.

Nach dem Elfensturm: Das Horasiat Ahmadena löst sich auf und wird in Amadhaya umbenannt. Die Magier sind nur noch eine von vielen einfluss-

reichen Gruppen, neben ihnen fordern nun reiche Patrizier und Kulte Einfluss auf die Geschicke des Landes. Insbesondere Mond-Kulte wie der der Träumenden Madhaya, dem früheren Ahmada-Kult, oder des kriegerischen Braziraku, dessen Hörner die Mondsichel bilden, gewinnen an Bedeutung.

Elfen aus dem Volk der "Alten Elfen" besiedeln die verborgenen Ruinen von Aranil. Rohezal Aphirdanos gründet die Magierakademie von Punin, an der die Geheimnisse der Magie von Elfen und Menschen gemeinsam erforscht werden sollen. Gemeinsam mit der rothaarigen Vislani-Elfe Azaril Scharlachhaar errichtet er den "Elfenturm" als erstes Gebäude des neuen Instituts auf den Ruinen der Fran-Horas-Akademie. Unter den ersten Lehrern finden sich der Elf Barinion Nachtschatten und Pyra Partholon, die Tochter der früheren Horas.

Die frühere Spionin Mayaharia Morgenrot entdeckt ihre Liebe zu Land und Menschen und wird mit den Jahren eine gefeierte Schauspielerin auf den Bühnen des Landes. Auch andere Elfen lassen sich in Punin nieder, wie die Bognerei Abendrot beweist.

Magokratie Agareth

Die Magokratie von Agareth geht zurück auf Horas Rohal en Ennandu und seinen "Krieg der Magier" mit dem Horas Tarsinion yal Melarythor von Punin. Agareth ist berühmt für den großen Tempel des Brajan als Schutzpatron der Stadt und der herrschenden Magier und den Tempel des vergöttlichten Archäers Nandus als göttlicher Schirmherr des Hauses Ennandu.

Derzeitige Magokratin ist *Rohela Sedlinda von Agareth*, die derzeit ihren Sohn *Brinon von Agareth* ausbildet einst das Amt zu übernehmen. Ein einflussreicher Verwandter ist *Golambes von Agareth, Greif von Waldstein*, der das Geheimnis, dass seine Familienzweig Ban'shi-Blut in den Adern hat, verbirgt und nach den Geheimnissen des Reichsforstes forscht. Bedeutendster Priester der Magokratie ist wohl *Dexterian Serr Brajan*, der Hohepriester des Brajan.

Im Elfensturm: In der Magokratie Agareth entschließt man sich, den Horasiaten nicht zu Hilfe zu eilen, doch obwohl man neutral bleibt, ist die Magokratie ob ihrer historischen Verbindung zu den aventurischen Elfen und auch ihrem Untergang ein Brennpunkt des Elfensturms, da zahlreiche imperiale Helden hier nach Rettung suchen und elfische Kundschafter nach den Spuren der Hochelfen forschen. Durch die wachsende Tätigkeit in "seinem Wald" wird Ornaval Sohn des Serleen, ein Feenkönig, aus seiner jahrhundertelangen Lethargie geweckt und macht verstärkt von sich reden. Dass er ein Hochelf ist und die

Friedensbedingungen für den Elfensturm ebenso erfüllen könnte wie die vom Spiegelbann verborgenen Katzenelfen Simyalas, ahnen nur die wenigsten.

Nach dem Elfensturm: Greif Golambes von Agareth bekennt sich zu seinem Albenerbe, nennt sich Lamiadon von Waldstein und ehelicht die Elfe Nahaniel Quellensang, eine Legenden-sängerin der neuen Reichsforstelfen. Im Reichsforst entsteht langsam das Elfenkönigreich von Simyala neu. Nahaniels Schwester Allechandriel wiederum erwärmt das Herz Ornavals.

Die Elfen entsenden Ellinar Sterntreu und Eorlariel Silbersee als Abgesandte an Rohajas Hof in Agareth.

3 nBF ehelicht ein Held der Schlacht von Punin Brinons Witwe Rohaja und ein Jahr später wird ihr Sohn Alberion geboren.

Horasiat Darparcia

Darparcia gilt als rückständiges, beinahe barbarisches Reich, doch sollte man das weder seine Einwohner noch ihren Herrscher, den Horas Darparticus VI Kouramnion und den Braziraku-Kult hören lassen. Darparcia ist auch für seine große Zahl von Minotauren bekannt.

Im Elfensturm: Das Horasiat begrüßt die Möglichkeit, sich in eine wahre Schlacht werfen zu können, und entsendet seine Legionen, um den bedrängten Horasiaten der Westküste zu Hilfe zu eilen.

Nach dem Elfensturm:

Die Legionen kehren grollend und besiegt in die Heimat zurück. Der Horas zürnt, dass man den 'faulen Frieden von Punin' nicht anerkennen werde und erklärt Darparcia zum letzten 'wahren Horasiat'.

Protectorat Baliho

Das Reich um den unheimlichen Neunaugensee und am Fuß der als verflucht geltenden Salamandersteine gilt als ein verwünschenes Land. Eine lange Erblinie von Trollen, derzeit der Troll Martosch vom Steinwald, genannt "Wald-Mar", agiert durch "Adoptivkinder" unter den Zauberrittern der Partholon und Satu-Priesterinnen des Hauses Icemna.

Die Stämme der Lyncil und Ban'shi der Salamandersteine sind ebenso gefürchtet wie die Goblins der Roten Sichel.

Im Elfensturm: Ein dunkles Erbe der alten Elfen, Yol'Ana, das sich durch die Icemna erhalten hat, wird durch die Ankunft der Elfen zu neuer dunkler Aktivität geweckt und ist bemüht, das Land ins Chaos zu stürzen.

Nach dem Elfensturm: Ohnehin nur lose mit den Horasiaten verbunden, kündigt Baliho jede Verbundenheit mit dem Imperium auf.



Die Trägerin Yol'anas und ihre Machenschaften werden entdeckt und vereitelt. Glaubt man Yol'ana in Baliho nun besiegt, wechselt es nach dem Elfensturm wieder auf einen Elfen über und versucht Zwietracht unter den Völkern zu säen. Möglicherweise nimmt es ja von einem direkten elfischen Gegner imperialer Spielerhelden Besitz?

Das Horasiat von Transysilia

und Alhania

Das Doppelhorasiat ist ein wildes, nahezu ungezähmtes Land, dessen Wälder Heimat zahlreicher Druiden aus dem Haus Aldangara sind, die hier den Sumu-Kult unter dem Volk verbreiten. Die Städte und ihre Bewohner sehen sich jedoch als Keimzellen kommender Größe. Transysilia wird von der Metropole Ysilea aus durch einen Strategus regiert und lenkt die nördlichen Lande im Sinne des Horas von Warunk.

