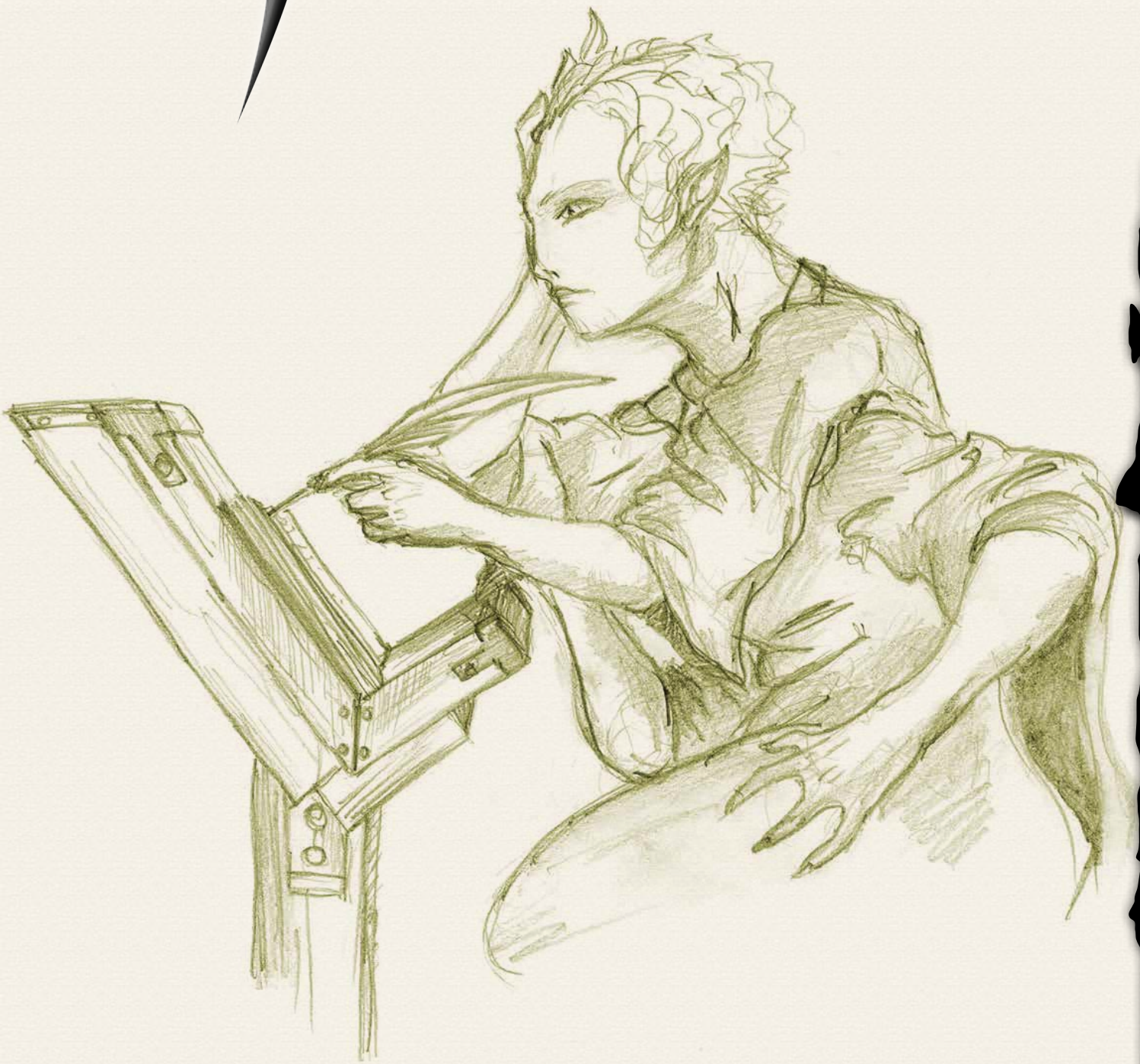
Ausgabe 53 • 2019
15. Jahrgang

Memoria myrana



Das Fanzine für die Welt außerhalb von Aventurien

Fanprojekt

15 Jahre Memoria Myrana

Seit 2004 gibt es nun die *Memoria Myrana*. Im Frühjahr vor 15 Jahren erschien die erste Ausgabe des Fanzines zu Myranor und schloss damit eine Lücke, welche das abnehmende Interesse von Fantasy Productions am Güldenland hinterlassen hatte. Für einige Jahre waren die Beiträge der Autoren die einzige Möglichkeit neues Material zum Spiel auf dem Westkontinent zu bekommen.

Bild: Bernadette *Xamaril* Wunden, „Hurra, wir sind trocken“, 2005 zum einjährigen Jubiläum des Fanzines.

Als der Hardcover-Band dann erschien und eine neue Welle an offiziellen Publikationen auslöste, blieb die *Memoria* auch weiterhin eine Fanbasis, organisierte ein - leider nicht allzu langlebiges - Briefspiel, startete die Überarbeitung der Lamea-Kampagne und nicht wenige der regelmäßigen Mitstreiter begannen erst für Ulisses, dann Uhrwerk, an den offiziellen Büchern mitzuschreiben.

Auch als der Uhrwerk Verlag ein eigenes Fanzine ankündigte, blieb die *Memoria* erhalten und inkorporierte ins Uhrwerk!

Dass die Fangemeinde der außeraventurischen Regionen weiterhin aktiv ist, wächst und bereit ist, die Lücken, welche fehlende neue Publikationen hinterlassen, zeigt auch diese Ausgabe wieder aufs Neue. So haben wir mit *Die Axt des Kuros* unseren ersten Text zu Rakshazar im Portfolio und können die Arbeiten von gleich drei neuen Künstlern sowie eines neuen Autors im Team begrüßen: Maren Bütefisch, André Matena, Helena Stiebler sowie Yodin.

Peter Horstmann,
für das Myranor-Team

Impressum

Das Fanzine *Memoria Myrana* versteht sich als inoffizielles und nicht-kommerzielles Fanprojekt zu dem Rollenspielsystem „Das Schwarze Auge“. Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und opfern ihre kostbare Freizeit für *Memoria Myrana*, wofür ihnen hier noch einmal herzlich gedankt sei!

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

Das Rakshazar-Projekt ist ein Fanprojekt, welches es sich zum Ziel gesetzt hat, das Riesland mit Leben zu erfüllen. Mit Galerie, Forum und Wiki bieten sie dem interessierten Spieler von DSA eine Menge Material: http://www.rakshazar.de

Redaktion: Peter Horstmann

Satz & Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Textbeiträge: Daniel Bluhm, Kai Frederic Engelmann, Tobias Fink, Roland Hofmeister, Ines Krtschil, Dennis Maciuzek, Claas Rhodgeß, Yodin

Illustrationen: Maren Bütefisch, André Matena, Diana Rahfoth, Helena Stiebler, Jochen Willmann

© 2019 Memoria Myrana
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) oder eine online-Verwertung nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers sowie der jeweiligen Autoren. Die Urheberrechte der einzelnen Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

FANPRODUKT

2 Vorwort & Impressum

3 Inhalt

4 Myranor ...
T: Ines Krtschil, Tobias Fink — *Einleitung*

5 Der mayenische Schmuggler
Ars Myrana 2011 *T: Kai Frederic Engelmann • B: André Matena* — *Archetyp*

7 Verrat im Grenzland
Ars Myrana 2011 *T: Dennis Maciuszek* — *Kurzgeschichte*

17 RanHyAr
Ars Myrana 2011 *T: Claas Rhodgeß • B: Diana Rahfoth* — *NPC*

18 Mirgel, das Spiegelversteck
T: Yodin — *Spielhilfe*

20 Nia'E'Shalia – Tanz der Herrin
T: Daniel Bluhm — *Spielhilfe*

22 Heimweh – III
T: Daniel Bluhm • B: Diana Rahfoth — *Kurzgeschichte*

25 Der Turm des Morguai
T: Roland Hofmeister • B: Jochen Willmann — *Abenteuer-Szenario*

34 Die Axt des Kuros
T: Roland Hofmeister • B: Maren Bütefisch, Helena Stiebler — *Abenteuer-Szenario*

48 Autoren und Zeichner - Übersicht für diese Ausgabe

Aufruf an alle Teilnehmer des Ars Myrana 2011!

In den Ausgaben ab Nr. 49 haben wir euch schon mitgeteilt, dass wir alle bisher nicht publizierten Beiträge des *Ars Myrana*-Wettbewerbes aus dem Jahr 2011 im Fanzine veröffentlichen wollen.
Dazu benötigen wir aber das Einverständnis der Menschen, die das jeweilige Werk geschaffen haben,, da diese das Urheberrecht auf die Texte besitzten.
Wir konnten zwar schon mit einer Reihe von Autoren Kontakt aufnehmen und haben deren Erlaubnis erhalten, aber trotzdem gibt es noch 15 Teilnehmer und damit 24 Beiträge, bei denen diese fehlt. Zwar kennen wir von 12 die Namen, doch liegen uns keine oder nur veraltete Kontaktdaten, vor, wodurch wir sie nicht erreichen können.
Wenn ein Teilnehmer, der noch nicht von uns angeschrieben wurde, dies liest, dann schreibe er oder sie uns bitte unter **info@myrana.de** an. Dabei ist es egal, ob die Beiträge aus dem Wettbewerb als Artikel der *Memoria Myrana* erscheinen sollen oder nicht. Auch ein ‚Nein' hilft uns zur besseren Planung.

Myranor

– schon der Name lässt bei jedem Spieler ein leichtes Flimmern in den Augen kommen …

Die Oktade zum Gruße!

Was ihr nun in den Händen haltet (oder auf euren Computerbildschirmen flackert), ist das erste Myranor FanZine.

Es entstand aus einem lapidaren Spruch, der, wie so oft, ganz nebenbei gesagt wurde: „Jetzt fehlt ja nur noch ein FanZine für Myranor …“. Sofort wurde im offiziellen DSA Forum bei FanPro (Herzliches Dankeschön an alle) diskutiert. Einige Interessierte hatten entweder schon Beiträge parat oder boten an, welche zu schreiben. Doch schnell nahm die Diskussion gewaltige Ausmaße an, für deren besondere Anforderungen das offizielle DSA Forum nicht mehr geeignet war. Daher hatten wir uns entschlossen, alle Diskussionen zum FanZine in ein anderes Forum bei www.fa-fo.de (das Fa-Fo ist ein Forum, was sich mit dem Thema Fantasy und Rollenspiel beschäftigt) zu verlegen. Hier konnten wir einen eigenen Bereich (danke an Max Nurnus, dem das Forum gehört) entsprechend unserer Bedürfnisse kreieren. So konnten wir das Projekt langsam entwickeln.

Memoria Myrana will dazu beitragen, den Kontinent Myranor gerade jetzt mit Leben zu erfüllen, wo doch FanPro auf der RatCon 2003 in Düsseldorf mitteilte, dass Myranor derzeit auf Eis liegt. Güldenland Spieler sollen die Möglichkeit haben, sich hier weitere Anregungen für ihre Spielrunde auf dem Kontinent Myranor zu holen. Auch sollen sie die Möglichkeit haben, mit eigenen Beiträgen selbst dazu beitragen zu können – denn Kritik, Anregungen und eigene Texte sind jederzeit herzlich willkommen.

Wir, die Redaktion von *Memoria Myrana*, sind redlich bemüht, gute und interessante Artikel zu Myranor auf unserer Internetseite und im FanZine „Memoria Myrana“ präsentieren zu können. Selbstverständlich haben auch wir nicht die Weisheit mit Löffeln gegessen und sind daher sehr froh, wenn wir von euch die ein oder andere Rückmeldung bekommen, wie euch unsere Artikel, unser Magazin und unsere Internetseite gefallen. Wir freuen uns natürlich über jedes Lob, aber auch über jede konstruktive Kritik und Anregungen, die ihr uns zusendet.

Wie ihr eure Anregungen und Kritiken loswerden könnt oder eure eigenen Artikel, Abenteuer und Reiseberichte bei uns Veröffentlicht bekommt, erfahrt ihr auf unserer Webseite unter der Adresse www.memoria.myrana.de.

[…]

Im Namen der Redaktion und aller Mitarbeiter wünsche ich euch viel Spaß mit Memoria Myrana.

Ines „Wuschel“ Krtschil
Tobias „Mauritius“ Fink

So wurde im Frühjahr 2004 die erste Ausgabe eingeleitet. Ohne den Fleiß und den Einsatz jener frühen Helden würde es die *Memoria Myrana* nie gegeben haben und wer weiß, ob es dann Myranor noch geben würde?

Der mayenische Schmuggler

Balan Cantara bei Nacht. Flackernde Schatten huschen über die Villa der Onachos. Levantharos, ein Satyar, zeigt seinem menschlichen Begleiter Heyakletian eine Krypta des Friedhofes.

„*Dort muss der Rubin der Jharra zu finden sein. Ich hab gesehen wie sie die Frau mit der Schädelmaske dort hingebracht haben.*“

„*Warte hier. Ich schleiche mich in die Grabkammer, deine Hufe sind zu laut auf dem glatten Marmorboden.*“

„Seit wann stellst du die Regeln auf?“

„Vertrau mir, ich kenn’ mich damit aus.“

Einer der Schatten springt von Grabstein zu Grabstein. Geräusche von Steinen, die über andere Steine schleifen sind zu hören. Levantharos wartet ungeduldig und schaut sich um. Plötzlich steht Heyakletian direkt vor ihm.

„Du hast mich vielleicht erschreckt, Heya. Ich dachte du wärst …“

„Komm wir müssen sofort los!“

„Was hast du wieder angestellt?“

„Ich erzähl’ dir später davon! Ich kenn’ da ein Versteck unten am Osthafen.“

„Wie kann ein einziger Zimmermann so viel Ahnung über Einbrücke und Verstecke haben?"

„Es ist für uns beide besser, wenn du nicht alles über mich weißt.“

Hintergrund: Mayenios war einst ein blühendes Land. Die Felder waren fruchtbar und das Meer fischreich. Balan Mayek beherbergte den größten Kriegshafen des Imperiums, der viel Geld in das Land zwischen Galeerenbucht und Lichterhöhen brachte. Diese Zeit ist aber schon seit Jahrhunderten vorbei. Das Land wurde gerodet, die Küsten leergefischt. Die Bevölkerung zieht es in andere Horasiate. Familien, die heute noch dort leben, mussten sich längst eine Nische suchen, die sie besetzen konnten. Nicht selten finden sich diese Nischen am Rande der Legalität. Manch eine Schmugglerfamilie ist erpicht darauf, dass wenigstens ihre Kinder eine wohlgefällige Arbeit finden. Meist kommt es aber nicht dazu und Sohn und Tochter folgen nach erfolglosen Versuchen in einem tüchtigen Handwerk den Fußstapfen ihrer Eltern. Die Ostküste der Insel Asucar hat sich hier zu einem wahren Schmugglerparadies entwickelt. Zucker, Melasse und Rum erzielen in den Städten der Galeerenbucht Traumpreise. Doch auch in

Mayenios schläft das Gesetz nicht. Die Myrmidonen werden hier eingesetzt, um die wirtschaftlichen Interessen des Horasiats zu schützen. Ganze Schlachtschiffe machen Jagd auf Piraten und Schmuggler. Wer nicht geschickt genug ist, den Truppen zu entkommen, wird irgendwann geschnappt. Es sei denn, er flieht in ferne Lande und findet dort möglicherweise seine wahre Berufung … als Schatzsucher, Lebemann oder Abenteurer.

Darstellung: Schmuggler haben gelernt, die Klappe zu halten, wenn es an der Zeit ist. Zu viel Aufmerksamkeit kann nur die Schatten ihrer Vergangenheit ans Tageslicht fördern, die sie längst aus Ihrem Leben verbannt haben. Man versteht sich auf die Seefahrt ebenso, wie auf Heimlichkeiten und das zunächst gelernte Handwerk. Sie wissen mit wem man reden muss, um an Informationen zu kommen. Sie wissen aber auch, dass man niemandem vertrauen kann, schon gar nicht dahergelaufenen Glücksrittern. Dieses Vertrauen baut sich mit der Zeit auf und irgendwann kann auch aus einem Zwecksbündnis eine enge Freundschaft werden.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung: Schmuggler bevorzugen unauffällige, schmucklose, aber robuste Kleidung. Die Tarnung als Handwerker sollte möglichst aufrecht erhalten werden. So tragen sie auch immer das nötige Werkzeug dabei. Die gewählten Waffen sind meist leise und schnell gezogen. Aus diesem Grund sind sie auch über die gesamte Ausrüstung verteilt. Aber natürlich so, dass sie keinen Lärm machen.

Zitate: „Renosterdung! Ich hab doch gesagt: Versteckt eure Waffen UNTER der Kleidung."
„Ich hab da etwas aufgeschnappt …"
„Eine Seefahrt, die ist schmutzig. Eine Seefahrt, die ist schön."