Horas Xeraan ter Rhidaman, ein Paktierer Tasfarels, herrscht von Warunk aus über die Lande von Alhania, nachdem er vor fünfzehn Jahren den herrschenden Horas Trondrawik Phraisopos vertrieb. Die Amazonen der Berge unter Königin Yppolita, welche den Phraisopos beistehen wollten, unterwarf er ebenfalls durch List und Tücke. Yppolita hält er sich seither als Sklavin, während er die Amazonen-Kriegerinnen mit Magie und dem Kult der Schwarzen Mutter im Bann hält. Seine älteste Tochter Nakika, das erste von zahlreichen Kindern, die Yppolita ihm gebar, ist trotz ihrer Jugend bereits eine brutale Paktiererin, Hohepriesterin der Schwarzen Mutter und Königin der Mactaleänata-Amazonen. Nach Yppolitass älterer Tochter mit einem reisendem Helden, Gilia, die als Kind vor seinem

Zugriff gerettet werden konnte, lässt Xeraan fieberhaft forschen und glaubt sie bei Amazonen außerhalb des Horasiats suchen zu müssen.

Beylunk ist eine Freistadt unter der Herrschaft der Priesterschaften des Brajan, seines Weibes Heshinja und ihren Söhnen Uccurius und Sindarius. Die früheren Phraisopos-Herrscher des Reiches leben hier im Exil.

Im Elfensturm: Horas Xeraan untersagt die Entsendung der horasialen Legionen, muss er doch "innere Bedrohungen" bekämpfen können. Doch in Wahrheit will er seine Krieger und seine Geldkasse schonen, um wie ein Heuschreckenschwarm über geschwächte Nachbarreiche herfallen zu können, wenn sich der Staub gelegt hat. Strategus Bernfried von Transysilia teilt zwar nicht die Gier seines Horas, doch sieht auch er keinen Sinn darin, den Horasiaten der Westküste seine Legionäre zu opfern, wenn daheim genug im Argen liegt.

Nach dem Elfensturm:

Yppolita befreit sich mit Hilfe von Helden unter der Führung ihrer Tochter Gilia. Sie kann einen Teil ihrer Amazonen für sich zurückgewinnen, während der Rest Xeraan und Nakika weiterhin dient. Die Amazonen ziehen sich in die Drachensteine und die Beilunker Berge zurück, wo Yppolita in Kurkum und Gilia in Drachenstein unter dem Schutz der Drachen Apep und Smadur herrschen. Von hier aus streben sie die Vernichtung Xeraans an, wobei sie sich mit Beylunk und den exilierten Phraisopos dort verbünden. Zudem wandelt sich der Rondra-Kult der hiesigen Amazonen dahingehend, dann die Rolle des Drachen Famerlors als Gefährte Rondras betont wird.

Xeraan holt norbardische Söldner aus dem Bornland ins Land, was jedoch letztendlich seinen Untergang bedeutet, als diese ihre wahren Absichten zeigen und das Volk von Alhania unterstützen, seine Herrschaft abzuwerfen.

Erschwerend kommt hinzu, dass Strategus Bernfried endlich mit Xeraan bricht und die Truppen Tobrias ihm nicht zu Hilfe kommen. In der Schlacht an der Taubria wird Xeraan von Norbarden, Amazonen und dem Heer Beylunks vernichtend geschlagen und muss sich nach Mendena, seiner letzten Hochburg flüchten, wo ihn zahlreiche Söldner und schwarze Amazonen beschützen. Nakika jedoch zieht sich mit den meisten der Mactaleänata-Amazonen in die Festung Zantstein zurück, wo sie auf Rache harret. Das Horasiat zerfällt letztlich in das Reich Tobria unter König Bernfried von Tobria und das Königinnenreich von Alhanien. Letzteres wird von einer Erbprinzessin des alten Alhanien von Beylunk aus regiert und den Phraisopos unter Trondrawik bleibt nur ihr Sitz in Warunk als "Lehen".

Zeichnung: René Littek; Wald-Mar, Baliho

Das Horasiat Harania

Horas *Leatmon di Phraisopos* musste traditionell, wie jeder Horas vor ihm, die Königin Haranias ehelichen. Zu seinem Amtsantritt war dies die greise *Sybia Icemna*, doch hoffte Leatmon schon bald das Bett mit Sybias Tochter *Dimiona* teilen zu können. Leatmon stand von Beginn an im Konflikt mit *Arkos Icemna von Chalwens Thron*, dem Sohn aus Königin Sybias früherer Ehe, und dessen Weib *Eleonora*.

Im Elfensturm: Harania bleibt im Elfensturm von den meisten Wirren der Kämpfe mit den Elfen verschont, doch wird das Land gegen Mitte des Konflikts sowohl von Oron als auch von Truppen des Diamantenen Sultanats angegriffen, um die Schwäche des Imperiums zu testen. Zwar kann Harania die Feinde aus eigener Kraft abwehren, aber Horas Leatmon nutzt die, wie er glaubt, günstige Gelegenheit für die heimliche Ermordung Sybias und die Heirat mit deren Tochter Dimiona. Des Weiteren erklärt er offen die Jagd auf Arkos Icemna, was für Leatmon unerwartet einen Bürgerkrieg zur Folge hat.

Nach dem Elfensturm: Letztendlich muss Leatmon aus seinem Palast in Zorgan fliehen, wozu er durch Magie den Körper eines Knaben raubt. Im bornischen Exil findet er Erleuchtung und eine Berufung in die Kirche der Peraine. Dimiona dagegen flüchtet ins Mhogulat von Oron und verliert sich in den ekstatischen Riten der finsternen Belkelel. Arkos Icemna und seine Frau rufen das Königreich Harania aus, Ein Brückenkopf der imperialen Macht bleiben Perricum und der Norden, das von den dort herrschenden Partholon und verbündeten Rondara-Priestern gehalten werden kann. König Arkos muss in der Folgezeit jedoch vor allem die Versuche seiner tulamidischen Nachbarn abwehren, Harania in ihre jeweiligen Reiche einzufügen.

Horasiat Belenas

Das Reich ist imperial betrachtet eher klein, aber dank seines Handels mit Produkten aus den Regenwäldern nicht unbedeutend. Die bedeutendsten Städte sind Belenas und Chorapia, die jedoch immer wieder von den Kriegern des Geisterjaguars und wilden Echsenmenschen angegriffen werden. In den Städten wird zu zahlreichen Insekten- und Spinnengöttern gebetet, bisweilen mit Duldung der Staats-Priester, oftmals jedoch aus dem Geheimen heraus. Auch den anderorts bekannten Göttern werden oftmals insektenhafte Attribute angedichtet. So kennt man Phex und Mada hier als Spinnengötter, Raia hat Schmetterlingsflügel sowie Fühler und Peraine wird als Ameisen- oder Chrattackönigin gesehen.

Erwähnenswert ist auch die Satu-Insel, eines der

größten Forschungsgelände der westlichen Icemna. Viel wird gemunkelt über die Experimente, welche die Zauberpriesterinnen hier vornehmen. So glaubt man, zu Recht, dass die allnächtliche Verwandlung aller Männer eines nahen Küstendorfes in Frauen auf einen Versuch der Icemna zurückgeht. Auch leben im Inneren der Insel zahlreiche Echsenwesen aus alter Zeit, vielleicht gar eine ganze Stadt, denen man Kontakte zu den Icemna unterstellt.