Der Mayenische Schmuggler bei Spielbeginn

MU 13	**KL** 12	**IN** 14	**CH** 12
FF 13	**GE** 12	**KO** 12	**KK** 12
LeP 29	**AuP** 35	**WS** 6	**MR** 3
SO 5	**AT**-Basis 7	**PA**-Basis 8	**FK**-Basis 8
			INI-Basis 10

Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Verbindungen (Hehler aus Balan Mayek mit SO 4, Schmuggler in der Galeerenbucht mit SO 2); Einbildungen, Gesucht II (Mayenios); Geiz 6, Goldgier 5

Talentspiegel: Gefahreninstinkt +3; Bela +6, Dolche +4, Hiebwaffen +3, Infanteriewaffen +2, Raufen +6, Ringen +2, Säbel +5, Wurfmesser +3; Klettern +5, Körperbeherrschung +4, Schleichen +4, Schwimmen +5, Sich Verstecken +4, Singen +2, Sinnenschärfe +4, Selbstbeherrschung +3, Tanzen +3, Taschendiebstahl +1, Zechen +4; Etikette +2, Gassenwissen +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +1, Überreden +6; Fährtensuchen +1, Orientierung +5, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2; Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Rechnen +7, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +4, Schätzen +8; Gemein-Imperial +10, Myranisch +8, Neristal +3, Hjaldingsch +2, Hiero-Imperial +5, Schiffszimmermann-Cirkel-Geheimsprache +2; Boote Fahren +5, Handel +5, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +7, Kochen +2, Kartographie +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +5, Seefahrt +1, Schlösser knacken +1, Schneidern +2, Zimmermann +7
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Kulturkunde (Mayenios Stadtbevölkerung), Ortskenntnis (Küste Asucars), Talentspezialisierung Zimmermann (Schiffszimmermann)

Kampfwerte: Bela 14, Dolche 10/9, Hiebwaffen 9/9, Infanteriewaffen 8/9, Raufen 11/10, Ringen 8/9, Säbel 10/10, Wurfmesser 11

Ausrüstung: verbreitete robuste Kleidung, Mantel in Erdfarben, Serovermesser, versteckter Dolch, leichte Bela, Haumesser, Arbeitsmesser, Weinschlauch, Brotmesser, Wolldecke, Handsäge, Hammer, 50 Lederbeutel mit 50 Nägeln, weitere Ausrüstung im Wert von 11 Argental

Abenteuerpunkte: 520
Ausgegebene Abenteuerpunkte: 520
AP-Guthaben: 0

Kai Frederic Engelmann

André Matena

Der vorliegende Text stammt in dieser Form aus dem Wettbewerb Ars Myrana von 2011.

Verrat im Grenzland

Überarbeitung für *Memoria Myrana* 2018

Sachte, gleich einer taumelnden Vogelfeder, verringerte die laubgrüne Drachenlibelle Gradu um Gradu, ohne jedoch auf dem Boden aufzusetzen.

Ein krachendes Poltern hatte Lilliana aufgeschreckt, sodass sie in der Luft innehielt. Quietschende Schleifgeräusche folgten. Behutsam glich die Libelle ihren Kurs an, glitt parallel zum mit groben Pflastersteinen ausgelegten Eingangstrakt einem mächtigen Teilgebäude der Feste entgegen. Schwer zu sagen, ob eine Arkanomechanik oder Sklaven an Kurbeln und Schrauben im Hintergrund die mehrere Gradu hohe Schiebetür aufstemmten, durch die Lilliana nun in die Aufmarschhalle von Xartria Tharamnos einschwebte.

„… nicht eines … unsrigen Luftschiffe?“, konnte ich dumpf eine Stimme vernehmen.

„… darauf bestanden … eigene klapprige Kiste … doch besser, gemessen an … Risiken … unserem Unterfangen.“

„Fangen, fangen“, hallte ein Echo durch das Gebäude.

Ich brachte Lilliana zum Stehen. Dann sprang ich herab, im nächsten Moment den Helm vom Kopf streifend. Der Wind der nur langsam zur Ruhe kommenden Insektopterflügel wirbelte mein langes, schwarzes Haar durcheinander. Kaum wollte ich den Blick von der perfekten Konstruktion abwenden. So anmutig, so geschmeidig, so voller Kraft, dass nur Mechanopathen in der Lage waren, ein solches Gefährt überhaupt in der Luft zu halten.

Ich strich die Strähnen zur Seite, sodass mein schmales, von Narben und dunklen Ringen unter den Augen gezeichnetes Gesicht zum Vorschein kommen musste. Unzählige Schlachten hatte ich überlebt, weil abseits aller Intrigen und Verwicklungen mir immer Lilliana treu zur Seite gestanden hatte. Noch einmal tätschelte ich anerkennend den robusten Körper aus Chitin und Pheroxyl. Dann ging ich auf den steinernen Sessel zu, auf dem wohl mein Auftraggeber hockte. Neben ihm ein jüngerer Schüler oder Berater. Angehörige des Optimatenstandes alle beide, wie man unschwer an den Gesichtsmasken erkannte, die die tödliche Macht ihres angeblichen dritten Auges verbergen sollten.

„… könnte seine letzte Mission sein. Der Path ist schon ziemlich verbraucht“, hörte ich den Älteren der beiden sprechen. Eine arkaniumweiße Halbtriopta bedeckte seinen kahlen Schädel. Trübe Linsen, rechts, links und auf der Stirn, verhüllten seinen Blick. Eingeritzte Symbole wiesen den Träger als Repräsentanten der Magokratie des Horasiats Xarxaron aus. Der jüngere Schwarzhaarige, dessen Kinn wie das seines Vorgesetzten ein schmaler Bart zierte, trug eine Maske aus dünnerem Material mit weniger Zeichen.

„Pilotenkrankheit?“ Das Surren der riesigen Flügelkonstruktionen war nun verstummt, sodass ich die Stimmen der beiden Männer besser wahrnahm. Auf wackeligen Beinen, wie stets nach einem Langstreckenflug, trat ich vor den thronartigen Sessel.

„Demenz im fortgeschrittenen Stadium. Aber wenn es darum geht, unliebsame Objekte zu lokalisieren und aus dem Weg zu räumen, dann finden wir im westlichen Imperium keinen Besseren.“

Sie sprachen mal wieder über mich, statt mit mir. Das kränkte mich schon lange nicht mehr. Sie hielten sich für überlegen, mich für verrückt. „Mechanopathen-Demenz“ – ein verbreiteter Aberglaube unter Menschen, die nicht über das arkane Einfühlungsvermögen verfügen.

Sollten sie! Auch wenn sie in einer Halle mit verblichenen Wandgemälden vergangener Scharmützel mit den Draydal residierten, sie wussten nicht wirklich etwas über den Krieg. Die Einblicke in das Wesen der Welt, die ich

auf den Schlachtfeldern Myranors gewonnen hatte, konnte sich kein Schreibtisch-Optimat, nicht mal ein Heerführer, ausmalen.

Ich salutierte.

„Äh, Aerialinfiltrator Chiaru aus Pandolion, sch-stets zu Euren Diensten, Exzellenz Adeptus Exemptus."

Der Burgherr grinste. Kein warmes, einladendes Lächeln. Eher Ausdruck herablassenden Amusements. „Lokegu Herulion mag genügen für die kurze Dauer unserer Bekanntschaft. Ihr kennt noch nicht meinen Assistenten? Adeptus Minor Dimedeon wird Euch mit Eurem Auftrag vertraut machen, Myrmidone." Der Blick des Kahlköpfigen fiel zu dem Jüngeren, der auf einem niedrigeren Stuhl an des Lokegus Seite hockte.

„Sehr gerne", übernahm der junge Magier. „Berichte aus dem dunklen Reich Draydalân erfüllen uns mit Besorgnis. Wie es scheint, hat das untote Gewürm im Innern eines erloschenen Vulkans eine magische Manufaktur errichtet. Zum Zwecke der Konstruktion einer zerstörerischen Waffe. Wenn es stimmt, was unsere Informanten aufgeschnappt haben, soll diese in nur wenigen Nonen für den Transport durch das Grenzland und den Einsatz gegen Xarxaron bereit sein. Äh, könnt Ihr mir folgen, Soldat?" Dimedeon hatte den Kopf schief gelegt, als wollte er demonstrativ auf mich herabsehen. Bei meiner hochgewachsenen Statur ohne jeden Erfolg.

Ich nickte bedächtig. Es sollte also ins Land des verfluchten Schädelgottes gehen. Natürlich, Xartria Tharamnos war die letzte große Bastion vor dem umstrittenen Grenzland. Welches immer mehr der Leben aufsaugenden Brut aus dem Westen mitsamt ihrer menschlichen Dienerschar anheimfiel. Der Luftweg war vielleicht der einzige Weg, tief in diese Region vorzudringen.

Während ich meine Gedanken ordnete, hatte sich die Miene des Lokegus verfinstert. Offenbar hatte dieser mit einer ausführlicheren Antwort gerechnet.

„Se-sehr wohl, Adeptus. Waffe der Draydal. Soll ich sie für Euch finden?"

„Finden und zerstören!", präzisierte der Burgherr. „Dimedeon?"

Der jüngere Magier zog ein Metallkästchen unter seinem Stuhl hervor. Als er es öffnete, kam ein Dutzend stählerner Kugeln zum Vorschein. Jede perfekt geformt und etwa faustgroß.

„Der Plan sieht vor, dass Ihr den Insektopter ins Innere des Vulkans fliegt. Dann werft Ihr diese Erzsplitterkugeln ab, welche beim Kontakt mit dem aufgeheizten Boden in tausend Stücke zerspringen werden. Was nach unseren Berechnungen den Berg zumindest partiell zum Einsturz bringen und die fragliche Apparatur unter sich begraben sollte. Fragen?"

Ich schluckte. Was für eine Zerstörungsgewalt mochten die magischen Kugeln entfachen, wenn die Optimaten sie den üblichen Feuerwaffen eines Insektopters vorzogen?

„Wie, äh, s-soll ich die Kugeln platzieren und dabei die Li… Libelle schnell genug in Sicherheit bringen? Wenn, ähm, doch alles kollabiert?"

„Ja, äh …", begann Dimedeon zögernd.

„Das bleibt Euch überlassen, Myrmidone. Dafür sieht der Plan nichts vor", riss Herulion das Wort an sich. Dann legte der Burgherr zwei Finger zwischen die Lippen und stieß einen schrillen Pfiff aus. Drei Schatten erschienen daraufhin im hohen Eingangstor.

Ich ließ meinen Blick an den Steinmalereien entlanggleiten. Menschliche Myrmidonen trafen in einer aschebedeckten Ebene auf bleiche Kriegergestalten, deren Körper von schwarzen Adern durchzogen oder gar völlig hautlos waren, sodass man nur noch rohes Muskelfleisch erkannte. Draydal, stellte ich schaudernd fest.

Dann sah ich die Ankömmlinge. Techniker oder Handwerker, die einen großen, zylinderförmigen Gegenstand zur Lilliana schleppten.

„Ein Bordperiskop", erläuterte Dimedeon, „es ermöglicht eine bis zu achtfache Vergrößerung, sodass Ihr Euer Ziel nicht verfehlen werdet." Die Techniker waren bereits dabei, das arkanomechanische Artefakt zu installieren.

Ich unterdrückte den Impuls, sofort zu meinem Luftschiff zu eilen. Stattdessen fragte ich: „Wie g-genau soll ich bes-sagten Berg lo-okalisieren? Wo-o ist er? Gibt es eine Karte?"

Burgherr und Schüler standen von ihren Plätzen auf. „Folgt mir", und der Lokegu setzte sich in Bewegung.

Sie führten mich zu einem weiteren Magier, Gundarion mit Namen, der uns in der Optrilith-Schleiferei empfing. Eine geräumige Werkstatt in der oberen Etage, von der sich der Innenhof der Feste einsehen ließ. Der kleine, stämmige Mann reichte mir eine Art Astgabel

aus durchscheinendem, magischem Optrilith.

„Das Artefakt reagiert auf größere Ansammlungen von Kraft. Vor allem Kraftlinien, wie Euch der Lokegu sicher schon erläutert hat ....“

Herulion warf seinem Untergebenen einen geringschätzigen Blick zu. Dann setzte er zu einer Erklärung an.

„Euer Ziel liegt auf einem Nodex, einem Punkt in der Erde, an dem sich magische Kraftlinien kreuzen. Zwei in Eurem Fall. Ihr fliegt rund dreihundert Millia Richtung Westnordwest. Irgendwann überquert Ihr einen einstmals mächtigen Fluss, der unter dem Einfluss der Draydal zu einem Rinnsal klirrenden Frostes verkommen ist: den Helophani. In den Ausläufern der Schädelkuppen müsst ihr unweigerlich auf die Kraftlinie stoßen. Das Instrument wird anschlagen. Dem Verlauf dieser Linie folgt Ihr dann bis zur Kreuzung. War das für Euch im Groben nachvollziehbar, Myrmidone? Ist Euer Gefährt startklar?“

„Die Li... Libelle muss noch ein wenig ruhen, Exzellenz Lokegu. Die Rei-eise aus Koromanthia war lang und b-beschwerlich für sie.“ Gundarion schmunzelte, während Dimedeon ein Kichern nicht zu unterdrücken vermochte.

*

Zwei Tage in der Luft, und das ohne Unterbrechung. Eine Mission war eine Mission, sie zu erfüllen oberste Myrmidonenpflicht. Pulpelle aus dem Schlauch – morgens, mittags, abends. Man gewöhnt sich an alles. Die Libelle zog mit, als spürte sie die Bedeutung des Einsatzes. Den Helm auf dem Kopf, die Fingerkuppen an den Flugmuskeln, war ich auf die Schwingungen eingestimmt, die Lilliana mir zusandte. Einem Sog gleich, der mich auf tiefere Ebenen des Verstehens zog. Mich teilhaben ließ an den Strömungen, die den schlanken Insektenkörper umspielten. So ließ sie sich wie an einer Schnur um Hindernisse lenken und dem anvisierten Ziel entgegen schleusen.

Grüne Wolken, deren Sprühregen die Haut verbrannte? Vertrocknete Astspitzen gigantisch hoher Bäume? Pechschwarze Seen, deren dunkle Seelen einen zu verschlingen trachteten? All dies war zweitrangig im Angesicht der Mission.

Bis in unsere Höhen strahlte der Helophani Eiseskälte aus. Den götterverdammten Fluss hinter uns lassend, schwenkten wir in felsig-zerklüftetes Hochland ein: die Schädelkuppen. Das Periskop schärfte meinen Blick – oder war es Lillianas magisches Gespür, das sich auf meinen Geist übertrug? Es gab da keine Trennung. Wir rasten an schroffen Hängen herab und in tiefe Schluchten, durch deren schwarze, durchlöcherte Klippen heißer Wind surrte, sie porös erscheinen ließ, sodass ein einzelner Stoß sie zum Einsturz bringen mochte.

Der Optrilith-Stab, den die xarxarischen Techniker unbeholfen zwischen Lillianas Zähne geklemmt hatten, verrichtete seinen Dienst. Führte uns entlang jener magischen Lebensader, die unsichtbar das karge, ausgeblutete Land durchzog.

„Halt durch, Lilli, bald sind wir da“, tätschelte ich sanft den Hals meiner geflügelten Gefährtin. Xarxia, Tharamnos-Optimaten! Sollten sie denken, was sie wollten. Das gemeine Volk, ihre dreiäugigen Herrscher – keiner würde jemals wirklich das ureigenste Wesen jener Insektopter-Konstruktionen begreifen – nämlich dass jedes Luftschiff eine eigene Seele besaß.

Der elementare Antrieb basierte auf einem gebundenen Kraft-Geist, den zu kontaktieren den einfühlsamen Mechanopathen vorbehalten war. Nicht immer gelang so eine Kopplung. Doch Lilliana und Chiaru – das war Liebe auf den ersten Kontakt gewesen. Nun kann man eine Drachenlibelle nicht berühren oder liebkosen wie eine Menschenfrau. Weder konnte man sie in den Arm nehmen, noch sich hilfesuchend an sie schmiegen. Wir sprachen nicht miteinander, wie menschliche Gefährten das taten. Nein, all das geschah auf einer übersinnlichen, rein gedanklichen Ebene – und war damit so viel stärker und bedeutungsvoller.

„Keine Angst“, murmelte ich, während meine schwarzen Haare im Strom des Savannenwinds flogen, in Resonanz mit Lillianas vibrierenden Flügelpaaren. Die Libelle antwortete mit einem wärmenden Impuls.

Dann schossen wir hinab in ein Tal, mehrfach den roten, kantigen Felsen streifend! Taumelnd, das Gleichgewicht verlierend. Ein harter Schlag auf den Kopf, gedämpft durch die Stahlschicht meines Helms. Etwas Heißes trat mir auf dir Wange. Geschmack von Blut.

Die schwarze, krustige Landschaft, die dünne, glühende Luft – alles verschwamm zu einem Brei.

Für einen kurzen Moment wähnte ich das leibhaftige Leuchten einer Kraftader vor mir. Doch ich kam nicht dazu, über Echtheit oder Bedeutung des Gesehenen zu sinnieren. Längst hatte mich mein Bewusstsein im Stich gelassen. Der anschließende Aufprall war nur noch ein vages Echo von Geschehnissen in einer fernen Welt, die nicht mehr meine eigene war.

*

Träume quälten mich. Ich flog auf Lillianas Rücken durch die dunkle Nacht. Der volle, helle Mond hing vor uns und wurde stetig größer: der Eingang zu Neretons Totenreich. Doch im letzten Moment tauchte immer ein magnetisches Glühen auf und entriss mir die Libelle, sodass ich allein, meiner Gefährtin beraubt, in das weiße Licht eintrat.

„Aeurrr uuhn!“ Eine harte Spitze traf mich in die Seite. Ich wandte mich um – das heißt, ich versuchte es. Ein gleißender Schmerz riss mir die Augen auf. Mit einem heiseren Schrei begrüßte ich die derische Welt. Sie lag hinter einem eisernen Gitter. Und wippte auf und ab, in stetem Gleichklang, bis sie drohte, mir erneut zu entgleiten.

„Eurrhn!!“ Wieder stieß mir jemand durch die Gitterstäbe einen spitzen Speer in eine Wunde. Ich schrie, dann blickte ich in die dunklen, wilden Augen eines Feliden. Das Wesen glich einem schlanken, gleichzeitig kräftigen Panther auf zwei Beinen. Entsetzen überkam mich. Diese Welt war nicht einen Pekunos besser als meine düstere Traumwelt.

Pardir-Söldner! Womöglich in Diensten der Draydal. Schon wilde Pardir waren für ihre sprichwörtliche Grausamkeit berüchtigt. Ich wollte gar nicht darüber nachdenken, wie es sich mit jener Splittergruppe verhielt, die dem dunklen Schädelgötzen diente.

Ich rutschte zur Seite, fing mich, und begriff, dass ich mich mittig zu halten hatte, um im Gleichgewicht zu bleiben. Der Pardir-Wächter knurrte. Aus Zufriedenheit? Um mir zu drohen? Ich drehte mich ganz langsam, um die taktische Position in Augenschein zu nehmen.

Ein Rudel Pardir zog durch das staubtrockene Hügelland. Mit sich trieben sie eine Anzahl Blutbüffel – mächtige Steppenrinder mit armlangen Hornpaaren, die meisten von ihnen unnatürlich mager. Aber was hätten sie in dieser Umgebung auch fressen sollen?

Ich legte mich wieder flach hin, konnte meinen Herzschlag spüren. Das zottelige Fell unter mir verriet, dass der Käfig, in den man mich gesperrt hatte, selbst auf einen Blutbüffel geschnallt war. Rücklings, denn sonst hätte ich zumindest eines seiner Hörner sehen müssen.

Selbst wenn die Gruppe rastete, band man mich nicht ab. Ein Krieger reichte mir ein Schälchen Wasser durch die Gitterstäbe, nur um es mir nach dem ersten Schluck mit einem kratzenden Hieb wieder zu entreißen.

Die paar Tropfen Lebenskraft ließen mich zumindest einmal durchatmen. Ich blickte an mir herunter. Bis auf den Arm, der so schmerzte, schien alles mehr oder weniger intakt. Gut, ich war schon aus ganz anderen Situationen wieder herausgekommen. Doch dann traf es mich wie ein Blitzschlag: Wo war Lilliana? Hatte sie überlebt? Die Pardir, die mich gefunden hatten, mussten das doch wissen?

Ich musterte meine Peiniger. Im Grunde sahen sie alle gleich aus. Nur ihre Fellzeichnung variierte zwischen schwarz und gelb-schwarz gefleckt. Geschlechterunterschiede konnte ich keine ausmachen. Vielleicht waren sie auch alle männliche Vertreter ihrer Rasse. Bis auf eine.

Das Weibchen war stets die erste, die nach einer Pause aufstand, und immer wieder schienen die Krieger ihren Rat zu suchen. Dabei war sie so anders. Ihr Fell war rotbraun mit weißen Stellen an Bauch und Schwanzspitze. Die Schnauze war deutlich flacher. Allerdings konnte sie auch keine katzenhafte Amauna sein, bestenfalls ein Mischling. Ihre aufstehenden, großen Ohren hatte sie mit Holznadeln durchstochen. Um den Hals trug sie Amulette. Ich meinte, in einem eine grinsende Fratze zu erkennen, aber vielleicht war es auch nur das, was meine noch fiebrige Phantasie daraus machte. Ihr Gesicht war weiß angemalt, sodass ihre grünen Augen blitzend hervorstachen.

Am zweiten Tag war es die Anführerin persönlich, die meine Verbände wechselte. Sie tauschte den notdürftigen Wickel gegen eine Schlinge, sodass ich es in Zukunft vermeiden würde, den verletzten Arm ohne Not zu be-

wegen. Sie tat ihre Handgriffe so geschickt, dass ich kaum einen Schmerz dabei spürte – im Gegenteil, das Fell ihrer Arme fühlte sich angenehm weich an, als es über meine blanke Haut strich.

Jetzt oder nie! Ich schickte mich an, das Wort zu erheben. Da traf mich sogleich ein scharfes Fauchen. Auch wenn ich nicht glaubte, dass sie des Myranischen mächtig war, so klang es doch wie ein „Still, Opfer!“ in ebenjener Sprache. Im nächsten Augenblick war sie schon wieder fort.

Des Nachts träumte ich wieder. In einer Schlucht lag Lilli. Ihr Panzer eingedrückt, ihre Flügel zerknickt – und doch war sie am Leben. Das geheimnisvolle Glühen umwaberte sie, drohte sie zu vereinnahmen, um sie im nächsten Augenblick genüsslich zu verschlingen. „Chiaaa!“, hallte ihr stummer Schrei in meinem Geist wider. So echt, dass es kein Traum sein konnte. Es war eine Vision!

„Kommandantiiin!“ Ich hatte die Augen aufgeschlagen und die Pardirgruppe am Lagerfeuer ausgemacht. Ich brüllte wie am Spieß auf Myranisch. Zwei Krieger waren schon aufgesprungen, bereit, mich mit ihren scharfen Speerspitzen ruhigzustellen. Doch ein angedeutetes Fauchen ließ sie innehalten. Die Anführerin räkelte sich kurz in der Morgensonne, dann sprang sie auf und kam auf mich zu.

„Was du will?“ Ich richtete mich in meinem kleinen Käfig auf. Als ich nicht sofort antwortete, legte sie ihren Kopf schief und kniff dabei die Katzenaugen zusammen.

„Ähm, Lilli … ana. S-ie lebt noch. Aber sie liegt im Sterben. Ich muss zu ihr!“

Die Pardir-Amaunir-Wasauchimmer-Frau neigte ihren Kopf zur anderen Seite. Mit einer unbeschuhten Pfote zog sie einen Kreis in den Sand.

„Der, äh, Kraftliniendetektor hatte eine F-Fehlfunktion …“

Sie wippte nun auf den Zehenspitzen, während sich ihr Schwanz zu einer Schnecke kräuselte.

„Ich w-war nicht allein. L-lilliana, das ist mein Luftschiff. A-also, versteh mich: Sie lebt! Aber nicht mehr lange. Ich muss sie finden! W-wir haben so viele Schlachten zusammen geschlagen.“

Mir war, als hätte ich ein unterdrücktes Schnurren vernommen, „Hrrrm. Ich is Schurrhokach von Gra-Khaloss.“ Sie deutete mit einer Kralle auf ihre Brust.

„Äh … ja?“ Ich versuchte, das Zittern in meiner schwachen Stimme zu verbergen. „Und was bedeutet das?“

„Ich is Heiler. Du is Pilot?“

„J-ja“, nun starrte ich sie erwartungsvoll an, „genau!“

„Wenn du hat Glück, du is besser als Pilot.“ Mit einer Kralle kraulte sie ihr Kinn. „Nich Blutopfer.“

Ich nahm all meinen Mut zusammen: „Ich …ich kann ein famoser Pilot sein. Aber dafür brauche ich sie. Lilliana!“

Von irgendwoher hatte die Anführerin einen kleinen Schlüssel geangelt. „Du geht mit uns? Du wird Diener von Gra-Khaloss?“

„Äh … ja. Alles, was ihr verlangt!“

Dann schloss sie tatsächlich mein Gefängnis auf und wies zwei Pardir-Krieger an, meine Fesseln aufzuschneiden. Sie nahm mich an der gesunden Hand und führte mich aus dem Lager.

„Morrshurrah“, stellte sie sich vor und schien fast dabei zu lächeln.

Wir liefen fast einen Tag durch trockene, ausgedörrte Savanne. Wasser gab es nur wenig, und unser Proviant war bald erschöpft. Doch Morrshurrah schien das hügelige Land gut zu kennen. Als sich rechts und links von uns rote Felswände in den Himmel zu recken begannen, erkannte auch ich die Schlucht wieder. Wir suchten vielleicht noch eine halbe Stunde, dann hatten wir die Absturzstelle gefunden.

Es war ein erschütternder Anblick. Der Insektopter lag in mehrere Stücke gebrochen am Fuß einer Klippe. Der mächtige Kiefer war geborsten. Reste der Flügelpaare lagen im staubigen Boden. Ich berührte sie, doch nichts regte sich. Ich stolperte durch die Trümmer, kletterte über Wrackteile, bis ich den Astrilithen fand. Ich hockte mich hin, umfasste den Stein und versuchte, mich auf den elementaren Geist einzustimmen. Doch ich konnte ihn – sie! – nicht erreichen. Alles, was ich spürte, waren brennende Tränen auf meinem gerröteten Gesicht.

Eine weiche Pfote rührte an meiner Schulter. „Ich is Schurrhokach. Ich is Geisterrufer.“

Ich wandte mich um, unterdrückte für einen Moment mein Schluchzen. „Was w-willst du damit sagen?“

„Ich kennt Ritual. Du hat Vertrauen."

Sie war meine letzte Chance. Was blieb mir übrig? Den ganzen Weg hatte sie mich gut behandelt. Ja, ich hatte sogar gehofft, dass sie insgeheim ihr Schnäuzchen voll hatte von dem primitiven Haufen, der ihr unterstellt war. Ich nickte ernst, dann standen wir auf. „Ich sucht Geist", erklärte die Animistin. „Dann ich nimmt Geist auf in Seele. Dann wir findet neues Schiff. Dann ich setzt ein Geist dort. Hrmm?"

Sie drückte mir den hölzernen Wurfspeer in die Hand, den sie mit sich geführt hatte. „Du jagt Tier und bringt mich. Lebend!"

Ich staunte zunächst, doch dann machte ich mich auf den Weg. Die Schädelkuppen! Das hieß: Gewürm, Insekten – und nicht viel mehr.

Reglos lag ich auf einem Felsvorsprung und musterte die Gegend. Trockener Fels, kahles Gestrüpp. Dann, ein kaum wahrnehmbares Rascheln. Hinter mir!

Ich rollte herum. Stechende Schmerzen in meinem Arm! Ein dickes, graues Huhn stieß aufgeregt mit seinem Schnabel nach mir. Blenderhennen! Heimtückisch und tödlich. Lautlos angeschlichen können sie einem Mann die Kehle durchschlitzen.

Ich riss den Speer hoch und warf den Vogel mit voller Wucht zurück. Sogleich setzte ich nach, rammte die Waffe dem Huhn in die Seite. Federn flogen, und Blut quoll hervor, als ich den Speer herauszog.

Dann griff ich das Biest am Hals und kehrte zur Absturzstelle zurück. Aufgabe erfüllt! Das Knurren in meinem Magen ignorierte ich.

Meine Augen suchten die Animistin, fanden sie, wie sie behände durch süßlich riechende Rauchschwaden um das Wrack tänzelte. Dabei warf sie, einem imaginären Rhythmus folgend, in kurzen Abständen kleine Kügelchen zu Boden, die jede in einem hellen Blitz zerbarsten und den betörenden Rauch verstärkten.

„Morrshurrah", rief ich.

Sie drehte sich um, sprang über ein Trümmerteil auf mich zu. „Ich hat sie gesehen", ihre maunzende Stimme überschlug sich fast, „deine Lilli!"

„Wirklich?" Wärme macht sich in mir breit. Ich spürte den Schweiß.

Sie nahm mir das Huhn ab. Dann hob sie von ihrem Gepäck eine kleine Schellentrommel auf und drückte sie mir in die gesunde Hand.

„Du schlägt. Laaangsam!"

Ich gab mit der Trommel einen Takt vor, so, wie er mir gerade einfiel. Morrshurrah begann indes, das Huhn zu rupfen. Mit jedem Rasseln der Schellen riss sie ihm eine Feder aus. Dabei schrie und quiekte das Tier – doch immer mehr verkamen seine Schmerzenslaute zu einem heiseren Krächzen. Die Animistin grinste über beide Katzenohren, ihre Augen funkelten wahnsinnig. Meine Schlagfrequenz erhöhte sich ganz natürlich, fast, als würde der Rauch mich lenken und ich bräuchte gar nicht mehr selbst nachzudenken. Morrshurrah rupfte das Huhn, bis es kahl war.

„Gra-Khaaal, Gra-Khaaaal ...", intonierte die Schamanin. Dann schlug sie die Krallen der rechten Hand in das Blenderhuhn, hob es hoch und goss das hervorschießende Blut in ihren Rachen.

Ich verlor das Bewusstsein.

Als ich wieder zu mir kam, strich eine fellbesetzte Pfote mir zärtlich über die Wange. Im Schein einer Fackel, die die Nacht erhellte, erkannte ich Morrshurrahs flackernd grüne Augen. Nun nicht mehr fanatisch. Eher warm. Leidenschaftlich. Vertraut?

„Ich is Lilli." Sie streichelte mein Handgelenk.

Langsam erhob ich mich. Sie hatte mit ihren Pranken meine Schultern umschlungen. Dann war nicht mehr klar, wer eigentlich den Anfang machte – als wir uns küssten. Erst vorsichtig auf die Lippen, dann tiefer vordringend, schließlich innig umschlungen.

*

Hand in Hand kehrten wir zum Lager der Pardir zurück. Das gebratene Huhn hatte meinem Körper neue Kräfte verliehen, jedoch hatte vor allem die Nacht mit Lilliana meine geschundene Seele geheilt. Ein halbes Leben hatte ich davon geträumt, Lilli spüren, liebkosen, endlich körperlich erfahren zu dürfen. Wer hätte gedacht, dass mein Wunsch ausgerechnet von einem ungläubigen Halbblut vor den Toren Draydalâns erfüllt werden würde?

Die Animistin und ihre Stammeskrieger wechselten noch ein paar Worte in der melodischen Sprache der Pardir, dann ging es los. Das Ziel unserer Reise war mir egal. Ich war einfach glücklich dazuzugehören.

Das Land wurde immer öder, die Felsen

schroffer. Gern wäre ich den ganzen Tag lang an Lillianas Seite gewandert. Doch als Morrshurrah musste sie natürlich Befehle verteilen, Erkundungstrupps losschicken, Entscheidungen durchdenken. Derlei Verpflichtungen kannte ich aus meinem Leben als Myrmidone. Zum Ausgleich teilten wir die Nächte miteinander. Alles war, wie es sein musste. Wie es immer hätte sein sollen.

Am vierten Tag nach dem Aufbruch erreichte unsere Karawane die Ausläufer eines mächtigen Berges mit abgeflachtem Gipfel. Fast hatte ich vergessen, dass auch mein ursprüngliches Ziel ein Vulkan gewesen war.

Mein Arm war noch immer nicht voll einsatzfähig, daher blieb ich während des steilen Aufstiegs immer wieder hinter den leichtfüßigen Raubkatzen zurück. Ließen sie mich nur deshalb stets wieder aufschließen, weil sie fürchteten, ich könnte mich im letzten Moment aus dem Staub machen? Oder war ich ihnen tatsächlich ein wenig ans Herz gewachsen?

Dann standen wir endlich am Kraterrand und konnten in das dunkle Loch hinab spähen. Ein purpurfarbenes Glühen ging vom Grund des Vulkans aus, und ich meinte, darin ein tiefes Brodeln wahrzunehmen. Dann riss einer der Pardir an meiner zerschlissen Uniform. „Urrrhn!“

Nun wurde ich auch der schmalen, in die Felswand gehauenen Wendeltreppe gewahr, die sich am Rande des Vulkaninneren in immer weiteren Kreisen in die Tiefe schlängelte, im Nichts endend. Noch beunruhigender als die Höhe war allerdings die Tatsache, dass die Treppe aus tausenden und abertausenden Knochen verschiedenster Lebewesen gefertigt zu sein schien. Ein Schweißfilm stand mir auf der Stirn. Die Wanderung war noch nicht zu Ende.

Je weiter wir hinabstiegen, desto intensiver wurde das Leuchten. Das Brodeln differenzierte sich zu einem Gemisch aus mahlenden, stampfenden und dumpf hämmernden Geräuschen heraus. Einmal musste ich keuchend Halt machen. Ich legte die gesunde Hand über die Augen: Wo war Lilliana? Längst von der Dunkelheit verschluckt, dachte ich. Das trieb mich voran.

Im purpurnen Dampf sah man fast nichts mehr. Die Kleidung klebte am Körper – so schwülheiß war es hier. Gar nicht so weit entfernt hörte ich eine vertraute Stimme etwas auf Myranisch rufen. Lilliana oder Morrshurrah, nun bar jeder süßlichen Verführung, aber auch der Selbssicherheit, das sie sonst als Anführerin an den Tag legte.

„Ehrbarer Harmost. Die Shurrhokach dich grüßt in bescheiden Ergebenheit. Gepriesen der Erste, ein Opfer ich sollt besorgen, etwas Bessres ich hat gefunden. Ein drittes Pilot!“

Die Hintergrundgeräusche verklangen. Der Dunst verzog sich. Was zu bleiben schien, war das Licht, das den Vulkangrund schummerig erhellte. So war es also kein farbiger Dampf gewesen, die Lichtquelle hatte ihn angestrahlt. Ich spürte die Blicke der Pardir auf mich gerichtet, während die angesprochene Person aus dem Schatten trat. Ihr Blick war von einer grauen Kapuze verhüllt, die den Purpurschein reflektierte. Kaum merklich hob sie den Kopf und sprach mit tiefer Stimme.

„Wirklich, Dienerin? Du agierst kühn. Das gefällt dem Ersten. Aber verstehe auch, dass er dich strafen wird, sollte dein Angebot ihn nicht vollends zufriedenstellen.“

„Harmost, ich is sicher, dass der Erste mein Fund mit Freude empfängt. Ich es hat gründlich geprüft.“

Als die Reste des Nebels sich verflüchtigt hatten, offenbarten sich die wahren Ausmaße des Schachtes. Er war gigantisch. Um uns standen die merkwürdigsten Konstruktionen aus Walzen, Zahnrädern, mechanischen Hämmern und künstlichen Greifarmen. Spärlich bekleidete, ausgezehrte Menschen standen an den Gerätschaften, die knöchernen Hände an langen Hebeln oder auf Armaturen mit verschieden geformten Scheiben aus hellgelbem Kristall. Nun aber rührte sich keiner mehr. Es war, als wären die Sklaven mit dem Auftauchen ihres Meisters erstarrt. Die Maschinen standen still.

Ich versuchte zu erahnen, was hier gefertigt wurde. Ein Greifarm hielt einen breiten Beckenknochen umklammert, vermutlich von einem großen Raubtier. Auf einem schwarzen Stoffband, das über zwei riesige Walzen gespannt war, lagen weitere Tierknochen, allerdings neu zusammengeschweißt. Sie bildeten einen mehrere Gradu langen … Flügel!

Ein Wink des Fremden genügte, und die Pardir nahmen mich in ihre Mitte. Dann führten sie mich zu einer nahe gelegenen Wand. In den Fels war eine Stahlplatte kaum über-

schaubarer Breite und mehrerer Gradu Höhe eingesetzt.

Der Fremde wies mit zwei Fingern seines schwarzen Handschuhs auf die Mitte der Platte. Langsam glitten ihre Hälften zu beiden Seiten auf. Mir stockte der Atem bei dem Anblick, der sich mir unter metallenem Schleifen und blendender Beleuchtung eröffnete. In einer ausladenden Höhle erhoben sich über unseren Köpfen in V-Formation aufstellt drei riesige Drachenskelette. In jedes war in den Rücken ein Pilotensessel eingelassen, mit einer kristallscheibenbesetzten Armatur davor. Die Sitze der beiden äußeren Maschinen nahmen zwei Menschen ein. Sie trugen eng anliegende Helme und starrten mit glasigem Blick durch uns hindurch.