Im Elfensturm: Nicht direkt vom Angriff der Elfen bedroht, entsendet das Horasiat dennoch einige seiner Einheiten, jedoch nur so viele, dass der Schutz gegen die Waldmenschen aufrecht erhalten werden kann. Die Icemna nutzen die Gelegenheit jedoch, um die Hauptstadt Belenas durch ein magisches Großritual anzugreifen, das von der massiven Versetzung des Trinkwassers mit einem Elixier unterstützt wird. In einer Vollmondnacht wird das wahnsinnige Ziel der Icemna, ein durch "Umwandlung" von Männern gereinigtes Reich zu schaffen, offenbar. Die Nesseria von Chorapia können einen ähnlichen Angriff auf ihre Stadt durch die Hilfe von Helden gerade noch abwenden. Auf der Satu-Insel und in Belenas können die Helden zudem die ranghöchsten Icemna und die Aufzeichnungen über das Ritual erobern, so dass die Icemna in ihrem Bestreben um ein "Frauenreich" um Jahrzehnte zurückgeworfen werden.

Nach dem Elfensturm:

Die Icemna können Belenas dank ihrer Kampfchimären beinahe ein Jahr halten, müssen sich dann jedoch geschlagen geben und ziehen sich auf die Satu-Insel zurück. In den folgenden Jahren werden ihre Praktiken düsterer und dämonischer, sodass sie selbst jene wenigen Grenzen überschreiten, die ihrer früheren Anführer gesetzt hatten. Echsenmagie fließt verstärkt in ihre Zauberkunst ein und bald wird Echserie und dann H'exerei zum geflügelten Wort für die Zauberkunst der ‚H'exen‘ von der Satu-Insel. Die Verwandlungen in Belenas gehen zumeist nach dem Abzug der Icemna wieder zurück, da das Elixier dem Trinkwasser nicht mehr zugeführt wird. Die Ausnahmen, die Frauen bleiben oder zu Ravesaranen werden, scheinen verstärkenden astralen Einflüssen wie Kraftlinien ausgesetzt gewesen zu sein. Belenas behält jedoch den Ruf einer ‚Weiberstadt‘. In den folgenden Jahren wird das Reich Belenas fast zerrissen durch die Angriffe der Waldmenschen, Intrigen der Spinnen- und Insektenkulte sowie die Bedrohung durch die Icemna-H'exen, doch können mächtige Helden das Ruder noch einmal herumreißen und die Horaswürde an sich bringen.

Horasiat Brabacia

Offiziell beansprucht Horas Myrziron Alantinos die komplette Südküste Aventuriens als sein

Reich, doch in Wahrheit beherrscht er kaum mehr als einige Städte entlang der Küste und seine Herrschaft endet oft spätestens wenn man die Plantagen verlässt und den Dschungel betritt. Zudem behindern einige alte Familien wie die Charazzar seine Herrschaft in den Städten. In den Städten findet man zahlreiche Achaz und Shingwa. Wahrzeichen der Metropole Brabak sind jedoch die großen Harpien, die einst aus den Thorwalerinnen der Hammerfaust-Otta geschaffen wurden und die schwarze pyramidenhafte Feste der Melarythor.

Vor der Küste Brabacias leben zahlreiche Risso, die mal mit Brabacia im Streit liegen und dann wieder erfolgreichen Handel mit den Menschen treiben.

Im Elfensturm: Im Süden hört man eher gerücheweise von einem Krieg im Kern-Horasiat.

Nach dem Elfensturm: Durch den Elfensturm selbst gibt es in Brabacia kaum Veränderungen, jedoch erlauben die einbehaltenen Tributzahlungen endlich eine Flotte zu erstellen und Kolonien auf dem südlichen Kontinent Uthuria zu gründen.



Protectorat H'Alanfla

Herrscher der Nekropole H'Alanfla ist der eigentlich schon verstorbene *Nekropolit Bal H'Onachos*. Dieser hat die Magie seines Hauses und der alten Echsen dazu genutzt sich in eine untote Mumie zu verwandeln. H'Alanfla ist die Schwarze Perle imperialer Zivilisation im Süden und steht wohl in Größe nur Bosparan und Agareth nach. Über die Stadt hinaus beherrscht das Protectorat Mirham und einige weitere imperiale Siedlerstädte. Die bedeutende Meerenge von Sylla und Charpytaso wird von den namengebenden Festungshäfen bewacht.

Im Elfensturm: Das Protectorat bleibt von den Wirren des Elfensturms selbst unberührt, doch der

Nekropolit erklärt H'Alanfla für unabhängig. Bal greift auf uralte Wudu-Rituale zurück und erhebt eine Armee von Wudu-Zombies und herrscht über die Lebenden wie die Toten. Schon bald lässt er sich selbst zum Halbgott erklären. Honoraten und Optimaten der anderen Häuser flüchten unter der Nautokratin *Duridanya Karinor* nach Sylla und erklären es zu einer imperialen Freistadt. Als Antwort auf die untote Bedrohung öffnen die Charybalis in Charyptaso eine Pforte des Grauens. Dieser entsteigt zuerst ein Dämon, der Besitz von dem als Opfer angebotenen Piraten *Lolona* nimmt und schon bald als Priester des Charypta-Kultes fungiert.

Nach dem Elfensturm: H'alanfla versucht mehrfach Sylla und Charyptaso zurück zu erobern, scheitert jedoch. Sylla wächst aufgrund von Flüchtlingen rasch an und baut seine Befestigungen aus, so dass es für die Seefahrt als Hafen bald den Platz der Schwarzen Perle einnimmt.

Die Grolmbingen

Im Phecanowald ist *Lologramosch* als "Titanenschmiede" einer der wichtigsten Waffenproduzenten imperialer magotechnischer Waffen, während das neu eroberte *Xar-Ambrom*, das frühere Zwergenkönigreich im Amboss, heute von *Gagilknik Grolm-Herrscher von Xar-Ambrom* regiert, ein tributpflichtiges Vasalenreich der Horasiate geworden ist. Die Zwergeninge im Amboss fiel im aussichtslosen Kampf gegen die Technomantie der Grolme. Die Krieger der Zwerge wurden eingemauert und wandeln immer noch als Untote umher. Zahlreiche Zwergensklaven und -kollaborateure dienen jedoch noch immer unter den Grolmen. Gagilknik wird von einem mechanischen Golem beschützt, dessen Panzer aus der Rüstung des hingerichteten Hochkönigs Albrax besteht.

Im Elfensturm: Die Grolmbingen arbeiten auf Hochtouren, um den Legionen durch magotechnische Artefakte einen Ausgleich gegen die durchgehend magisch begabten Elfen zu verschaffen. Doch der massive Einsatz von Kräften der Domäne Thessephai verursacht Streit und Missgunst sowohl unter den Grolmen der Bingen als auch unter den Legionen der Horasiate, welche die Waffen benutzen.