Der Fremde schob die Kapuze zurück. Ein kahler, bleicher Schädel kam zum Vorschein, der von dunklen Adern durchzogen war. Starre, von schwarzen Ringen gezeichnete Augen blickten mich durchdringend an: „Diese sind nicht mehr zum eigenständigen Flug fähig. Sie benötigen jemanden, der sich mit ihnen verbindet. Sie anführt. Du verstehst, was ich sage?“

Meine Stimme bebte, als ich nickte und meinen Satz herunterbetete: „Aerialinf-filtrator Chiaru aus Pandolion. Zu Euren Diensten. Und … dem Ersten. Ich habe schon viele Schlachten geschlagen. Ich k-kann tun, wonach Ihr verlangt.“

Mir war, als trete ein zufriedenes, zumindest selbstgefälliges Grinsen auf das totenbleiche Gesicht. „Ausgezeichnet …“

„A-allerdings“, warf ich hastig ein, die Gunst des Augenblicks nutzend, „nicht alleine. Ich b-brauche meine Libelle dazu.“

„Das macht ich.“ Ich fuhr herum, und mit mir die Blicke aller Pardir sowie des – so viel war nun klar – unheimlichen Draydal-Priesters.

Morrshurrah reichte mir die Schellentrommel. „Wenn losgeht, du schlägt laaangsam“, flüsterte sie mir zu. Dann sprang sie behände zum Pilotensitz des vorderen Drachen – und von dort mit einem gewaltigen Satz auf den knochigen Schädel.

Sie verstreute ein Pulver. Süßlicher Rauch stieg erneut auf. Dann konnte ich noch sehen, wie sie sich mit dem Dolch in eine Fingerkuppe schnitt. Ein dunkler Tropfen kam zum Vorschein.

Bong! Ich schlug einmal mit der flachen Hand auf die Trommel, als das Blut auf den Schädel traf.

Bong! Der zweite Tropfen. Kaum merklich erhöhte ich die Frequenz, bis Morrshurrah beide Arme in die Höhe riss. Jede Faust hielt einen kleinen Gegenstand umklammert.

„Geist entweicht!“ Aus ihren Händen stoben bunte Funken, sodass alle Anwesenden für einen Augenblick geblendet waren. Im nächsten Moment war die Animistin schon neben mir auf ihren federnden Füßen gelandet. Sanft strich sie über meinen zerrissenen Ärmel.

„Geh, sie is dein.“

Nicht ganz so gewandt, jedoch nicht weniger schnell stürmte ich den mittleren Drachen hinauf und schwang mich auf den Pilotensitz. Dieser gab sofort nach und beförderte mich in eine liegende Position. Meinen Kopf umgaben die Rippen des Skeletts. Ich legte die Finger auf die Armaturen neben dem Sitz. Entladungen von Kraft knisterten in meinem Innersten. Das Gedankennetz war dichter, als ich es je erlebt hatte. Gleich würde ich wieder mit Lilliana fliegen!

Der Drache machte einen Hüpfer nach vorn, stieß sich ab und glitt lautlos voran. Ich spürte die Präsenz der Anderen. Im Chaos wirrer, dunkler Gedankenspiele erkannte ich eine Frau und einen Mann. Ich bemühte mich, ihren verlorenen Seelen eine Form zurückzugeben, sie auf eine Aufgabe zu fokussieren: ‚Hebt ab!‘

Drei kolossale Knochenkonstruktionen stiegen über dem Schädelkuppen-Vulkan in den myranischen Abendhimmel auf. Wie majestätische Schatten – lautlos, und doch bereit, unfassbare Albträume über das Land und seine Bewohner zu bringen. Unter den Drachen lag ein See aus Asche. In ihnen tobten pechschwarze Gedanken voller unstillbarem Zorn und blinder Zerstörungswut.

Das war doch nicht Lilliana? Ich hatte Tränen des Schmerzes in meinen Augen, als ich verzweifelt meinen Geist nach ihr ausstreckte. Ein Chaos wirrer, feindlicher Gedanken war die Antwort.

‚Zeig deine liebliche Seite, nimm mich auf in deine geistigen Arme, schenk mir Geborgenheit und die Sicherheit, das Richtige zu tun.‘

Doch nichts davon trat ein. Nur schwarze Abgründe. Daimonischer Hass.

Das war nicht Lilli! Lilli war nicht hier. Weil sie es nie gewesen war! In den ganzen verdammten zurückliegenden Tagen nicht. Weil Lilli damals in der Schlucht gestorben war! Hatte denn jemals jemand auch nur gerüchteweise davon gehört, dass es Schamanen geben sollte, die die Seele einer Arkanomechanik aufnehmen, transportieren und wieder abgeben konnten? Die götterlose Katze hatte ein schreckliches Spiel mit meinen fragilen Gefühlen getrieben.

„Morrshurrah, zeig dich!“ Ich riss den Drachen herum. Die beiden anderen folgten.

Ich sah, wie sie hilflos ihre Tatzen hob. Erkennen stand in ihrem giftgrünen Blick. Hob sie ihre Schultern? Dachte sie, es gebe eine Entschuldigung?

Dann rannten alle, die den Hangar verlassen hatten, wie vom Schädelgott selbst getrieben in ihren Unterschlupf zurück. Auch die Sklaven erwachten aus ihrer Lethargie und flohen in alle Richtungen. Die Shurrhokach war aus meinem Blickfeld verschwunden.

‚Feuer‘, brauchte ich nur zu denken, ‚Feuer. Vernichtung. Zerstörung.‘ Ein Flammenstrahl aus untotem Drachenmaul folgte dem nächsten, als wir über den Berg hinwegfegten. Felsbrocken brachen heraus. Lösten Lawinen aus, nur um im nächsten Moment von einem weiteren Strahl pulverisiert zu werden. Daimonische Urkräfte entfachten ein schreckliches Feuerwerk, wüteten wie ein Wirbelsturm, bis schließlich der Vulkan begann, in sich zusammenzustürzen.

Doch noch bevor die letzte Felswand zerborsten war, begann sich etwas tief unter dem Schutt zu rühren. Leise zuerst, doch rasch an Lautstärke gewinnend. Dann schoss mit ohrenbetäubendem Krachen eine gleißende Lavasäule empor! Funken in alle Richtungen speiend, eine gewaltige Druckwelle auf die Luftgefährte ausübend.

Die hinteren Drachen wurden voll getroffen, stürzten ab und zerschellten auf hartem Stein. Meiner eigenen Maschine rang ich eine letzte geschmeidige Windung ab und entkam dem Schlimmsten.

Es war kein Gedanke an Überlebende in mir. Da war überhaupt kein Gedanke mehr, nur ein tief verwurzelter Trieb, sich davonzumachen und das unheilige Land so schnell es nur ging hinter mir zu lassen.

Irgendwann hielt ich den seelenvertilgenden, daimonischen Gedanken nicht mehr stand. Ich flog den Drachen in einen engen Tunnel und sprang im letzten sicheren Augenblick ab. Mit einem Anflug von Genugtuung hörte ich ihn in der Höhle zerbersten.

Es vergingen wohl Nonen, bis ich zu Fuß die erste menschliche Siedlung erreichte, von wo aus eine Karawane mich wenige Tage später nach Xarxaron mitnahm.

*

„S-so, da-a Ihr mir also Diskretion zugesagt habt, hab ich nun alles zu Protokoll gegeben, wie es sich wa-ahrhaft ereignet hat. Be-ei der Oktade, die mir trotz meiner E-entgleisungen no-och immer heilig ist, so ri-ichtet über mich, wie es die Götter verlangen. Stra-aft mich mit dem Tod, wenn euch d-das angemessen erscheint. Ich habe a-alles verloren, was mir wichtig ist. Me-einen Dienst bei den My-yriaden kann ich ohne die Li… Libelle nicht mehr verrichten.“

Reiß dich zusammen, Chiaru, denke ich. Falls ich jetzt sterben sollte, dann mit Würde. Als der letzte Mensch, der einmal gewusst hat, was sich hinter diesem Wort verbirgt.

Ich höre Herulion seufzen. Dann setzt er an zu sprechen und seine Worte vermengen sich mit den Schlachtszenen der Aufmarschhalle zu einem Strudel, der mich endgültig in den Abgrund reißen mag. Nur zu, ich will, dass es vorbei ist!

„Ihr habt Eure Aufgabe mit Bravour erledigt, Myrmidone. Nicht nur habt Ihr die Pläne Draydalâns, eine eigene Luftschiff-Flotte aufzustellen, enttarnt. Ihr habt sie auch noch durchkreuzt, ein Geschwader vernichtet – und obendrein eine Werkstatt mitsamt ihrer Arbeiterschar. Selbst wenn es mit großer Wahrscheinlichkeit nicht die einzige war. Ich werde der Hohen Magokratin eine Empfehlung zukommen lassen, die Eure Verdienste angemessen würdigt.“

Nun gut, auch das ist mir recht. Was spielt es noch für eine Rolle? Welche Bedeutung hat noch irgendetwas? Im Schein der Fackeln erkenne ich, wie Dimedeon ungläubig zu seinem Meister herüberschielt. Gundarion in seiner weißen Robe steht stocksteif da. Wie eine Statue aus Optrilith.

„In der Tat werde ich Eurem Befehlshaber bei den aerialen Truppen in Koromanthia

Eure Suspendierung nahelegen. Dies sollte schnell geklärt sein. Schließlich habt Ihr ein Luftgefährt verloren, ohne welches Ihr für die Myriaden wertlos seid."

Wertlos. Besser kann man es wohl nicht ausdrücken.

„Bleibt so lange unser Gast, Chiaru aus Pandolion. Ich glaube ..." – und Herulion tritt tatsächlich vor, um mir väterlich auf die Schulter zu klopfen – „... wir haben bereits eine neue Aufgabe für Euch."

Bei der Berührung setzt mein Herz aus. Ich will keine Aufgabe. Ich will fort, an einen Ort, an dem keiner meinen Namen kennt. Oder sich meiner Taten erinnert.

„Es ist noch immer nicht geklärt, wie es zu Eurem Absturz kam. Wie konnte der Kraftliniendetektor so stark reagieren, dass er die Maschine zu Boden zwang? Ich vermute, dass irgendwo ein Akt der Sabotage geschehen ist. Das gilt es herauszufinden."

Dimedeon wird bleich, und sein Mund steht auf einmal offen. Sollte Gundarion etwas wissen, dann lässt er sich nichts anmerken. Kaum wahrnehmbar zieht er die weiße Robe tiefer ins Gesicht.

„Chiaru, Agent im Auftrag der Magokratin. Na, klingt das nicht verlockend?"

Ich überlege kurz, was sich hinter diesem Angebot verbirgt. Ob es überhaupt als Angebot gedacht ist, bei dem ich eine Wahl haben soll.

„Ich möchte, dass Ihr erneut in die Schädelkuppen reist. Findet das Wrack der ... Lilliana. Sucht dort nach Hinweisen. Spürt jene auf, die für ihre Zerstörung verantwortlich sind."

Als Adeptus Gundarion einen Schritt zurückweicht, um den flatternden Schatten des flackernden Fackellichts zu entrinnen, beschleicht mich ein übler Verdacht. Aber, eins nach dem anderen, denke ich. In Ordnung, so werde ich wieder gen Draydalân reisen – um am Grab meiner geliebten Lilli grausame Rache zu schwören.

Dennis Maciuszek

Der vorliegende Text stammt aus dem Wettbewerb ***Ars Myrana*** von 2011 und wurde vom Autor überarbeitet.

Wir setzen eure Ideen um!

Anlässlich unseres 15-jährigen Jubiläums rufen wir dies neue Aktion ins Leben:
Damit soll allen Fans der *Memoria Myrana* die Möglichkeit gegeben werden, eigene Ideen zum Rollenspiel **Das Schwarze Auge**, die in den Regionen außerhalb Aventuriens spielen, als Artikel unseres Fanzines ausformuliert zu bekommen.
Wir wollen hierbei speziell die Fans ansprechen, die aus Zeitmangel oder anderen Gründen nicht dazu kommen, ihre Ideen der Fangemeinde zur Verfügung zu stellen. Ihr könnt uns eure Ideen zu Myranor, Tharun, Uthuria, RasTabor oder Vesayama in ein paar Worten schildern und wir würden sie dann komplett ausformulieren.
Wir können aber nur Ideen ausformulieren, deren Umfang am Ende zwischen 1 bis 15 Seiten liegt, z. B. NSCs, Orte, Regionen, Artefakte, Wesen, Formeln, Liturgien oder Rituale usw. Umfangreiche Ideen zu Spielhilfen und Abenteuern können wir nicht verwirklichen.
Der fertige Artikel wird dann nach Möglichkeit mit Bildern versehen und erscheint in einer der nächsten Ausgaben der *Memoria Myrana* mit dem Vermerk »nach einer Idee von ...«, um den Ideengeber entsprechend zu würdigen.
Bitte informiert uns bei der Einsendung darüber, ob ihr namentlich oder lieber unter einem Pseudonym genannt werden wollt.
Sendet hierzu eure Idee einfach an info@myrana.de.

RanHyAr

Eine unausgewachsene Nyamaunir deren zerzaustes, kupferrotes Fell und klein gewachsener, drahtiger Körper unter weiter, zerschlissener Kleidung von blauer Farbe verborgen liegen. Ihr linkes Auge ist durch eine Verletzung erblindet und zeugt als sichtbarer Überrest von einem Sturm, der RanHyAr ihr bisheriges Leben mit Mannschaft und Familie als Freibeuter auf See kostete.

Als einzige Überlebende versucht sie auf sich allein gestellt zurechtzukommen, indem sie ihr mäßiges zeichnerisches Können dazu verwendet den Seemännern der imperialen Häfen simple Hautbilder zu stechen. Obwohl sie eine koordinierte Körperspannung besitzt, passieren ihr wiederholt auch ungewöhnliche Missgeschicke.

Darstellung: Sprechen Sie schnell, frei heraus und verdeutlichen Sie, dass in der Piratenerziehung die Etikette zu kurz gekommen ist. Achten Sie darauf, hinter der plaudernden und optimistischen Fassade ein unsicheres Nyamaunirmädchen anzudeuten, das zu selbstbewusst auftritt, um sich und andere davon zu überzeugen, ein furchtloser und patenter Überlebenskünstler zu sein. Als wachsames Ohr am Hafen kennt sie praktisch jedes Gerücht und zögert auch nicht, es für bare Münze zu verschachern.

Kurzcharakteristik: Narrative Jung-Piratin, unterdurchschnittliche Tätowiererin, vom Pech verfolgter Tollpatsch, wachsame Informantin der Häfen.

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 17, FF 14, GE 17, Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1TP/TP(A), Biss 1W+1TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS1), Nachtsicht, Schnurren 4, Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz), Richtungssinn, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 4, Neugier 7, Unstet, Einäugig, Goldgier 5, Pechmagnet, Tollpatsch

Herausragende Talente: Klettern 13, Körperbeherrschung 9, Schleichen 9, Sinnenschärfe 14, Fesseln/Entfesseln 12, Wettervorhersage 12, Fischen/Angeln 11, Boote fahren 12, Seefahrt 11, Tätowieren 5, spricht Gemein-Amaunal und Myranisch fließend, kann sich in Shindrabarisch verständigen.

Claas Rhodgeß

Diana Rahfoth

Der vorliegende Text stammt in dieser Form aus dem Wettbewerb ***Ars Myrana*** von 2011.

Mirgel, das Spiegelversteck

In einer Zeit, die uns verborgen bleibt, lebte einst ein großer mächtiger Zauberer. Der Zauberer hieß Anlafa ben Arabica. Er hatte unermesslichen Reichtum anhäufen können, wobei sein Schatz so groß war, dass er sogar Drachen anzog.

Obwohl Anlafa ben Arabica nicht um sein Leben bangte, hatte er dennoch Angst. Angst, dass man ihm seine Habseligkeiten rauben könnte, während er auf Reisen war. Auch wenn er sehr mächtig war, gab es immer wieder Diebe und Gesindel, die nehmen wollten, was ihm gehörte.

Seine Dienerschaft zu entlassen, war seine erste Maßnahme, und doch geschah es immer noch, dass ihm diverse Reichtümer abhanden kamen. Ob das nun nur ein Streich war, den ihm sein Geist spielte, oder ihn wirklich jemand ausraubte, ist eine andere Geschichte, jedoch nicht seine Lösung für sein Problem.

Anlafa ben Arabica ließ sich von einem Schmied eine sehr robuste, aber dennoch möglichst leichte Illuminiumplatte herstellen. Eine ovale, spiegelnde Scheibe, einen drittel Schritt hoch und den fünften Teil eines Schrittes breit. Nachdem sich Anlafa ben Arabica sich seiner Bruchfestigkeit überzeugt hatte, vollzog der große Magier ein Ritual.

Laut Legende wartete Anlafa ben Arabica, bis der Vollmond, der grün über Dere schien, im Osten aufging, um mit seinem Ritual anzufangen, noch bevor die Sonne Rot im Westen unter ging. Dann bestrich er den Spiegel mit dem Blut eines heiligen und eines unheiligen Wesens, um eine Öffnung zu einem Ort zu erstellen, dessen Herr er werden wollte.

Mit einem geheimen Zauberspruch ließ er ein gleißendes Licht vom Firmament herab scheinen, dass massive Dunkelheit ausstrahlte. Doch beides verschwand sogleich wieder mit Anlafa ben Arabica im Spiegel. Mirgel war geboren.

Anlafa ben Arabica stellte erst fest, dass er sich im Spiegel befand, als er merkte, dass alles hier spiegelverkehrt war. Daraufhin trat Anlafa ben Arabica erneut auf die Metallscheibe zu und hindurch. Wie dieser Mann durch den kleineren Spiegel treten konnte wurde nicht überliefert.