Nach dem Elfensturm: Lologramosch verwandelt sich in eine Grube halb-mechanischer Monstrositäten, während sich Xar-Ambrom weigert, sich den Zwergen zu beugen, und sich vor der Welt einigelt.

Jenseits der Horasiate

Die Flusslande

Der Begriff Flusslande beschreibt die lang gestreckte und durch den Finsterkamm unterbrochene Region der Täler vom nördlichen Großen Fluss und dem Svellttal. Eine wilde Region, die vor allem von Potentaten einzelner Stadtstaaten, Rebellen und Räubertrodiaren, wie beispielsweise *„Jast dem Grausamen“*, beherrscht wird. Auch einige aus Brassachia geflohene Orkstämme kann man hier finden.

Im Elfensturm: Jast organisiert mehrere Raubzüge in die bedrängten Ländereien Albernias, wo er unter der Bevölkerung größeres Elend anrichtet als die Elfen. Für eine Zeit kann er gar die Herrschaft über Jelenvina an sich reißen, nachdem die Elfen die Magier dort besiegten. Niemand ahnt jedoch, dass in den Flusslanden ein Geheimnis verborgen ist, das für den Elfenkönig



Zeichnung: René Littek; Amariel, Flusslande

Fenvariens von persönlicher Bedeutung ist: seine seit dem Untergang von Tie'shianna verschollene Tochter, *Prinzessin Amariel*, ist hier in einer Globule, die das untergehende Tie'shianna widerspiegelt, verborgen und gefangen. Wenn es Helden gelänge sie zu befreien und ihrem Vater zurückzubringen, könnte auch sie die Bedingung der Elfen für einen Frieden erfüllen.

Nach dem Elfensturm:

Die Flussländer werden aus den albernischen Landen vertrieben und sind dort verhasster als irgendein anderes Volk. Zwar wird Jast selbst gefasst und in Jelenvina enthauptet, aber seiner Sippschaft gelingt die Flucht in ihre alten Refugien am Großen Fluss. Sollte Amariel nicht befreit worden sein, so wird sich Jahre später der Hetman Phileasson sich dieser Aufgabe annehmen.

Das Großreich der Zwerge

Das Großreich der Zwerge ist zum Leidwesen der Zwerge keine Beschreibung seiner Macht sondern der Not, die alle bedeutenden Zwergenreiche zwang, sich zusammenzuschließen, um nicht das Schicksal der Amboss-Zwerge zu erleiden. So fasst das Reich die Zwerge Xorloschs, die Hügelzwerge der Flusslande, die Zwerge von Kosch und Finsterkamm und die Zwerge der Beilunker Berge zusammen. Gerüchte sprechen zwar von weiteren Zwergen in Brassachia, dem Regengebirge und den nördlichen Gebirgen an der Eisgrenze, doch selbst die Zwerge können das nicht bestätigen. Die Hauptstadt Xorlosch selbst ist ein belagertes Reich und *Arombolosch Hochkönig von Xorlosch* der Letzte der Zwergenkönige. Alle anderen Zwergenherrscher fielen Kämpfen und Attentaten zum Opfer, so dass man aus der Not eine Tugend machte und Arombolosch zum Hochkönig aller Zwerge ernannte. Arombolosch setzte eine stärkere Hinwendung zur magielosen Mechanik und zum Geodentum durch, um den Grolmen Parolie bieten zu können. Dass er dabei nicht die Angrosch-Priester gegen sich aufbrachte, verdankt er wohl vor allem der Notlage der Zwerge und dem Umstand, dass er die Rolle der Priesterschaft ebenfalls immer wieder hervorhob.

Im Elfensturm: Die Zwerge sehen ihre Chance gekommen und greifen auf Seiten der Elfen in den Krieg ein, indem sie imperiale Menschen und G'rolmur ihrerseits angreifen.

Nach dem Elfensturm: Selbst nach dem Friedensschluss führen die Zwerge ihren eigenen ‚Krieg unter dem Berg‘ gegen die Grolme weiter. Insbesondere mit dem versklavten Xar'Ambrom und dem darunter gelegenen Corumbra führen sie beständig Kämpfe aus.

Die Salamandersteine

Nach dem Ende der aventurischen Elfen galten die Salamandersteine lange Zeit als verflucht und unpassierbar und für die meisten Wesen ist das auch zutreffend. In den Wirren der Magierkriege jedoch versammelten sich die Lyncir und Ban'shi, welche die Imperialen auf diesen Kontinent verschleppt hatten wie auf ein geheimes Zeichen und bildeten Stämme in den Zauberwäldern der Salamandersteine. Die Lyncir und Ban'shi glauben, dass Zerzal und Mada sowie Ifirnurta mit ihren Kindern, den Lichtalben, im Inneren der Wälder auf die Rückkehr der Elfen warten und sehen sich bis es dazu kommt als erste Hüter der Wälder.

Im Elfensturm: Die Stämme der Salamandersteine deuten den Menschen Balihos gegenüber an, dass, wenn sie gegen die Elfen ziehen sollten, sie Baliho attackieren würden. Nur ein weiterer Anstoß um Baliho, das ohnehin nicht in den Kampf gezogen werden will, diese Entscheidung zu erleichtern. Weitere Verbündete der Elfen sind die Hippogriffe der Berge, die, wie von ihren früheren Herren gerufen, in ganzen Schwärmen ausflogen, um den Elfen als Reittiere zu dienen.

Nach dem Elfensturm:

Oionil Tauglanz führt nach dem Elfensturm viele Wilde Elfen, teils auf den Rücken der zurückkehrenden Hippogriffe, in die Salamandersteine und verbündet sich mit Lyncil und Ban'shi zum Waldreich von Sala Mandra. Zeichen dieses Bündnisses ist der von *Elestir Sternlicht* geschaffene Salamanderstein. Wenige Jahre später bitten die Völker von Sala Mandra auch die Anhänger der Rondra im nahen Donnerbach zum Bündnis hinzu.

Das Bornland – Heimat der Hexatéer

Ursprünglich glaubten die Hexatéer nur an jene sechs Götter, die sie aus dem Guldland mitgebracht hatten. Beeinflusst von tulamidischen Glaubensvorstellungen und einigen göttlichen Offenbarungen wandelte sich aber auch das Götterbild der Hexatéer über die Jahrhunderte. Heute glauben sie, dass sechs Paare göttlicher Herrscher und deren Kinder über die Menschen wachen. So kennen sie die Götterpaare Brajan und Travina, Phex und Heshina, Effard und Rondara, Boron und Satu, die Göttinnen Simina und Raia, sowie Paranja und Firunos, deren gemeinsame Tochter Ifirn sich im Bornland fast größerer Beliebtheit erfreut als ihr grimmer Vater. Regiert wird das Land von den 6 Patriarchen des Bornlandes, die aus den alten Familien gewählt werden. So sind unter den langjährigen Patriarchen beispielsweise *Jadvige Thesia von Ilmenstein*, die *Gilia*, die Tochter ihrer Freundin,

der Amazonenkönigin Yppolita, aufzog; *Helme Haffax-Celius*, brillianter Krieger und Heerführer sowie der reiche Handelsfürst *Regolan Stover Stoerebrandt* zu finden.

Eine weitere Gruppe, die wie die Hexatéer einst als Flüchtlinge das Bornland erreichte und dort bis heute lebt, sind die Norbarden, die sich dort nach dem Fall des alten Reiches Alhanien niederließen und bis heute in fahrenden Sippen als Händler und Söldner leben.

Das Bornland und die Rote Sichel sind auch eines der letzten Rückzugsgebiete der freien aventurischen Goblins, nachdem man die Rotpelze andernorts mit magischen Mitteln wie Ratten aussrottete oder nach Brassachia deportierte.

Im Elfensturm: Das Bornland bleibt offiziell neutral im Krieg, doch heimlich hofft man darauf, dass die Elfen die Horasiate hinwegfegen ... und dann vorzugweise wieder in ihre Heimat zurückkehren.

Nach dem Elfensturm: Die Elfen entsenden *Elsurion Sternlicht* als ihren Botschafter ins Bornland, wo er sich in Norburg niederlässt.

Nach dem Fall Xeraans in Alhania kommt es zu einem Exodus der Norbarden, die sich dort im neuen Königinnenreich von Alhanien niederlassen und sogar eine der ihren auf den Thron setzen.

Der Hohe Norden und das Finstereis

Durch den Untergang der Elfen wuchsen die Möglichkeiten der Nachtalben und heute herrschen die finsternen Elfenwesen unter ihrer Gottkönigin *Bhadona* im Geheimen über ein dunkles Reich im Norden: das Finstereis.

Im Elfensturm: Bhadona sieht die Rückkehr der Elfen mit Missfallen, fürchtet sie das Alte Volk doch mehr als die so leicht formbaren und kurzlebigen Menschen. So sendet sie einige Agenten aus um den Horasiaten zu helfen und auch bei Brajamenes "Letztem Ritual" hatte sie maßgeblich ihrer Finger im Spiel.

Nach dem Elfensturm:

Die eigensinnige und sture Sternenträgerin *Swelfa*, vielleicht die beste Schwertkämpferin und Reiterin in Fenvariens Gefolge, führt nach dem Elfensturm ihre Reiter in den Norden Aventuriens und tritt Lariels Erbe an.

Auch *Ayalamone Silberwoge* führt Angehörige der Alten Elfen und Meer-Elfen in den hohen Norden und nimmt dort Kontakt zum Palast der Lichthüter Shanasala auf. Mit der Zeit bilden sich weitere Eispaläste, um Wacht gegen das Finstereis zu halten.

Die Tulamidenlande und der Süden

Der Süden des Kontinents bleibt weitgehend un-

berührt von den Kämpfen der Elfen und Horasiate. So verändert sich durch die Ankunft der Elfen hier nur wenig. Die Ankunft eines eigentlich als ausgestorben geltenden Volkes fasziniert die Tulamiden und die Gleichsetzung von Elfen und Dschinnen in den Märcen beginnt schnell. Politisch jedoch ist das Diamantene Sultanat vor allem daran interessiert, wie sehr die elfen die Nachbarhorasiate schwächen und damit zu einer potentiellen Beute machen.

Das Diamantene Sultanat

Das Diamantene Sultanat ist neben den Horasiaten das zweite Großreich des Kontinents. Der einzige ernsthafte imperiale Eroberungsversuch unter Horas Murak scheiterte, so dass das Sultanat bis heute besteht. Uneingeschränkter Herrscher des Sultanats ist der Diamantene Sultan von Kunchom Abu Dhelrumun ibn Chamallah. Selbst kein Magier, ist er doch von Magiern umgeben, die jedem seiner Wünsche Form verleihen. Doch macht er sich Sorgen, dass auch seiner Tochter Nedime, trotz einer magiebegabten Mutter, die magischen Kräfte versagt blieben und im Volk langsam gemunkelt wird, dass die zahlreichen Götter des Sultanats der Familie ihre Gunst entzogen haben. Doch noch fahren die Dschinnschiffe Kunchoms unter dem Befehl Abu Dhelrumuns und liefern sich Kämpfe mit den Echsen von Maraskan und führen einen Handelskrieg mit dem Amaunir-Imperium. Auch der Rieslandhandel wird noch immer durch die *Familie der Dachmani*, die letzte der altehrwürdigen 13 Rieslandfahrer-Familien, bestritten, derzeit unter ihrem Patriarchen *Ruban*.

Kunchom gebietet über zahlreiche weitere Sultanate, davon jedoch viele in der Khom und von nur wenigen Stämmen bewohnt. In der Khom leben vor allem die Beni Novad oder Novadis, die anders als die Tulamiden meist nur zu Rastullah und seinen neun Frauen beten, so wie auch die Ferkinastämme in Rashdulwall Raschtul und Rascha verehren.

Über das Sultanat Rashdul gebietet die *Shanja Nahema Tamerlain*, eine machtvolle Mudramulim, die auch der Diamantene Sultan fürchtet. Auch der Sultan Hasrabal von Gorien in Anchopal ist ein gefürchteter Dschinnmeister und trachtet Gerüchten zufolge nach dem Thron des Diamantenen Sultans.

Als treue Vasallen gelten Sultan Mustafa von Unau und der Sultan von Thalusa.

Das Sultanat Elem ist für seine Ausübung der Chimärologie und die Horte dunkler Geheimnisse berühmt-berüchtigt und noch heute danken die Einwohner des Diamanten Sultanats, dass die Götter das Großsultanat von Elem einst auf seinen Platz verwiesen, indem sie den Stern von

Elem in den Elemgrund warfen und so die einstige Macht Elems brachen. Die Diamantenen Sultane fügten das ehemalige Großsultanat wieder als Vasall in ihr Reich ein.

Nach dem Elfensturm:

Die Orima-Priesterin *Urdiriel* führt ihre Anhänger in die Khom, wo sie elementare Rituale vollziehen und Wächter des untergegangenen Tie'Shianna werden, die unter den Novadis der Wüste bald als Beni Geraut'shi bekannt sind.

Der Magier *Abdul el Mazar*, Wegbegleiter Phileasons und Fenvariens, kehrt als Abgesandter des Elfenkönigs in seine Heimat zurück und nimmt dort seine magischen Forschungen am Hof des Diamanten Sultans von Kunchom als dessen treuer Berater wieder auf.

18 nBF entsteht das Land des schwarzen Sandes unter dem toten Drachen Rah'Azzor im Süd-Osten der Khom. Unau fällt an den Drachen und seine echsischen Salz-Mumien aus dem Chichanebi-See. Sultan Mustafa kommt bei der Verteidigung seiner Stadt zu Tode.