Die Legende besagt, dass Anlafa ben Arabica der Einzige war, der die Scheibe betreten oder auch nur hineingreifen konnte. Die Welt hinter dem Spiegel war genau so groß, wie die diesseits, doch gab es Lebewesen dort nur, wenn sie sich auf Dere gerade irgendwo spiegelten. Anlafa ben Arabica verbarg seinen gesamten Reichtum im Spiegel. Der Reichtum verblieb an dem Ort, wo er ihn versteckte, so dass sein Schatz auch in der Spiegelwelt nur in seiner Festung aufzufinden war. Und auch wenn man das dort Versteckte in jedem anderen Spiegel auf Dere hätte sehen können, konnte nur Mirgel wieder hergeben, was durch Mirgel verschwand.

Des Weiteren gibt es Gerüchte, Anlafa ben Arabica habe aus Mirgel jegliches Spiegelbild nehmen können, so dass es doppelt auf Dere weilte, doch fortan ohne Spiegelbild. Nicht nur fehlte dann das Spiegelbild des Originals, sondern es gab auch kein Spiegelbild vom Spiegelbild.

Eines Tages befand sich Anlafa ben Arabica in großen Schwierigkeiten und in Lebensgefahr. Er versteckte sich also in seinem Spiegel, um seinen Verfolgern zu entfliehen und wollte wieder herauskommen, sobald sie die Verfolgung aufgegeben hätten.

Er vertraute sein Leben Mirgel an und wartete, bis seine Verfolger verschwunden waren. Doch bevor Anlafa ben Arabica wieder aus dem Spiegel heraustreten konnte, erschien ein Mädchen in der Spiegeldimension und verschwand wieder. Darauf wurde Mirgel von etwas fortbewegt, das nicht Anlafa ben Arabica war. Er folgte Mirgel in ein nahe gelegenes Dorf und stellte fest, dass er nicht durch die Metallscheibe hinauskonnte. Im Gegenteil, ihm streckte gerade ein kleines Mädchen die Zunge heraus und beide erschraken. Mirgel hatte seinen Besitzer gewechselt.

Doch war es Anlafa ben Arabica nicht nur missgönnt in die reale Welt zurück zu kehren, er konnte noch nicht mal irgendein Objekt in der Spiegelwelt bewegen. Die Spiegelbilder blieben dort, wo die Originale in der realen Welt waren. Und da erst realisierte Anlafa ben Arabica, dass es schon immer so war, dass er nichts in der Spiegelwelt bewegen konnte, ohne Mirgel zur selben Zeit in der Hand zu halten.

Anlafa ben Arabica verfolgte das Mädchen und Mirgel auf Schritt und Tritt und auch nachdem das Mädchen Mirgel weg geworfen hatte, verfolgte er den Verbleib von Mirgel immer weiter, doch war es Anlafa ben Arabica Zeit seines Lebens nicht mehr möglich, wieder der Besitzer seiner Schöpfung zu werden oder aus Mirgel heraus zu kommen, auch wenn der ein oder andere Besitzer herausfand, was es mit Mirgel auf sich hat. Er soll sogar mit mehreren Besitzern geredet und ihnen auch seine Erfahrungen mit Mirgel geschildert haben, andere hat er einfach um den Verstand gebracht und wieder andere lockte er hinter den Spiegel und tötete sie. Als er 13 Generationen an Eigentümern überlebt hatte gab er seine Bemühungen um Mirgel auf. Man sagt, auch heute noch könne man sein Antlitz in manchem Spiegel sehen, auch wenn er seit langem nicht mehr leben könne.

Doch der Verbleib von Mirgel ist ein Mythos und sowohl unter den Dieben als auch unter den Reichen soll dieses legendäre Objekt begehrt sein. Denn eins geht aus allen Legenden um Mirgel hervor und gilt damit als gewiss: Solange der Eigentümer des Spiegels auf Dere verweilt, bleibt Mirgel ihm treu verbunden, bis er verschenkt, oder verkauft wird. Sollte der Eigentümer jedoch von Dere verschwinden und jemand anderes findet den Spiegel in des Meisters Abwesenheit, hat Mirgel einen neuen Herrn.

Der letzte bekannte Verbleib von Mirgel war vor einigen hundert Jahren gerüchteweise dem FeQesh-Kult bekannt, doch kann dies keiner bezeugen, da die grauen Schatten sich nicht in die Karten gucken lassen.

Man vermutet des Weiteren den ein oder anderen Reichtum, der in Mirgel schlummern soll. Man soll einen Blick in den Spiegel werfen, sollte man sich in Ruinen alter Metropolen befinden. Es könnte sich lohnen.

Yodin

Spuren der Vergangenheit

Mirgel ist in seiner langen Geschichte durch viele Hände gegangen und es scheint, als habe jede ihre Spur hinterlassen. Das Illuminium hat sein Strahlen während des Ritual Anlafa ben Arabicas eingebüßt und wirkt nach den Jahrhunderten wie stumpfes Silber. Nur die Spiegelfläche hat sich ihren Glanz erhalten. Vom Rand, der einst mit Sonnen- und Mondlauf verziert war, sind bereits Stücke abgebrochen und verloren gegangen. Die wenigsten seiner Besitzer haben ihn achtsam genug behandelt, um seine Geheimnisse zu erfahren. Die einzig sichere Erkennungsmöglichkeit ist, dass Mirgel die Sonne grün und den Mond rot zeigt, so wie ihr Gegenstück während des Rituals erstrahlte. Um die Worte zur Aktivierung der Spiegeloberfläche spinnen sich Legenden und Gerüchte und nur Anlafa ben Arabica kennt sie wohl in ihrem ganzen Umfang. Bekannt ist aber, dass Teile des Spruches zum Betreten und Verlassen von Mirgel ausreichen. Je nachdem, wen man fragt, stammen die Worte aus dem Alt-Nakramarischen oder sind gar noch älter, Sumurrisch, was dafür spricht, das Mirgel entstand, bevor das Meer in der Nacht verschwand.

Mirgel besitzt zwei Artefaktseelen, einen Geist der Erkenntnis und die Seele des Anlafa ben Arabica, die nach dessen Tod im Artefakt verblieb, da sie nicht in die vierte Sphäre eingehen konnte.

Auf Grund der im Verlauf seiner Existenz an ihm entstandenen Schäden, ist Mirgel nicht mehr so mächtig, wie er einst war. Zwar ist es immernoch möglich jederzeit in ihm zu verschwinden oder Gegenstände hinter dem Spiegel zu verstecken, aber es ist während eines Tageslaufes nur einmal vor Sonnenuntergang und einmal nach Sonnenuntergang möglich, wieder aus ihm zurück zu kehren oder Gegenstände wieder zu entnehmen. Lebewesen, die sich hinter dem Spiegel befinden leiden weder Hunger noch Durst, sie zehren von ihrem Spiegelbild. Nachdem sie den Spiegel wieder verlassen haben, verspüren sie verstärkten Hunger, was sich wie der Nachteil ‚Erhöhter Nahrungsbedarf I' auswirkt. Dieser Effekt hält für jeden in Mirgels Welt verbrachten Tag eine None an. Nach einem Oktal in der Spiegelwelt ist das Spiegelbild aufgezehrt und die betroffenen Wesen sind von nun an auf die Lebensenergie anderer angewiesen, um ihre Existens außerhalb des Spiegels aufrecht zu erhalten.

Nia'E'Shalia – Tanz der Herrin

Shikarra blickte den Wahrsager an und schüttelte den Kopf. „Das soll es sein?“, höhnte sie. „Kleines komisches Männchen, du hättest dir eine bessere Geschichte ausdenken sollen.“, grollte sie, während sie den kleinen ‚bunten Pardir über das Tarot-Deck zu sich zog. Der Wahrsager blinzelte erst verwundert, dann entrüstet.

„Die Karten sagen es so voraus.“, stammelte er und deutete hektisch auf einige Karten.

Sie zog eine Augenbraue hoch, ihn zu sich heran und bleckte ihre Fänge. „Ich zahle nicht für Lügen eines schwachen Mannes.“, stellte sie verspielt fest und ließ ihn mit dem Gesicht in ihren Schoß plumpsen. „Küss meine Pfoten und vielleicht lasse ich dich trotz deines anmaßenden Verhaltens leben.“, knurrte sie, die Krallen in seinem Nacken haltend. Sie spürte, wie er ihrer Aufforderung nachkam. „Starke Männchen tun so etwas nicht.“, schnurrte sie und ihre Augen funkelten bedrohlich. Sie stieß ihn bei Seite und erhob sich aus dem Schneidersitz. „Du hast mich unterhalten, du darfst leben.“, sagte sie zur Öffnung des bunten Zeltes gewandt.

Der Wahrsager machte eine Rolle rückwärts in den Stand. „Ihr wisst doch noch gar nicht, was euch erwartet.“, sprach er mit einem Grinsen. „Es ist dunkel und der Dschungel ist groß. Bleibt und ich erzähle euch die Vergangenheit eurer Zukunft.“

Sie zögerte und sein Grinsen wurde breiter.

„Leistet mir heute Nacht Gesellschaft. Dies ist kein Ort für schwache Männchen, aber mit einer so starken Frau habe ich nichts zu fürchten, außer ihrem Zorn.“, sprach er, während er seine Karten einsammelte und verstaute.

Shikarra zuckte mit Schwanz und Schultern, gegen etwas Unterhaltung hatte sie nichts einzuwenden und seine Vorräte hatte sie schon gewittert, bevor sie das Zelt im Dschungel betreten hatte. Was er ihr freiwillig gab, brauchte sie nicht mit Gewalt nehmen.

Satt und zufrieden lag sie wenig später auf den weichen Decken des Wahrsagers. „Nun erzähl.“, befahl sie. Und er begann.

Die Nebeldschungel waren einst Teil des Reiches der Aurishaner. Die Aurishaner waren, wie sicher bekannt ist, die Herren unserer Ahnen und von den Göttern und großen Geistern gesegnet. Ihre goldenen Städte und Tempel zierten die Wildheit dieses Landes und in ihnen huldigten sie den Göttern, die wohlwollend auf sie herab blickten. Während Aurisha, die Botin der Sonne, im fernen Tokum Isoru in Glanz und Licht herrschte, gehörten die Nebel und Schatten der Dschungel der Göttin der Jagd und ihren Dienern, die das Herz der pulsierenden Zivilisation mit Blut versorgten. Die Herrin der Jagd war ihrem Gefolge näher als das ferne Licht und auch näher als Aurisha, die selbst nur eine Dienerin der Sonne war, denn sie floss unter ihrer Haut, sie trieb den Puls und brachte das Überleben. Sie erwählte ihre Gefolgschaft nicht nur unter den Aurishanern, die hochmütig das Haupt zum Himmel hielten, ein jeder, der sich ihr verschrieb, erhielt die Chance, ihre Aufmerksamkeit zu erhaschen, war die Hingabe nur groß genug.

Fachmra war als Dienerin in Tokum Isoru aufgewachsen und hatte erlebt, dass die Schatten dort, wo das Licht am hellsten strahlt, am tiefsten sind. Die Aurishaner in ihren Palästen aus Gold hatten wenig Verständnis für ihre Diener, die oft von der Hand in den Mund lebten. In ihrer Selbstherrlichkeit sahen sie nicht, dass auch ihre Zeit sich dem Ende neigte. Fachmra hatte gestohlen, um ihre Jungen zu ernähren. Der Richter sah jedoch nur den Verstoß gegen das Gesetz der Sonne und so wurde sie mit Prügel gestraft und mit ihren Jungen die Wasserfälle von Tokum Isoru hinab gestoßen. Schwer verletzt und dem Wahnsinn nahe schleppte sie sich aus den tosenden Fluten am Fuß des Berges. Wieder und wieder sprang sie in die Gischt, um die Leiber ihrer Jungen zu bergen. Neun waren es gewesen und neun mal neun Stunden klagte und wütete sie an den Ufern. Erschöpft und hungernd brach sie zusammen und wälzte sich fiebrig umher. Als sie wieder erwachte, fand

sie die Knochen ihrer Kinder abgenagt vor. Sie weinte bitterlich, bis ihr bewusst wurde, dass sie nicht mehr hungrig war. Neun Jahre lebte sie wie ein wildes Tier und es zog sie immer tiefer in die Schatten und Nebel. Am Ende des neunten Jahres traf sie auf die schattenhafte Jägerin selbst. Diese setzte sich ihr gegenüber auf den Grund und schloss sie in die Arme. „Du lebst.“, flüsterte sie sanft, „Obwohl du keinen Grund mehr hast, lebst du fort. Dein Instinkt ist stark und dein Blutdurst ungebrochen. Damit ehrst du mich und ich will dir dafür ebenfalls Ehre erweisen.“ Fachmra war verwirrt, denn sie hatte die Sprache verlernt, doch sie erkannte in der gefährlichen Anmut ihres Gegenübers die Prinzipien, die sie am Leben gehalten hatten. „Meine Völker sehnen sich nach dem Leben und leben sollen sie!“, sprach die dunkle Mutter weiter. „Neun Leben schuldet dir die Sonne, neun Leben will ich dir schenken. Geh und beende was du begonnen hast. Führe zu dir zurück, was von dir kam.“ Da erhob sich Fachmra von allen Vieren und kehrte zurück zu den Fällen von Tokum Isoru. Neun Mondphasen suchte sie und erfüllte den Befehl der Herrin. In den lichtlosen Nächten tanzte sie ihr zum Vergnügen. Als sie vereint hatte, was ihres war, lief sie in den Dschungel und schenkte der Herrin neun Opfertiere. Die dunkle Mutter nahm sie zufrieden an und sprach zu ihr: „Bau mir einen Schrein aus den Gebeinen deiner Feinde. Ihr Blut soll vergossen werden auf meinem Altar.“ Und Fachmra brach auf und ging nach Tokum Isoru. An ihrer Seite Shahad’Dur, der ihr von der Herrin als Gefährte bestimmt worden war. Während der Tage liefen sie durch die Schatten, in den Nächten badeten sie im halbdunklen Licht der Herrin Auge. In der Stadt der Sonne verbreiteten sie Dunkelheit und löschten die Lichter ihrer Widersacher. Ein Schlag für jedes Junge brachte den Tod. Wie die Schatten glitten sie durch die Nächte. Es gab keine Beute, die nicht in ihr Verderben lief. Als sie ihr Werk vollbracht hatten, öffnete Shahad’Dur sein drittes Auge und brachte sie zurück in die Dschungel der Schattenhaften, wo sie den beinernen Schrein errichteten. Der Blick der Herrin fiel auf ihre Diener und sie wandelte das Bein zu schwarzem Stein. Hoch erhob sich der Tempel in die Wipfel der Bäume und Fachmra wurde von der Herrin als ihre Priesterin berufen. Als Zeichen ihrer Gunst schenkte sie ihr eine neunteilige Kette aus Eissilber, verziert mit Bein, damit sie nie vergesse, welche Widrigkeiten sie überwunden hatte. Auf jedem der neun Teile ist der Name einer ihrer tanzenden Töchter und ein Bildnis umrandet von der schützenden Gestalt Shahad’Durs. Die Herrin gewährte ihr ihre Töchter aufwachsen zu sehen und als sie gemeinsam mit Shahad’Dur in den langen Schatten trat, ging sie mit einem Lächeln.

Der Wahrsager trank einen Schluck Tee. Shikarra war noch im Bann der Geschichte. „Die Töchter gelten als Mütter der Sadure und Zauberwirker der feliden Völker.c, meinte er schulterzuckend. „Wappnet euch!“ Mit diesen Worten löschte er das Licht und die Dunkelheit umfing sie.

Daniel Bluhm

Spuren der Schatten

Die Halskette Nia’E’Shalia ist aus Silber und Knochen angefertigt. Ihr genaues Alter lässt sich nicht bestimmen, es wird aber vermutet, dass das Schmuckstück gegen Ende des sechsten Zeitalters entstanden ist. Einige Anhänger des Aphemarra-Kultes suchen nach diesem Artefakt, bisher muss es aber weiterhin als verschollen gelten. Die schwere Kette fühlt sich stets kalt an und scheint von innen heraus zu leuchten, spendet aber kein Licht.

In der Kette sind 15 KaP gespeichert und mit ihrer Hilfe können drei Liturgien von würdigen Trägern gewirkt werden: *Neun Tatzen Spiel* (Neun Schläge wie einer), *Anmut des Panthers* (Flink wie eine Raubkatze) und *Jagdglück*.

Die Karmapunkte regenerieren sich mit einem Punkt je Nacht, wenn man die Kette allabendlich mit Blut besprenkelt, ansonsten erhält die Kette zu Neumond 10 KaP und zu Vollmond 5 KaP. Bei Benutzung erhält die Anwenderin für jeden verwendeten Karmapunkt einen Punkt Entrückung und fühlt sich entsprechend den Prinzipien und Aspekten Aphemarras näher.

Heimweh

Kapitel 3

Mit misstrauischen Augen beobachtete er die Neuankömmlinge von seiner Position am Boden aus. So große Wesen bedeuteten nichts als Ärger. Er drückte sich näher an den Boden und schob seine Beute weiter unter seinen Körper. Seine Tarnung sollte bei diesen Lichtverhältnissen ausreichen und die Gerüche der Umgebung seinen überdecken. Er hielt sich sich bereit. Dies war seine Beute und niemand würde sie sie ohne Kampf bekommen.

Ua Ti'Ea

Ua Ti'Ea drehte sich unsicher und blinzelte in die Dunkelheit. Sie konnte grob die Umrisse der Kanalisation ausmachen. Die anderen mussten praktisch blind sein. Von oben erklang für alle vernehmbar das Geräusch des Zugangsgitters, das wieder verriegelt wurde. Ihr Mut sank mit einem Mal. Die da oben würden sie nicht weiter verfolgen. Das bedeutete, dass sie sich selbst in eine Falle geführt hatten. Tychaneras Hand tastete nach ihrer und drückte sie zaghaft. Die Amauna erwiderte die Geste. Tis Gedanken schweiften in ihre Heimat. In Narakam bedeutete Dunkelheit Sicherheit. Sie kannte ihr Haus in und auswendig. Das Haus, das sie mit Ty für ihre Kinder gebaut hatte, ihre Heimat, würde sie nie wieder sehen. Sie schluchzte leise und Ty drückte sie an sich. In ihrer Nähe lag die letzte Geborgenheit, die ihr noch blieb.