Fasar

In Fasar herrscht der Leonir *Khorlasch* als Erhabener Priesterkönig von Fasar durch Khors Gunst über die Menschen der Stadt und Leonir in der Steppe. Doch auch er gilt als Vasall des Diamantenen Sultanats, auch wenn das nur selten derart betont wird und eher von Verbündeten gesprochen wird. Niemand

macht sich jedoch Illusionen darüber, dass Khorlasch bereits von einem unabhängigen Fasar träumt, das mehr als ein Stadtstaat ist, und dass er bereits seine Tochter Khorana zur Herrscherin für ein solches Reich erzieht.

Derzeit ist die junge Dame jedoch nur wenig an der Strenge ihres Vaters gelegen und macht sich immer wieder auf Abenteuer von Khoroder Levraia-



Zeichnung: René Littek; Khorana, Fasar

gefälliger Art zu erleben, wobei das eine das andere nicht ausschließt. Fasar ist zudem die Zuflucht der meisten Neristu nach ihrem durch die G’Rolmur erzwungenen Exodus aus den Horasiaten. Jedoch brachten sie den Tulamiden nicht nur technomantische und alchemistische Wunderwerke, sondern leider auch mehrere Nerulo-Mumien, nachdem die Toten während des Exodus bisweilen nicht korrekt zu Grabe gelegt werden konnten.

Mhogulat Oron

Außerhalb des Diamanten Sultanats hat sich ein finsternes tulamisches Reich erhalten, in dem Belkelel oder Beli Khelel als einzig wahre Göttin verehrt wird. Unter der Moghuli *Rashemin* von Oron, genannt *“der Dämonenbalg”*, blüht das Reich derzeit zu neuer Größe auf und niemand bezweifelt, dass ihr Vasallenschwur an den Diamantenen Sultan nicht mehr als ein Lippenbekenntnis und ihr jährlicher Tribut an Sklaven von Spionen durchsetzt sind ist.

Whajad

Das einst von den Göttern vernichtete Reich der Krakonier ist unter der Herrschaft des finsternen Zauberkönigs Moruu’daal neu erstanden und richtet seine Augen erneut begehrlieh auf das Sultanat Elem, das selbst gar nicht abgeneigt wäre alte Bündnisse zu erneuern.

Shan’Rurla

Das geheime Reich im Rashtulswall geht auf die Verbannung der Beni Rurech zurück, welche die Zwillingsgötter Rur und Gror verehrten. Heute steht das mystische Reich unter der Herrschaft ihrer Divinität *Melhibethjida Rurana*, einem Ravesaran, das von den Beni Rurech sowohl als Wiedergeburt ihres einstigen Königs als auch als Abbild Rurs verehrt wird.

Reich des Geisterjaguars

Dieses Reich erstreckt sich über das Regengebirge und ist Heimat der vereinigten Waldmenschen-Stämme. Herrscher und höchster Kriegsschamane ist der *Geisterjaguar*, ein Pardir-Animist, der einst mit seinem Volk hier als Abgesandter Kamaluqs empfangen wurden. Sitz seiner Herrschaft ist Gulagal, wo er den dortigen Kessel der Wiedergeburt nutzt, um seine Herrschaft zu verlängern. Seine Krieger kämpfen mit den Leonir im Süden der Khom und in Chababia. Einzig die Achaz von H’rabaal und die Shingwa-Stämme entziehen sich der Herrschaft des Geisterjaguars.

Das Imperium von Aurishana

Aurishana erstreckt sich über die gesamte Waldinsel-Kette und ist Heimat von Amaunir und Waldmenschen, die der *Sonnenherrscherin Auro’Ra* ergeben folgen, wie diese den Worten der Göttin Aurisha und ihrem Greif Obaran folgt. Die amaunische Oberschicht herrscht über die Waldmenschenstämme der Darna, Haipu und Utulu, welche die Katzenmenschen als gottgesandt erachten. Das Waldinsel-Imperium ist sagenhaft reich und nicht nur deshalb befindet es sich immer wieder in Handelskriegen mit dem Diamantenen Sultanat. Herrschaftssitz ist Altaia, während das religiöse Zentrum auf der Sonneninsel liegt. Ambitioniertes Großprojekt der Sonnenherrscherinnen ist die Verbindung der Inseln durch Monumentalbrücken, von denen aber nur wenige bisher mittels Muskelkraft und Magie fertiggestellt sind.

Das Verfluchte Eiland Marustan

Von Kunchom nur durch eine Meerenge getrennt liegt die von Tulamiden zum Bannland erklärte Insel Marustan, Heimat der Echsenvölker. Die meisten der hier lebenden Echsenwesen sind mittlerweile unter die Herrschaft der *Skrechu*, der *Schlange von Marustan*, geraten, die glaubt, dass die Zeit reif ist, ihren Schöpfer wieder in die Welt zurückzurufen. Ob sie damit Pyrdacor oder ihren direkten Schöpfer, den Skrech Ennachagessi, eine Inkarnation Borbarads, meint, ist ungewiss. Seit ihrem Erwachen vor wenigen Jahren ist sie bemüht, sich güldenländische Magie zu eigen zu machen, um noch mächtiger zu werden.

Ama GirRaos Kochecke ~ Tharpuresisches Hähnchen

von Kirsten Schwabe, Jan Stawarz

Zutaten

6 TL	Öl
1	gehackte scharfe Kerhi (Zwiebel)
½ TL	Tharpuresisches Gelbwurzelpulver (Kurkuma)
1 TL	Thunisblatt, gemahlen (Koriander)
1 TL	Cuminum (Kreuzkümmel)
1 TL	Feuerpulver (Chilipulver)
2 TL	Wasser
750g	Hähnchenfleisch, ohne Knochen, gewürfelt
1 kg	Meralische Strauchfrüchte (Tomaten), gehackt
	Jimaucha (Salz)
1	grüner Minjamon Pilz (Paprikaschote)
½ TL	gehackte Knoblauchzehen
2	grüne Feuerschoten (Chilischoten), gehackt

Siminia zum Gruße!

Das heutige Rezept haben mir Verwandte aus Tharpura beigebracht und es erinnert mich stets an schöne Besuche dort. Im Vergleich zu anderen tharpuresischen Gerichten ist es nicht ganz so scharf, verfügt aber dennoch über eine angenehme Würze, außerdem ist es auch für Nicht-Amaunir sehr bekömmlich und soll Magenproblemen im warmen Klima vorbeugen.

Zuerst wird das Öl in einer großen Bratpfanne, oder einem neristischen Kwisso (Wok) erhitzt und die gehackte Kerhi darin weich gedünstet. In der Zeit mischt man in einer Schüssel das Pulver der tharpuresischen Gelbwurzel mit zerstoßenem Thunisblatt, Cuminum und Feuerpulver und vermischt das Ganze mit Wasser. Diese Würzpaste wird zu der Kerhi gegeben und verleiht ihr nicht nur eine schöne gelbe Farbe, sondern erfüllt die Küche auch mit einem angenehmen Duft.