Kimnaras Augen gewöhnten sich langsam an die Dunkelheit. Die Nacht hatte ihr noch nie Probleme bereitet und sie fragte sich manchmal, warum andere auf Laternen und Kerzen angewiesen waren. Die Bauweise der Abwassertunnel unterschied sich nur wenig von denen ihrer Heimatstadt. Es musste also irgendwo einen Auslass geben. Sie rollte die Augen und stieß Phenatalia den Ellbogen unsanft in die Seite. „Da hast du uns ja schön in die Scheiße geritten.", kommentierte sie hämisch. „Lasst uns keine Wurzeln schlagen, sonst kommen die da oben doch noch herunter.", brummelte sie und wandte sich zum Gehen. Als sie keine drei Schritte gegangen war, stob kreischend ein Kloakentaucher vom schleimigen Boden auf und suchte zeternd das Weite. Die halb gefressene Asselschnecke lag noch schwach leuchtend an der Stelle, an der er sie erlegt hatte. Der Anblick der gallertartigen, kalt leuchtenden Innereien ließ Kimnara und Phenatalia vor Ekel erschauern.

Überall an den Wänden krochen weitere der leicht gepanzerten Schnecken entlang und tauchten den Tunnel in ein geisterhaftes, bläuliches Licht. Kimnara wagte sich einige Schritte voraus. Angeekelt tänzelte sie zwischen Schnecken und Fäkalienrinne hin und her. Ti musste kichern, als sie die Kerrishiterin bei ihren Verrenkungen beobachtete. Phenatalia rief mit leisem Murmeln eine kleine Lichtsphäre auf Armeslänge vor sich ins Leben. Mit einem kleinen, zu einem Trichter geformten, Silberblech fokussierte sie das Licht wie bei einer Laterne nach vorne. Schlagartig stand Kimnara still. Sie hielt sich die Hand schützend vor Augen und stierte Phenatalia an. „Warn' uns doch vor!", giftete sie die Lilim an, war aber doch ganz froh, eine Lichtquelle zu haben. Phenatalia rollte nur mit den Augen und deutete den Tunnel hinab. „Wir werden nicht ewig Licht haben. Sehen wir zu, dass wir einen Ausgang oder zumindest einen Auslass finden."

Die Bela im Anschlag haltend huschte Ti am Rande des Lichtscheins voran. Ihre Schnurrhaare zitterten und ihr Nackenfell sträubte

Tychanera

sich, seit sie den Eingang aus dem Blick verloren hatten. Tiefe Krallenspuren waren in die Wände gerissen worden. Ti wollte sich nicht vorstellen, von welchem Wesen sie stammen könnten, geschweige denn auf besagtes Wesen treffen. Bisher hatten sie Glück gehabt. Nur Asselschnecken und Kloakentaucher hatten ihren Weg gekreuzt. Auch wenn Kimnara schwor, sie habe ein längliches Etwas in der Plörre des Abwasserkanals entdeckt. Der Gestank war derzeit ihr größtes Problem. Er war beißend und schien der Luft eine schleimige Konsistenz zu verleihen, die einem das Atmen schwer fallen lies. Jedes Abflussrohr leistete dazu seinen eigenen kleinen Beitrag und bestimmte für eine kurze Weile die Geruchswelt der Flüchtigen.

„Wir haben nicht mehr viel Zeit.“, merkte Phenatalia nach gut zwei Stunden des Umherirrens an. „Wir müssen eine Art Lagerstätte finden.“ Nicken erwiderte ihre Worte. Nahezu hektisch suchten sie nach etwas, dass ihnen Deckung bot.

Das Licht erlosch.

Ty und Ti hielten sich in Phenatalias Nähe auf, doch Kimnara stolperte stur weiter. „Komm zurück!“, wisperte Ty. Kimnara brummte unwirsch und tastete sich weiter vor. Ihr Gefühl sagte ihr, dass es etwas zu finden gab. Ihre Nase juckte und nicht vom allgegenwärtigen Gestank der Fäkalien und der Verwesung. Unter ihren Fingern erspürte sie in einer der Fugen ein glattes metallisches Objekt. Vorsichtig wackelte sie daran. Es war sicher nicht gefährlich, denn dann hätte ihr dicker Zeh gezwickt. Nein. Ihre Nase hatte gejuckt und dies bedeutete meist etwas Gutes. Dennoch machte Vorsicht sich bezahlt. Und hieß es nicht, Vorsicht sei die Mutter des Teleskops? Sie tastete noch einen Moment, um sicher zu gehen, dann zog sie den Hebel mit einem kratzenden Geräusch aus der Wand hervor. Erst rasselte es in der Wand, dann rastete laut etwas ein. Langsam kamen Phenatalia, Ty und Ti zu ihr. „Was machst du wieder?“ Kimnara rollte mit den Augen. Mit der Lilim würde sie einfach nicht warm werden. „Ich suche nach einem Ausweg für uns.“, zischte sie sie an. „Wenn ihr hier einfach warten wollt, bis irgendeine dahergekrochene Chimäre euch verdaut, tut das. Ich will hier jedenfalls raus.“

Mit einem reibenden Geräusch versank langsam ein Teil der Kanalwand im Boden und eröffnete einen Durchgang. Schweigend standen sie vor dem neuen Weg, unentschlossen wer zuerst gehen sollte. Kimnara seufzte und tat den ersten Schritt in ihre Entdeckung. Der Boden war glitschig von Staub, allgegenwärtiger Feuchtigkeit und leichtem Algenwuchs. Mit kleinen Schritten wagte sie sich zögerlich weiter vor. Sie hielt den Atem an und lauschte. Kein Geräusch drang an ihr Ohr. Hinter ihr wurde es heller. „Wir haben nur kurz Licht. Machen wir das Beste daraus.“, hörte sie Phenatalia murmeln. Das Licht war kaum heller als eine Kerzenflamme, reichte aber eben aus, um den engen Gang nicht in völlige Finsternis fallen zu lassen. Sie sahen sich aufmerksam um. Algen, Staub, Stein, sonst gab es nichts zu entdecken.

Kimnara

Erneut klickte es in den Wänden. Gurgelnd und schabend wurde die Wand wieder in Position geschoben. Ti gab ein leises ‚Ups' von sich und nahm die Pfote von einem Hebel an der Wand. Betroffen standen sie im Schein des kleinen Lichts vor Phenatalias Hand. Tychanera stellte sich zu Ti und legte den Arm um sie. Phenatalia schloss die Augen und bedachte ihre nächsten Worte. Die meisten würden zu Streit führen und sie hatten keine Zeit, sich wie kleine Bälger zu kabbeln. Sie atmete durch. „Hoffen wir, dass Kimnaras Gang uns nach draußen führt.", grummelte sie wenig hoffnungsvoll. Sie nickte Kimnara zu und diese fiel in ihren Schritt mit ein. Ty und Ti trippelten kleinlaut hintendrein.

Der Tunnel wurde schmaler und trockener. Er roch nach Staub und abgestandener Luft. Nach knapp fünfzig Schritten erreichten sie eine schwere stählerne Tür, die halb offen stand. Vorsichtig leuchtete Phenatalia in den dahinter liegenden Raum hinein. Er erinnerte an einen kleinen Wachraum. Ein grober Holztisch, einige Hocker und Pritschen zum Schlafen füllten die niedrige Steinkammer. Phenatalia duckte sich in den Raum hinein und sah sich eilig um. Irgendwo hier musste es etwas Hilfreiches geben. Die Hoffnung stirbt zuletzt.

Phenatalia

Sie hatten einige Kerzen gefunden, alte Decken und einige Schriftstücke. Sie kauerten im Kerzenschein auf den Hockern um den Tisch und starrten schweigend in die Dunkelheit, während Phenatalia die in Hiero-Imperial verfassten Notizen überflog.

Manchmal murmelte sie oder hob eine Augenbraue. Plötzlich las sie laut vor: „Wir wurden unterwandert. Wir hatten geahnt, dass die Chrysotheos uns hintergehen würden, aber nicht, wie weit sie gehen würden. Die Mechanismen, die wir zu unserem Schutz in die Wände der Kanalisation eingebaut hatten, wurden größtenteils sabotiert, in den Tunneln lauern abscheuliche Chimären und mancher spricht von Dämonen, die in der Finsternis auf Opfer warten. Wir hatten unsere Hoffnung in unsere Baukunst gesetzt. Aber sie stirbt mit uns."

Schweigen folgte und hüllte ihre Mienen ein, wie ein graues Tuch. Die Kerze flackerte und verlosch.

Kimnara erwachte in Dunkelheit. Ihr Knöchel und ihre Hand schmerzten. Sie strich sich im Halbschlaf über den Knöchel und traf etwas Feuchtes. Sie schreckte hoch, als der Kloakentaucher panisch krächzte. Sie streckte sich und stand von ihrem Schemel auf. Jeder Muskel teilte ihr mit, dass sie nicht an Tischen schlafen sollte. Sie horchte in den Raum, konnte aber neben dem aufgeregt schnatternden Taucher nur Phenatalias leises Schnarchen hören. Sie musste unwillkürlich grinsen. Sie tastete nach den Schwefelhölzern auf dem Tisch und zündete die Kerze wieder an. Phenatalia murrte, blinzelte und wischte sich reflexiv mit dem Arm über den Mund. Kimnara unterdrückte ein Lachen und deutete nur auf den Bereich um ihr Kinn, woraufhin Phenatalia nocheinmal darüber wischte. Ty und Ti hatten sich auf eine der Pritschen gekuschelt und es wirkte fast wie ein akrobatisches Kunststück, dass sie gemeinsam darauf Platz fanden. In der Ecke hockte der grau braune Kloakentaucher und starrte wie gebannt auf die Kerzenflamme.

Daniel Bluhm

Diana Rahfoth

Der Turm des Morguai

Prolog

Der Marakai von Arinda, Toto Nobunaga, hat ein großes Problem. Er liebt Männer. Eigentlich ist das ja nicht so schlimm, aber in der betont maskulinen Welt Tharuns, in der männlich gleichgesetzt wird mit herrschen und weiblich mit unterwerfen und Homosexualität mit weiblich und zudem abnorm, da ist dies ein Problem. Zudem beging er den Fehler, seine jeweiligen Favoriten in hohe Ämter zu bringen, teilweise auch dann, wenn sie die Schwertmeisterweihe noch nicht erhalten hatten.

Einem alten Schwertmeister, Saburo, der noch Nobunagas Vater gedient hat, stieß diese Praxis besonders sauer auf. Nachdem er einen gefährlichen Morguai getötet hatte, wurde er mit dem Posten als Hüter des Stadttores belohnt, einem Posten, der zwar ehrenvoll gemeint, traditionell aber ein Ruhestandpöstchen am Hof des Marakai ist.

Gleichzeitig wurde ein junger, schöner Schwertmeister zum Shin-Makar, zum Obersten Schwertmeister, ernannt, der in Erfahrung und Ansehen weit hinter Saburo stand. Saburo schäumte vor Wut, behielt die Runensteine des getöteten Morguai für sich, studierte die Runenmagie und schaffte es, innerhalb nur eines Jahres zu einen Meister seines Faches zu werden … und gleichzeitig fast sein gesamte Sikaryan zu verlieren. Heute ist Saburo selbst ein Morguai und trachtet danach, Herr von Arinda zu werden. Zwar gibt er vor, zum Wohle der Insel zu Handeln und den in seinen Augen unfähigen Marakai stürzen zu wollen, doch eigentlich will der Morguai alle Bewohner der Insel nur noch leiden lassen und zu gegebener Zeit aussaugen.

Der neue Morguai hat den einzigen Zugang zu seiner Stadt und damit indirekt auch zu seinem Palast besetzt und das Tor geschlossen. Seit 80 Tagen schon konnten keine Lebensmittel mehr in die Stadt gelangen. Die Bevölkerung darbt, schlimmer noch, der Marakai selbst muss bereits auf seine Lieblingsspeise verzichten. Das viel größere Problem aber ist, dass der Morguai fast alle Schwertmeister und den Großteil der Hohen Guerai getötet hat, einige niedrige Guerai sind sogar zum Morguai übergelaufen. Den Archipelar will der Marakai nicht um Hilfe bitten. Zum einen würde das seine Position als Marakai empfindlich schwächen und ihn womöglich zu einem ehrenvollen Selbstmord nötigen, zum anderen kann niemand die Stadt verlassen. Also bleibt dem Marakai nichts anderes übrig als seine letzten verfügbaren Streiter auf eine verzweifelte Mission zu schicken, von der schon zu viele nicht zurückkehrten.

Die Schwäche des Marakai wollen auch noch andere für sich nutzen. Da wären zum einen die Brigantai der „Purpurnen Faust“, die nur allzugern in die Stadt eindringen und plündern wollen. Auch für sie stellt das Tor ein nicht zu unterschätzendes Hindernis dar, dass nur mit Hilfe einer Gruppe Unerschrockener zu lösen ist, die in den Turm eindringen und die Tore öffnen sollen.

Vor der Küste der Insel Arinda wartet schon Soichi Tatsumi, der Marakai der Nachbarinsel Kenda mit einer Invasionsflotte auf den Niedergang Toto Nobunagas. Da er den Kriegerkodex Tharuns streng befolgt, kann er nicht einfach so auf der Insel anden und diese unter seine Kontrolle bringen. Auch die Mauern der Stadt kann und darf er nicht einfach sturmreif schießen, abgesehen davon, dass er über keine ausreichend starken Geschütze verfügt. Zudem will er sich beim Archipelar als Beschützer der Insel präsentieren. Also sendet er eine Gruppe seiner besten Kämpfer aus, um den Turm zu erobern und die Insel fast kampflos zu übernehmen.

Der Weg der Helden

Wer sind die Helden und für wen arbeiten sie?

Dieses Abenteuer ist für Helden gedacht, die, wie in Tharun üblich, aus der Region, sprich dem Reich Lamina kommen. Besonders für kampfaffine oder runenkundige Helden dürfte dieses Abenteuer interessant sein. Kyma-

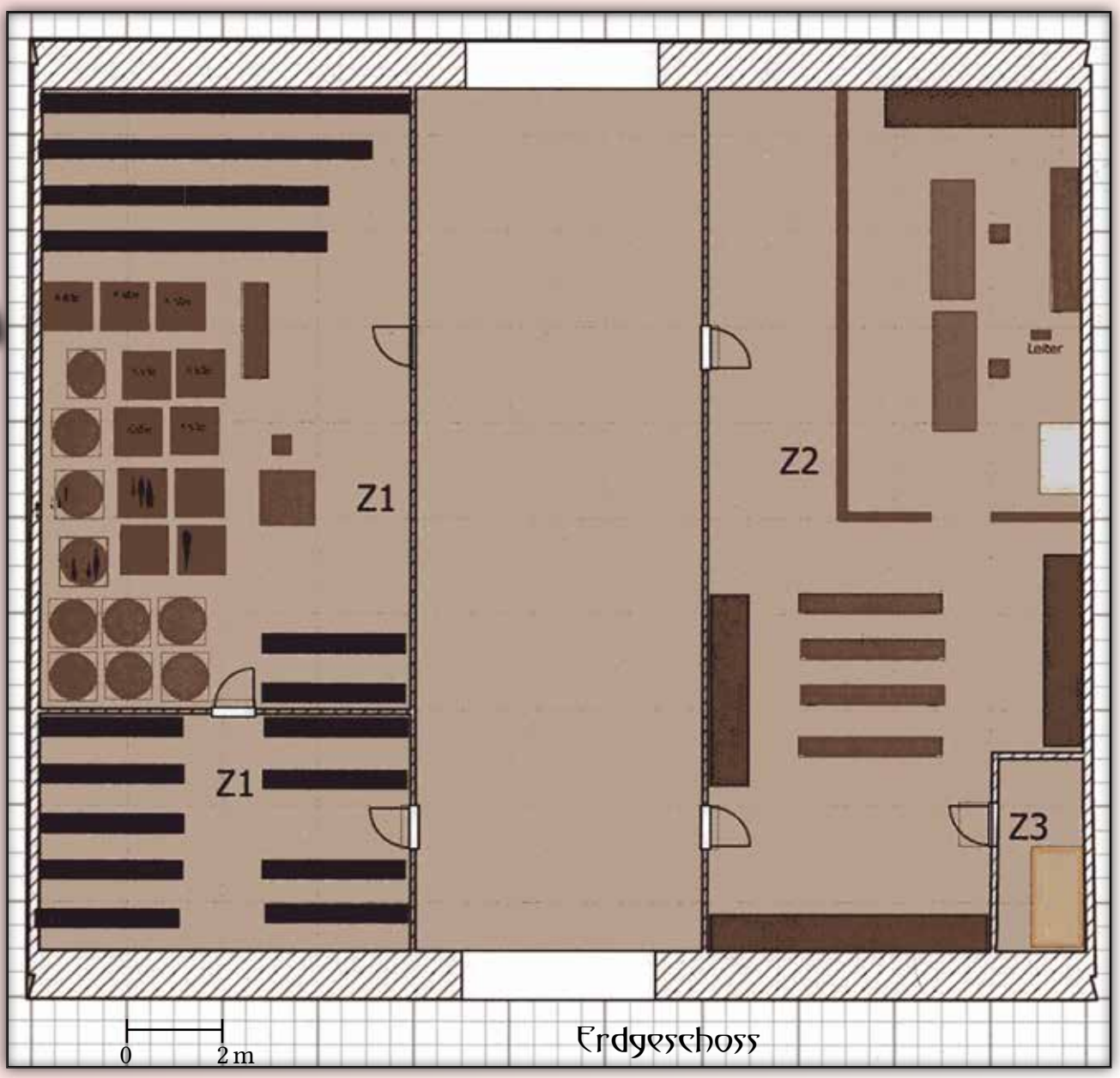
nai eignen sich vor allem für den Einstieg ins Abenteuer gut, wenn es darum geht, per Luftweg den Turm zu betreten, danach werden sie aber mangels Möglichkeiten, ihr Tier in den Turm zu bringen, ins Hintertreffen geraten. Mashas dienen als Diplomatinnen, Azarai hingegen sind nur auf der Seite Soichi Tatsumis denkbar, da Toto Nobunaga fürchtet, wegen seines Lebenswandels bestraft zu werden.