Anschließend wird das gewürfelte Hähnchenfleisch hinzugefügt und von allen Seiten angebraten. Wenn das Fleisch von allen Seiten schön braun ist, folgen die gehackten meralischen Strauchfrüchte und eine Prise (oder mehr) Jimaucha. Die Mischung muss nun für eine Viertelstunde mit aufgelegtem Deckel garen. Diese Zeit kann genutzt werden um die restlichen

Zutaten zu schneiden. Nach Ablauf der Zeit werden sie ebenfalls in die Pfanne gegeben. Abschließend wird das Gericht offen weiter gegart, bis der Saft der Strauchfrüchte verdampft und das Hähnchen gar ist. Gegebenenfalls mit Jimaucha und Feuerpulver nachwürzen. Dazu passt als Beilage Reis, Basam-Maden (griechische Reismudeln) oder ein gutes Fladenbrot und als Getränk ein fruchtiger Wein oder, wie es unsere Verwandten halten, tharpuresischer Kokoswein.

Ich wünsche euch einen guten Appetit,
eure Ama GirRao



Quaddros ~ Diener des Imperiums

von Dennis Rüter

Dies ist die nach 'Wege nach Myranor' überarbeitete Fassung der Rasse aus der Ausgabe 24 unseres Fanzines.

„Attacke! Parade! Schlagen! Abwehren! Gut so, immer einen Arm nach dem andern! Langsam wird das was mit dir. Schild oben halten! Dafür hast du ihn! Die andern Arme für die Kentema!“

- Hektagu bei der Ausbildung neuer Myrmidonen

Die Quaddros sind eines der besten Resultate chimärischer Zauberei des letzten Jahrtausends, genau wie die Ravesaran. Während Letztere jedoch Wesen der Unterhaltung sind, stellen Erstere eine der Hoffnungen dar, um das große Reich zu verteidigen, gegen seine immer zahlreicher werdenden Feinde.

Herkunft und Verbreitung

Im Jahre 4525 IZ stellte eine phraisopische Magierin die ersten Exemplare vor. Dabei ließ sie sich von den Neristu inspirieren, die aufgrund ihrer Kultur, Mentalität und ihres schwächlichen Körpers allerdings selten Dienst für die Armee oder Stadtgarden tun. Inwieweit die Nachtgänger auch direkt im Entstehungsprozess verwandt wurden, ist nicht überliefert. In den Grenzhorasiaten von Harpalis bis Xararon finden sich die meisten Quaddros, tiefer im Inland seltener.

Körperbau

Am herausstechendsten dürften ihre vier Arme sein, die am kompakten, je nach Individuum eher geschmeidigen oder kräftigen Körper sitzen. Dadurch beeinträchtigt sie Rüstung wenig. Ohren und Augen sind menschlich, zuweilen jedoch ein leicht versetzt oder gedreht. Die Nase neigt zur Flachheit und Schiefe, was den asymmetrischen, hässlichen Eindruck hervorruft. Die Stimme trägt oft ebenso zur mangelnden Ausstrahlung bei. Als Soldaten, ferner auch Handwerker und Arbeiter, sollen sie aber gar nicht gut aussehen, sondern marschieren, tragen, schießen und schlagen. Das Kinn ist zuweilen schief. Ihre Haut besitzt einen hellbraunen, beigen oder hellen, blassen Ton. Militärisch kurze Haartracht wird bevorzugt. Wie bei Menschen haben ihre Frauen zwei Brüste, im Gegensatz zu Nerista.

Vermehrung und Alterung

Schon nach acht Jahren erreicht der Quaddro seine volle Größe und kann, so er eines natürlichen Todes erliegt, viereinhalb Jahrzehnte hinter sich bringen. Vereinzelt ist von sechzigjährigen Individuen berichtet worden. Die Zeit meißelt ihre Spuren in Form von Flecken, Falten und grauem, zuweilen lichter werdendem Haar auf ihre Körper. Bemerkenswert ist die späte Geschlechts-reife Mitte 20, eine Schwangerschaft dauert sieben Oktale. Ein gutes Drittel der Geburten besteht aus Zwillingen, ein Zehntel gar aus Drillingen. Da sie eher im Alter gebären, sterben viele Frauen dabei durch Blutungen. (Neben Shinxir und Siminia findet daher auch Zatura ihr Gefolge unter der Rasse.) Das Nachzüchten mittels Zauberei ist erfahrenen Chimärologen zu überlassen, zuweilen allerdings nötig, um die Zahl von einigen Zehntausend konstant zu halten.

Mit andern Rassen sollen sie nur selten fruchtbar sein.

Lebensweise und Mentalität

Fleiß besitzt für sie einen hohen Stellenwert, während Faulenzerei ihrer Natur zuwider läuft. Entscheidungen überlassen sie liebend gern andern Leuten, die sie für qualifiziert – oder zumindest autorisiert – halten. Entsprechend bevorzugen sie militärische Befehlsstrukturen und starke Anführer nicht nur in der Armee. Spontanität liegt ihnen weniger.

Magie

Etwa jeder 150. bis 200. Quaddro zeigt Begabung für die arkane Kunst. Sie werden von Optimaten ausgebildet, meist von den Häusern Partholon, Phraisopos oder Quoran, seltener Aphirdanos oder Eupherban. Bei den Kouramnion finden sie sich aufgrund von deren weit verbreitetem Rassismus nur selten.

Rasse: Quaddros (13 GP)

Hautfarbe (W6):

1-2 hellbraun
3-4 beige
5-6 blass

Haarfarbe (W20):

1 dunkelblond
2-4 hellblond
5-9 dunkelrot
10-14 hellrot
15-18 rotblond
19-20 haarlos

Augenfarbe (W20):

1-3 dunkelorange
4-6 hellorange
7-9 gelb
10-12 dunkelrot
13-15 hellrot
16-18 grau
19-20 weiß

Körpergröße: 1,70 + 2W20 cm

Gewicht: Größe - 105 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: IN -1, CH -2, GE oder KO +2, die andere +1, KK +1 (2 GP)

LE-Mod.: +10 (9 GP)

AU-Mod.: +10 (3 GP)

MR-Mod.: -4 (-3,6) = 11,6 GP

Automatische Vor- und Nachteile: Beidhändig (3,6 GP), Eisern (2,1 GP), Kompakt (0,3 GP), Zusätzliche Gliedmaßen (zweites Armpaar) (7,5 GP); Sklavenmentalität 7 (-2,1), Unangenehme Stimme oder Unansehnlich (-1,5 GP) = 11,6 + 9,9 = 21,5 GP

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Begabung (einzelnes Kampf- oder Handwerks-Talent oder alle der jeweiligen Gruppe), Großwüchsig, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Kräfteschub/Talentschub, Schnelle Heilung I/II/III, Zäher Hund; Autoritätsgläubig, Schnelle Alterung, Unangenehme Stimme oder Unansehnlich (das nicht automatisch gewählte).

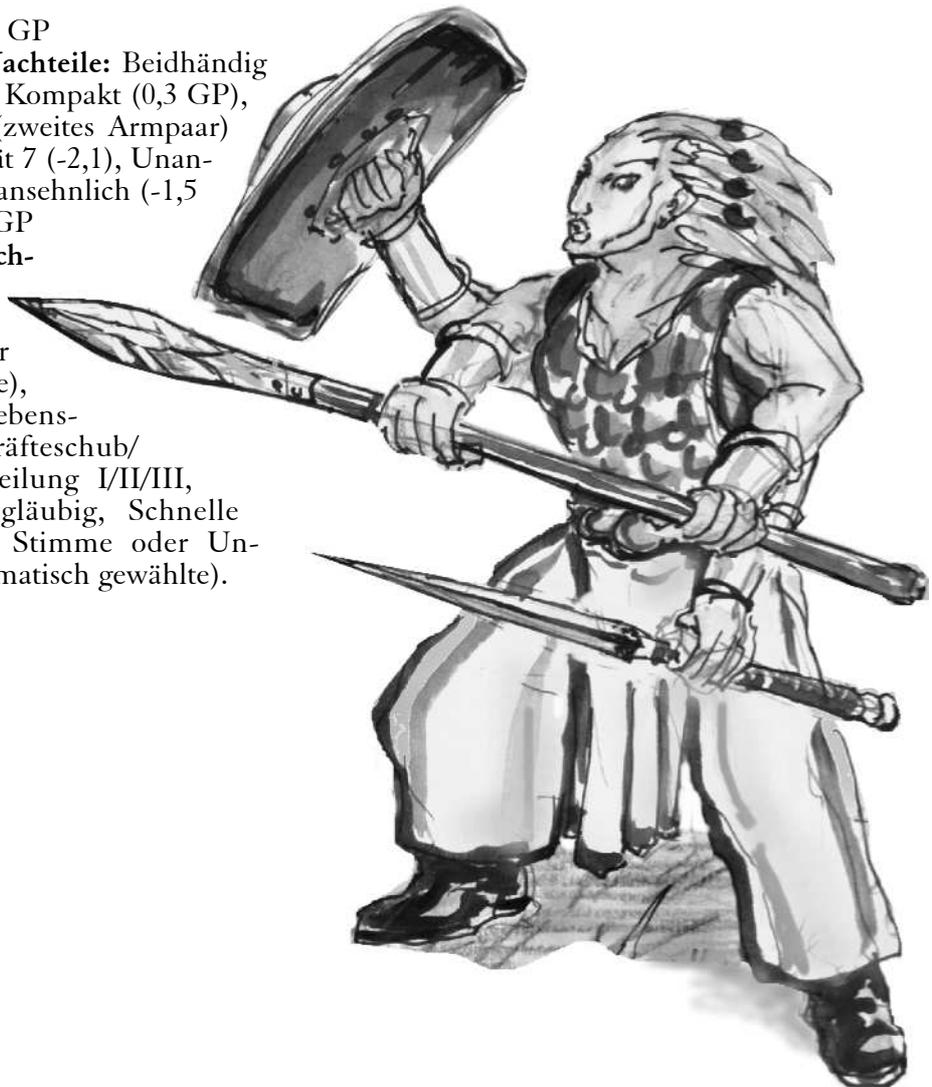
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Herausragendes Aussehen, Wohlklang; Behäbig, Brünstigkeit, Faulheit, Fettleibig, Glasknochen (neutralisiert Eisern), Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Vorurteile gegen brünstige Rassen oder solche mit früherer Geschlechtsreife

Übliche Kulturen: Bäuerlich, Höfisch, Städtisch
Talente: Selbstbeherrschung +1 (0,4 GP), Sinnenschärfe +1 (0,4 GP); Sich verkleiden -2 (-1 GP) = -0,2 + 21,5 = 21,7 GP

= 21,7 - 8,5 = 13,2 = 13 GP

Startalter: 7+W3 Jahre

Alterung: I ab 30 II ab 33 III ab 36 IV ab 39 V ab 42 VI ab 45 je 3 Jahre pro weiterer Stufe



Zeichnung: René Littek; Quaddro

IM ZEICHEN DER GÖTTER

Die Anthologie befindet sich derzeit bei Ulisses, um die DSA-Freigabe zu erhalten. Danach geht es dann zum Drucker und in Kürze können wir uns das nächste Abenteuer zu Myranor ins Regal stellen.

Unter der redaktionellen Leitung von Uli Lindner haben Muna Bering, Jan Bratz, Tilman Hakenberg, Matthias Klahn und Michael Rost ihre Ideen zu myranischen Kulturen und Göttern zu Papier gebracht:

Im Netz der Spinne - spielt in der heißen Narkamar und führt die Helden in die Eshbathya *Nahambath*. Aus **Myranische Götter** wissen wir:

“In Nahambath herrscht ein Gewimmel an Kulturen und zahlreiche Tempel der unterschiedlichsten Gottheiten schmücken die Stadt.”

In einem der Viertel dieser Stadt hat sich offenbar ein Kult 'eingenistet', der die Bewohner derart in seinen Bann gezogen hat, dass die Helden eingreifen müssen. Nun gilt es den einzelnen Fäden der Handlung zu folgen, ohne sich selber zu verfangen. Doch Obacht: die Kulte in den Städten der Wüste können sehr militant sein.

Wind und Wellen - führen die Gruppe nach *Lagor*, einer Hafenstadt im nordöstlichen Myranor. Hier streitet der Kult des Chrysir mit dem aus der Mode gekommenen Ephar um die Vorherrschaft. Dass sich auch Charypta in diesen Wettstreit einmischte, wird auch Jahrtausende nach dem Untergang ihrer Macht im Imperium nicht wundern. Das Ganze bekommt eine wesentlich größere Bedeutung als ein Artefakt ins Spiel kommt, das in der Lage ist, den Efferdwall zu beeinflussen.

Tage des Sieges - finden regelmäßig in Sidor Harpax statt, wenn die großen harpalischen Spiele zu Ehren Shinxirs und des Heros Arphalos abgehalten werden. Aus nahezu allen Regionen des Imperiums kommen die Athleten und messen sich im berühmten Wettstreit. Dass es dabei um mehr gehen kann als um Laufen, Speerwerfen oder andere shinxirgefällige Sportarten, erfahren die Helden recht drastisch, als sie vor der Leiche ihres Gönners stehen. Nun gilt es einen Mord aufzuklären.

Das Buch kann 112 Seiten vorweisen und wird ab August für 25€ zu haben sein. Das Cover stammt von Mia Steingräber.

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
Hoher Heckenweg 143, 48147 Münster
Email: info@tabuin.de

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Jochen Willmann

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: Peter Horstmann, René Littek (*Midir*), Bernadette Wunden (*Xamaril*)

Texte: Peter Horstmann, René Littek (*Midir*), Dennis Rüter, Kirsten Schwabe, Jan Stawarz

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann

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 Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf die "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.

© 2004-2012 by Memoria Myrana