Lass die Helden entscheiden, welcher Fraktion sie angehören wollen. Abhängig von der Fraktion, der sie angehören, sind auch die Belohnungen, die die Helden erhalten. Während Toto Nobunaga vor allem Titel, Tand und Maschas vergibt, bekommen die Helden bei Soichi Tatsumi vor allem Waffen. Bei den Briganten sind es höhere Beuteanteile und vor allem die Runensteine, die bei den beiden Marakai zu finden sind, und die eigentlich abgegeben werden müssen.

Die Anwerbung der Helden erfolgt im Thronsaal der jeweiligen Partei, das heißt im Falle Soichi Tatsumis in seiner Kabine auf dem Flaggschiff und im Fall der Brigantai in einer Hütte unweit der Stadt. Bei der Anwerbung liegt die Belohnung schon vor dem Thron des jeweiligen Herrschers, sodass die Helden sehen können, was sie bekommen. Gefeilscht wird nicht, die Helden stehen ja in einem direkten Dienstverhältnis zum jeweiligen Herrscher.

Wie kommen die Helden in den Turm?

Drei Wege führen in den Torturm. Am Fuß des Turms durch die Amtsstube der Zöllner (Z2), über den Wehrgang in das erste Stockwerk (E1 und E13) und über die Dachluke (D1). Wollen die Helden letzteren Eingang nehmen,



müssen sie mit Beschuss durch die Speerschleuder (D2) rechnen und brauchen auf jeden Fall ein flugfähiges Insekt (Schmuckflügler oder Riesenschmetterlinge). Auch die Uhrzeit spielt eine Rolle. Von blauer Stunde zu blauer Stunde wachen die übergelaufenen Guerai mehr oder weniger aufmerksam über den Turm, in der schwarzen Stunde bewachen die Untoten aus (Ds3) die Eingänge. In den Purpurnen Stunden sind die Guerai meist noch oder schon wieder besoffen und damit wäre diese Zeit wohl am besten, um in den Turm zu stürmen.

Im inneren des Turms

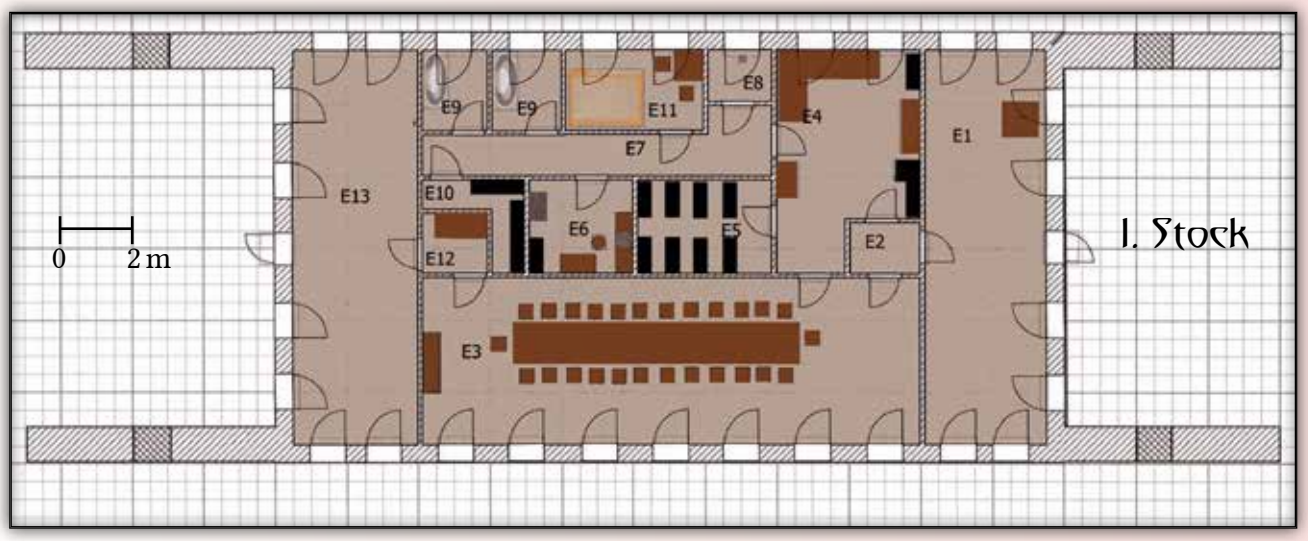
Die Amtsstuben der Zöllner

Unten neben dem Tor befinden sich die Amtsstuben der Zöllner. In den großen Zollräumen (Z1) stapeln sich normalerweise die Waren, die Händler aus entfernten Teilen der Insel hierher transportieren und die hier in Steuerlisten erfasst werden. Die Steuern an den Inselherrn werden dann direkt von Trägern zum Schloss gebracht und Waren für die Stadt durchgewunken. Wenn die Helden hier eindringen, schlägt ihnen ein Geruch von Tod und Verwesung entgegen, ausgehend von verdorbenen Früchten und verrottendem Fleisch, dass hier seit dem Tag liegt, seit Saburo hier die Macht übernahm. Von der Amtsstube des Zollmeisters (Z2) führt eine Leiter hoch in den ersten Stock. Die Leiter ist kurz vor dem ersten Stock manipuliert, mehrere Sprossen wurden angesägt (*Körperbeherrschungsprobe* +2, sonst Sturz in die Tiefe mit 2W6 SP). In der Zelle (Z3) liegen die sterblichen Überreste eines Schmugglers, der hier einfach verhungerte. Da die Zellentür nicht mehr verschlossen ist, dient er als böse Falle. Er erwacht zum Unleben, sobald jemand auf die Leiter klettert und beginnt, von unten mit einem Bogen auf die Kletterer zu schießen.

Erster Stock – Die Wirtschaftsräume

Den ersten Stock erreicht man entweder über die Brustwehr der Mauer oder die Leiter aus der Amtsstube des Zollmeisters. Egal wie, man landet zuerst einmal in der Wachstube (E1). Die Stube ist mit Stroh ausgelegt, so dass man die Raksha-Fallen (eine Art Tellereisen) kaum sieht, die darunter ausgelegt sind (*Sinnesschärfe* +4). Die Tür ins Innere des Torturms wird tagsüber von Kaoru Kamiya bewacht, die um die Fallen weis und den Raum nicht betreten wird. Sie versucht, die Helden mit ihrem Langholz auf Distanz zu halten. Nachts wachen hier 3 Skelette, die Angreifer auch in den Raum und darüber hinaus folgen (und in die Fangeisen treten können. Chance dazu 17-20 auf einem W20). An die Wachstube schließt sich ein kleiner Gang an (E2), zwei Türen führen weiter. Auf der Stadt abgewandten Seite schließt sich über die volle Länge des Turmes ein Saal (E3) an. Normalerweise wird der Saal als Speisesaal genutzt. Auch Fechtübungen, Teezeremonien oder religiöse Feiern werden hier gefeiert. Im Kriegsfall können hier Schützen auf das feindliche Heer feuern. Nachts feiern hier die Guerai, trinken Reiswein, würfeln und raufen bis tief in die Nacht. Tagsüber sind die Fenster geschlossen, Stolperdrähte gespannt (*Körperbeherrschung*, bei Misslingen stürmen Makoto und zwei Skelettkrieger den Raum.

Aus dem Gang (E2) gelangt man durch die rechte Tür in die Küche (E4), von der es aus



eine Tür in den Saal führt, daran schließt sich der Vorratsraum (E5), die Waschküche (E6), ein Gang, in dem Wäsche trocknen kann (E7), der Abort (E8), der pikanterweise direkt in der Mitte des Tores liegt und den „normalen“ Bewohnern zeigt, wie sehr sich die Guerai um sie scheren, zwei Bäder (E9), einen Lagerraum (E10) und das Schlafgemach der Diener (E11). Durch diese Räume streifen nachts die Geister ermordeter Frauen aus der Stadt, die den wachsenden Blutdurst den Morguai stillen müssen. Auch ein Skelettkrieger streift hier herum, versteckt sich aber tagsüber auf dem Abord.

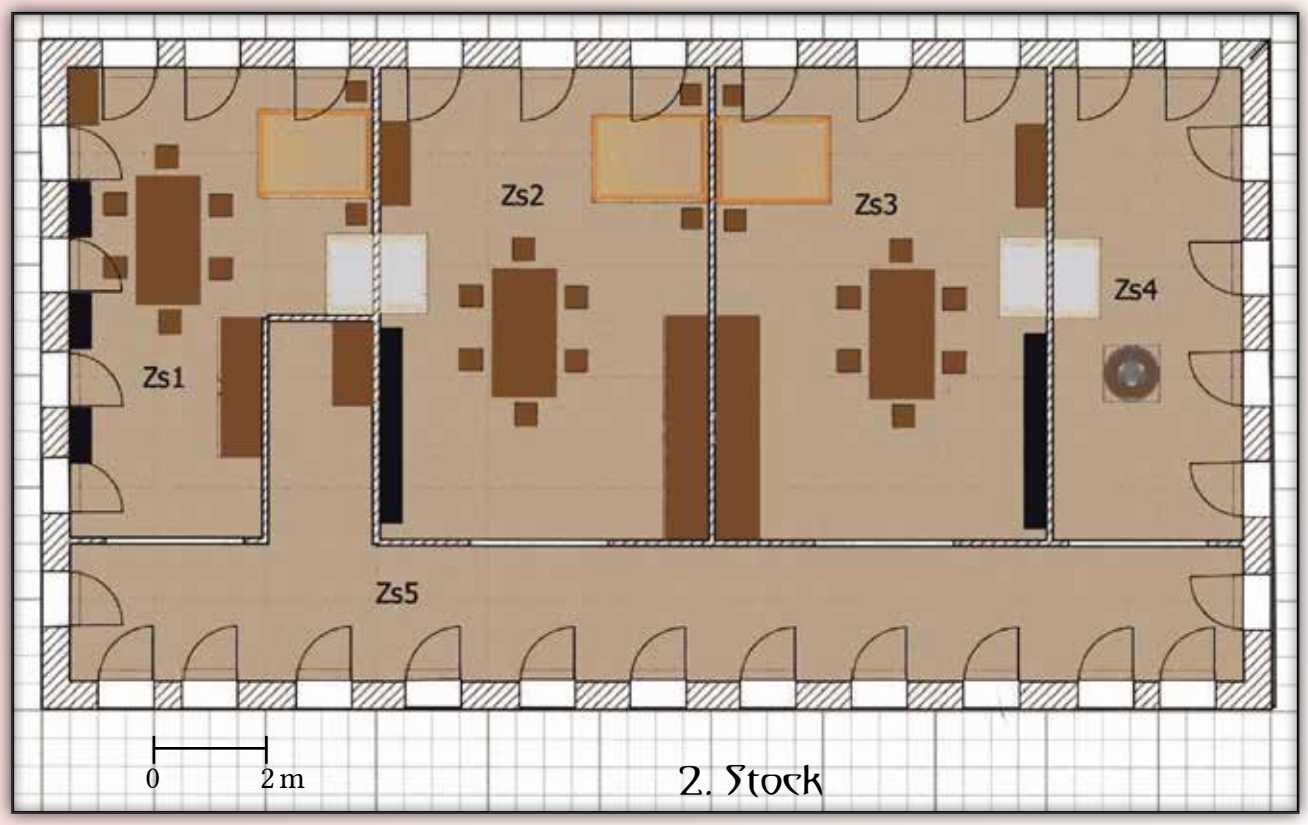
Am anderen Ende des Saals führt eine Tür in ein Treppenhaus, das in den zweiten Stock führt (E12) und aus dem eine weitere Tür in den anderen Wachraum (E13) und durch diesen hinaus auf die Mauer führt.

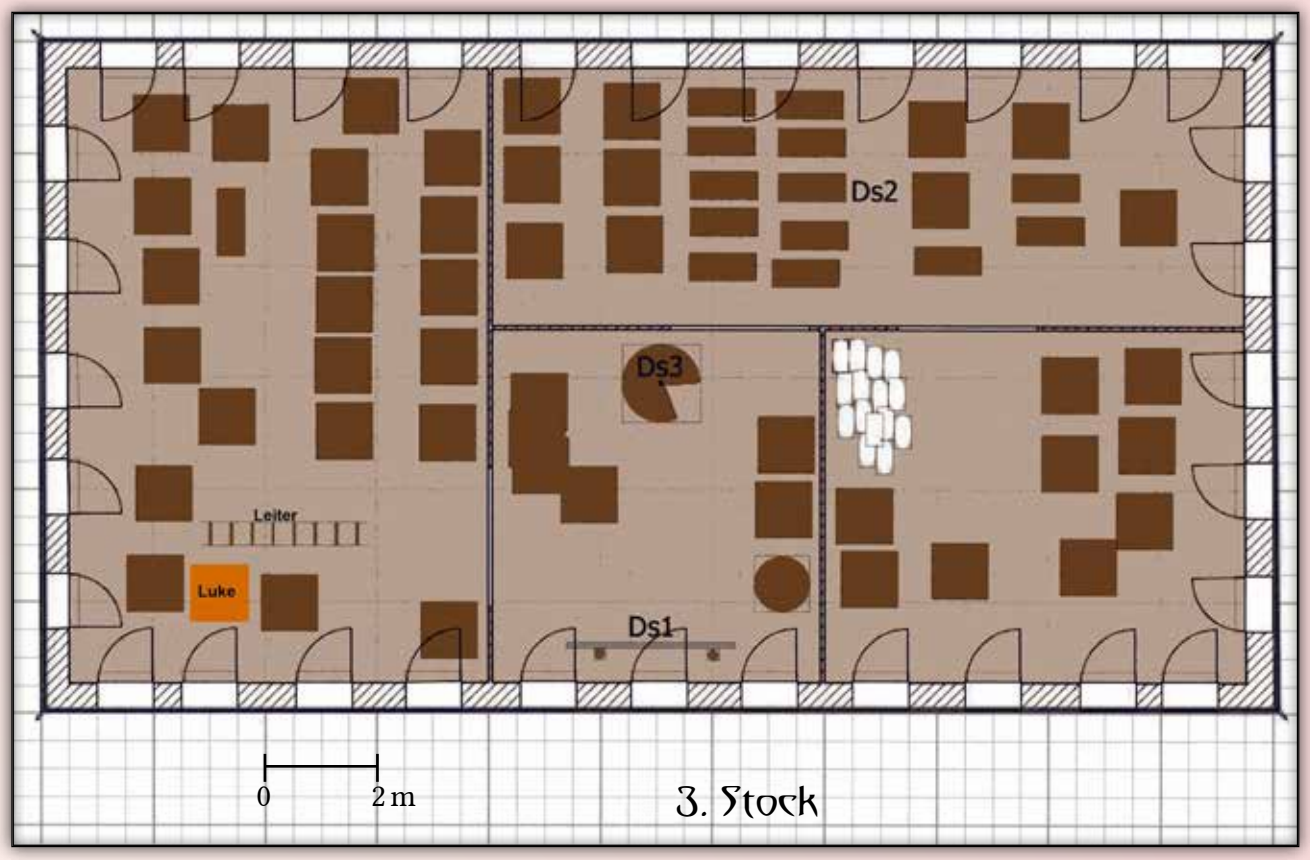
Zweiter Stock
– Die Räume der Guerai

Auf der Stadt abgewandten Seite dieses Stockwerks befindet sich ein langer Korridor, auf der Stadt zugewandten Seite befinden sich die vier Wohnungen der Hohen Guerai. Drei (Zs1, Zs2, Zs4) sind bewohnt, in der letzten Wohnung befindet sich ein großer Topf, in dem die Leichen gefallener Angreifer in Essig gekocht werden, bis sich das Fleisch von den Knochen löst. Im Kessel köchelt gerade ein ehemaliger Guerai. Kommen die Helden den Kessel zu nahe, greift die halbskelettierte Leiche mit bloßen Händen an (Zs3). Die Türen der Wohnungen bestehen aus verschiebbaren Papierwänden. In den Wohnungen halten bei Tag und Nacht Skelette Wache. Betritt jemand Fremdes den Korridor, beginnen die Skelette auf die Eindringlinge zu feuern. In der Decke des Ganges (Zs5) ist eine Luke eingebaut. Die dazugehörige Leiter liegt aber hochgezogen im dritten Stock.

Dritter Stock
– Das Fallgatter und das Waffenlager

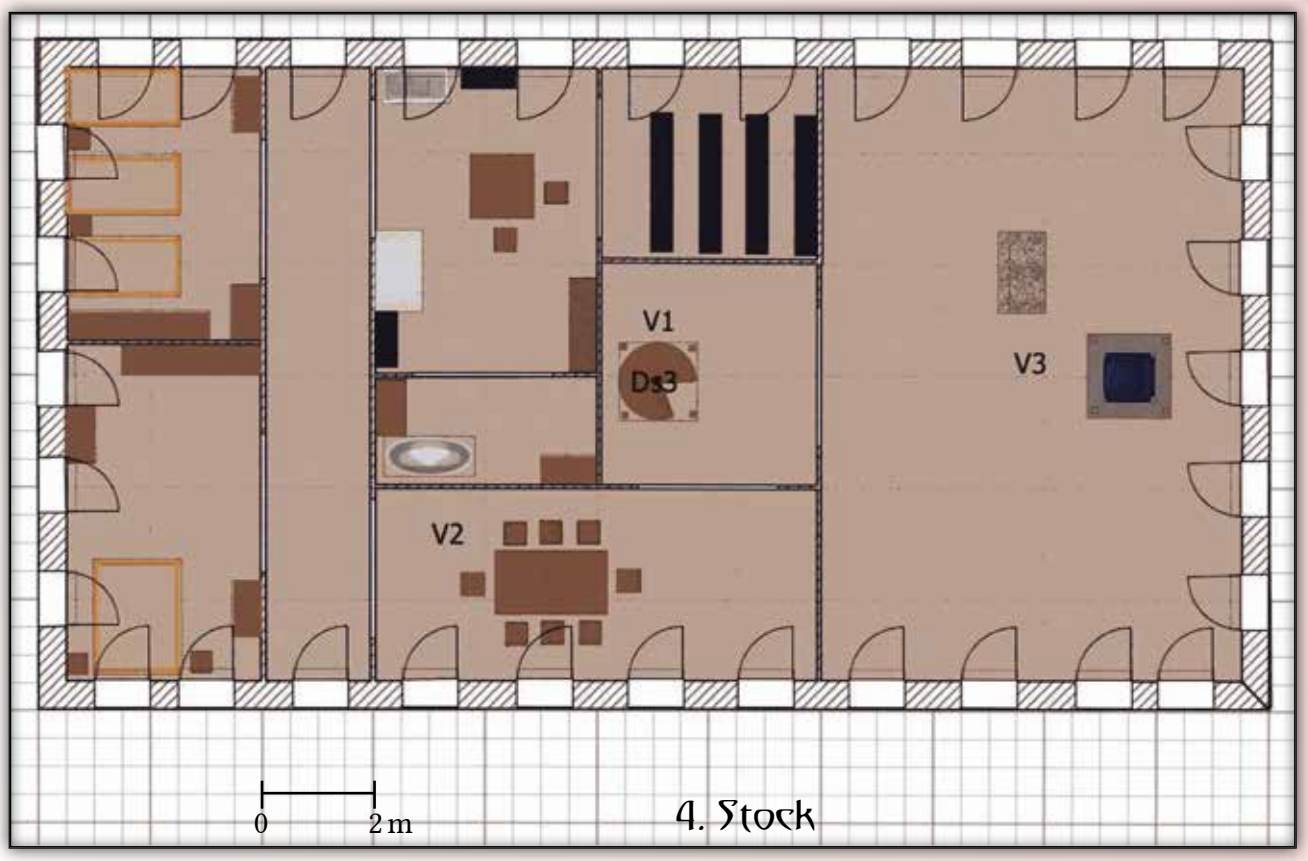
Dieses Stockwerk besteht eigentlich aus einer riesigen Halle, die nur durch dünne Papierwände in verschiedene Bereiche getrennt wird. Hier befindet sich zum einen die Mechanik für das Fallgatter (Ds1), das auf der Stadt abgewandten Seite außen am Tor angebracht ist, zum anderen genügend Nahrungsmittel für eine Belagerung des Tores und eine Waffenkammer (Ds2). Hier lagern etwa 200 Pfeile für kleine Spangen, Langholzer und Langdorne, Aber auch Rüstungen wie Boqueskinne und Große Bronn, Toppet, Ellen lagern hier. In der Mitte der Halle führt eine kunstvoll geschnitzte Holztreppe hoch in den vierten Stock (Ds3). Tagsüber wacht hier Ba’lisch zusammen mit fünf Skelettkriegern, nachts nur die Skelettkrieger. Wenn die Helden sehr geschwächt sind, können sie hier auch Heiltränke verstecken.





Vierter Stock
– Der Thronsaal des Morguai

Auch das oberste Stockwerk nimmt die Breite des ganzen Turmes ein. Die Holzkonstruktion (V1), die die Plattform der Speerschleuder auf dem Dach trägt und im dritten Stock als Treppe dient (Ds3), teilt hier den Saal in zwei Bereiche. Den hinteren Teil bilden die privaten Gemächer des Tormeisters und seiner Familie (V2), bestehend aus zwei Schlafräumen, einer eigenen Küche und einem eigenen Speisezimmer. Die Wände sind nur verschiebbare, papierbespannte Rahmen. Der vordere Teil des Saals wird von einer Art Thron (V3) dominiert,



zu dessen Rechten und Linken jeweils zwei Höhlenlöwenstatuen Wache halten. Der Thron selbst besitzt eine einfache Mechanik und kann, sobald ein geheimer Hebel umgelegt wird, wie ein Lastenaufzug nach oben fahren. Die Konstruktion dient dazu, den Schwertmeister im Falle eines Angriffs durch fliegende Wesen schnell aufs Dach zu bekommen. Unter dem konkav gebauten Dach führt eine Planke von der Stelle, an der der Thron zu stehen kommt, zur Dachluke. Auch an der Holzkonstruktion ist eine Leiter angeracht, die zur Planke hinaufführt.

Das Dach
– Die böse Überraschung

Durch die Dachluke (D1) gelangt man hinauf aufs Dach. Dort befindet sich die Plattform, auf der die drehbare Speerschleuder (D2) steht. Von der Dachluke führt ein schmaler, etwa stiefelbreiter Weg zur Speerschleuder. Bei der Schleuder befindet sich auch eine wasserfeste Kiste, in der zwei geladene Donnerrohre verstaut sind. Auch Feuerstein, Eisen und etwas Zunder sowie Lunten lagern hier.

Der Kampf gegen den Morguai

Die Helden können versuchen, den Morguai allein oder mit neuen Verbündeten entgegenzutreten. Makoto zum Beispiel lässt sich leicht überzeugen, wieder die Seiten zu wechseln, bei Kaoru Kamiya wird es schon schwieriger, da sie den Inselherrn hasst.

Neben den fest stationierten Skeletten können, je nach Stärke der Helden, weitere Skelettkrieger durch den Torturm patrouillieren. Sie greifen jeden Eindringling an, nicht jedoch die drei lebenden Guerai. Mögliche Überläufer können sogar den Skeletten Befehle erteilen und diese z. B. fortschicken oder andere Skelette angreifen lassen, jedoch nie den Morguai.

Greifen die Helden von oben an, werden sie von den Donnerrohren und der Speerschleuder beschossen. Der Morguai wird sich dann, sobald die Helden das Dach betreten, Richtung Saal (E3) zurückziehen, im Thronsaal erwarten sie dann die Guerai und 2 W6 Skelettkrieger sowie die belebten Statuen.

Sollten die Helden durch die Amtsstube des Zollmeisters (Z2) oder durch die Wachstuben des ersten Stockes eindringen (E1 bzw. E13) werden sie den Morguai im Thronsaal finden. Greifen die Helden den Morguai an, wird dieser erst die Statuen beleben, dann den Hebel ziehen und aufs Dach fliehen. Dort wartet er dann mit einem Donnerrohr auf den ersten Helden, der seinen Kopf durch die Dachluke steckt.

Helden, die dem Inselherren dienen, versucht der Morguai zu überzeugen. Dabei hat er durchaus gute Argumente:

- Das Verhalten des Inselherren ist götterlästerlich.
- Die Götter haben gezeigt, dass Saburo ihr Favorit ist, da er bisher alle Diener des Inselherren besiegt hat.
- Saburo kann, wenn sie ihn dienen, hohe Ehren verleihen. Schließlich müssen nach der Machtübernahme viele Schwertmeisterämter neu besetzt werden.

Wechseln die Helden tatsächlich die Seiten, kannst Du das Abenteuer nochmals spielen, diesmal mit einer Heldengruppe auf Seiten Soichi Tatsumi, dem verfeindeten Inselherren. Der ist nämlich in der Zwischenzeit auf der Insel gelandet und versucht nun seinerseits, den Morguai zu töten. Die ehemaligen Helden können nun NPCs auf Seiten des Morguai sein.

Im Dienste des Morguai

Die Untoten

Die Untoten sind die Reste der Guerai und Schwertmeister, die gegen den Morguai geschickt wurden. Saburo hat die Leichen auskochen lassen, die Gesichter sind, vom Sirkanaverlust und alchimistischen Giften konserviert, noch den einzelnen Toten zurechenbar. Sollten die Helden Toto Nobunagas Fraktion angehören, werden sie oft alte Weggefährten oder Freunde erkennen. Vielleicht werden sie diese ansprechen, in der Hoffnung, dass sie noch leben und die Seiten wechseln. Das Entsetzen, einen Freund als Untoten erkennen zu müssen, dürfte aber entsprechend groß sein.

LeP 30 **RS** Boqueskinne (4 /4)
WS 8 **GS** 6 **MR** 6 **GW** 8
Hände: DK H **INI** 10 +1 W6 **AT** 14 **PA** 9
TP 1 W6 +2
Kurzschwinge: DK N **INI** 10 +1 W6 **AT** 12 **PA** 13
TP 1 W6 +4
Langholz: DK S **INI** 10 + 1 W6 **AT** 14 **PA** 8
TP 1 W6 +5
Doppelaxt: DK NS **INI** 9 + 1 W6 **AT** 14 **PA** 8
TP 2 W6 +2

Kleine Spanne: INI 10 + 1W6 **FK** 20
TP 1W6 +4
Start-LO 9 **Unterhalt** 3 AsP
Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Nebel
Ahnenmacht: Untotenanführer, Dunkelheit, Immunität gegen Schwerter, Säbel, Stäbe
Besondere Kampfregeln und -manöver: Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Gegenhalten Die Knochengarde ist in der Regel besser gerüstet als andere Skelette und besitzt auch bessere Fertigkeiten. Schwere Rüstungen, Schuppenpanzer oder Plattenharnische (mit RS 5 oder 6) sowie Helme sind üblich. Schilde können verwendet werden. Je nach Kultur können regionale Waffen und Rüstungen verwendet werden.

Untoter Guerai
Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Nebel
Ahnenmacht: Untotenanführer, Dunkelheit, Immunität gegen Schwerter, Säbel, Stäbe
Besondere Kampfregeln und -manöver: Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Gegenhalten Die Knochengarde ist in der Regel besser gerüstet als andere Skelette und besitzt auch bessere Fertigkeiten. Schwere Rüstungen, Schuppenpanzer oder Plattenharnische (mit RS 5 oder 6) sowie Helme sind üblich. Schilde können verwendet werden. Je nach Kultur können regionale Waffen und Rüstungen verwendet werden.

Kaoru Kamiya
Die Halbguerai dürfte eine der tragischsten Bewohner des Turms sein. Mit gerade einmal 14 Jahren kam sie an den Hof Toto Nobunagas, sollte ihm als Mascha dienen und Söhne gebären. Da aufgrund der sexuellen Vorlieben des Herrschers sich keine Schwangerschaft einstellen wollte, wurde Kaoru Kamiya für Unfruchtbar erklärt und an den Haaren aus ihren Gemächern und all der Seide in die karge Unterkunft der Halbguerai (eine lamische Spezialität. Unfruchtbare Frauen werden zu Bogenschützinnen und Schwertfutter ausgebildet, um die eigentlichen Truppen im Krieg zu schonen) geschleift. Die Schmach hat sie Toto nie verziehen. Da sie seit zwei Monaten schwanger ist, wähnt sie ein zusätzliches Rachewerkzeug in ihren Händen. Sollte das Kind geboren werden, wäre das ein Beweis für Toto Nobunagas Vorlieben oder zumindest für seine (von den Göttern als Strafe auferlegte) Impotenz. Aus diesem Grund umwirbt Saburo die verbitterte Frau. Der Hass auf den Inselherrscher vereint die beiden.

Der Weg der Mascha: Überreden
Kaoru Kamiya kann davon überzeugt werden, nicht gegen die Helden zu kämpfen. Am einfachsten ist es, wenn die Helden nicht im Dienste des Inselherren stehen (oder es zumindest glaubhaft behaupten, *Lügen* +3, *Überzeugen* -1). Sollten die Helden nicht die Seiten wechseln und weiter im Dienste des Toto bleiben, müssen sie zumindest versprechen, Kaoru bei der Wiederherstellung ihres alten Status behilflich zu sein. Das Versprechen zu erfüllen, ist jedoch ein ganz eigenes Abenteuer. Toto wird die Frau nicht ohne triftige Argumente zurücknehmen, wenn ein Held Kaoru zur Mascha nimmt, stellt er sich offen in Widerspruch zum Inselherrscher.

Makoto
Makoto stammt aus einer Seidenmaler-Familie und fiel in frühester Jugend durch seinen Mut und seine Geschicklichkeit im Umgang mit Speeren auf. Da er aus einer nichtadeligen Familie stammt, ist seine aktuelle Stellung als Niederer Guerai das höchste, was er je in seinem Leben erreichen kann, auch wenn er viel fähiger ist als manch seiner Altersgenossen, die schon längst Hohe Guerai sind. Makoto war die herablassende Art und ständigen Hänseleien seiner Guerai-Kammeraden ob seiner Herkunft satt und schloss sich schon früh Saburo an, in Hoffnung, bei einem Regimewechsel endlich Hoher Guerai zu werden.

Der Weg der Mascha: Überreden
Makoto lässt sich leicht zu einem Seitenwechsel überreden. Ihm muss nur glaubhaft zugesichert werden, als Hoher Guerai am Hofe des nächsten Inselherrschers zu dienen (*Überreden* +4).

Ba'lisch Petryr
Ba'lisch ist an der Schwertmeisterprüfung gescheitert. Der Makel klebt an ihm. Es lässt ihn nicht schlafen. Er wird seinem neuen Meister, der ihm verspochen hat, mit der Kraft seiner Runen den Schwertdämon erneut zu beschwören, nie verraten.

Werte der Guerai
MU 15 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 13
FF 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 16
LeP 38 **AuP** 40 **WS** 7 **RS** 7 **BE** 5 **MR** 5

Ausweichen 9 **GS** 3
Langdorn: INI11 + 1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6 +3 **DK** NS
Kleine Spanne: INI 7 + 1W6 **FK** 16 **TP** 1W6 +4
Reichweite 6/18/36/60/90 **TP**+2/1/0/0/–1 **Laden** 2
Waffen/Rüstung: Langdorn, Kleine Spanne, Große Bronn, Toppet, Ellen
RS 7 **BE** 4
Vorteile: Gueraiausbildung
Nachteile: Arroganz 5, Dunkelangst 4, Neid 6, Prinzipientreue (Guerai-Kodex) 10, Rachsucht 7, Verpflichtungen (Saburo), Vorurteile gegen Abschaum 8
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Schwingentanz, Wuchtschlag
Besondere Talente: Schwerter 18, Bogen (Spezialisierung: Kleine Spanne) 10, Speere 12, Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Tanzen 14, Etikette 12
Kampfverhalten: Diszipliniert und umsichtig im Kampf mit der Schwinge, während die Rüstung noch behindert. Passable Schützen mit den Bogen.
Weitere Besonderheiten: Die drei Guerai haben jeder für sich einen gewichtigen Grund, warum sie sich dem Morguai angeschlossen haben. Ba'lisch wird sich unter gar keinen Umständen überzeugen lassen, seinen neuen Herren zu verraten, die beiden anderen jedoch sind Argumenten durchaus zugänglich (siehe oben).

Belebte Höhlenlöwenstatuen
INI 10 + 1W6 **LeP 40 RS** 3 **WS** 8 **GS** 14 **AuP** 50 **MR** 3 **GW** 14
Biss: DK H **AT** 14 **PA** 10 **TP** 2W6
Prankenhieb: DK H **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6 +4
Horn: DK H **AT** 17 **PA** 0 **TP** 1W6 +5
Besondere Kampfregeln: Anspringen (12) Verbeißen, Niederwerfen(5 Horn), Doppelangriff (Biss und Prankenhieb)

Morguai Saburo
MU 17 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 14
FF 13 **GE** 16 **KO** 15 **KK** 16
LeP 42 **AuP** 45 **AsP** 30 **WS** 10
RS 8 **BE** 4 **MR** 8 **Ausweichen** 7 **GS** 5
Gerechter Zorn: INI 14 + 1W6 **AT** 23 **PA** 18
TP 2W6 +7 **DK** NS **LO** 20
Reiterkampf*: INI 14 + TaP*/2 (Reiten) TP +2 (gegen Fußkämpfer)
Waffen/Rüstung: Gerechter Zorn (Flammar), Panzer (Torax), Eisenrock, Kuppet
Vorteile: Eisern, Gueraiausbildung
Nachteile: Arroganz 5, Lichtangst 4, Eitelkeit 5, Impulsiv, Jähzorn 6, Neugier 5, Prinzipientreue (Guerai-Kodex) 10, Vorurteile gegen Abschaum 8
Sonderfertigkeiten: u. a. Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Befreiungsschlag, Finte, Entwaffnen, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Schwingentanz, Windmühle, Wuchtschlag
Magische Sonderfertigkeiten: Repräsentation Runenmagie, Ritualkenntnis (Runenmagie), Runenmeditation (Fühlen,Härte, Körper), Bechwörungspentagram, Blutmagie, Verbotene Pforten.
Besondere Talente: Infanteriewaffen 12, Zweihandschwerter-/säbel (Flammar) 18, Athletik 15, Körperbeherrschung 12, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 15, Reiten 15, Tanzen 15, Wildnisleben 10, Etikette 12, Fährtensuche 8, Heraldik 9, Geschichtswissen 7, Staatskunst 13, Götter-/Kulte 8, Kriegskunst 10, Tierkunde 7, Musizieren 14
Runensteine: Körper (befleckter Runenstein), Härte (befleckter Runenstein), Körper, Fühlen, Fühlen
Runenfertigkeiten: Fühlen 8, Härte 7, Körper 6
Zauber und Rituale: Durch den späten Erwerb seiner magischen Fähigkeiten ist Saburo nicht ganz so gut in der Runenmagie bewandert wie andere Runenherren. Da er zudem keine ASP oder einen Geist-Runenstein besitzt, muss er Blutmagie anwenden. Im Zweikampf sucht Killimatar den Frontalangriff und die schnelle Entscheidung, da er durch seine Endurium-Rüstung sehr gut geschützt ist. Die Magie seines Flammars setzt er nur gegen ebenbürtige Gegner ein, die ihn sehr zornig gemacht haben.

Flammar Gerechter Zorn
Saburo Waffe wurde vom Monaden von Nokia aus reinem Endurium aus der Mine von Bokur gefertigt. Der Monade fertigte sie nach Saburo hervorstechenden Eigenschaften: Sie ist nahezu unzerbrechlich (So wie der Stolz des Morguai), extrem scharf (wie dessen Verstand) und begünstigt den Angriff gegenüber der Abwehr (wie die Eroberung des Torturmes ein Akt des Angriffes ist). Da sie als persönliche Waffe geschmiedet wurde, ist sie Saburo absolut loyal und erhöht in seinen Händen die INI um 1. Flammar, 100 % Endurium, 12 GP für die Vorteile (2 GP aus Monadenwerk)
TP 2W6 +6 **TP/KK** 12/3 **Länge** 160 **BF** –8 **INI** 0 (+1) **WM*** +2/+1 **Bem.** z p **DK** N **MR** S 11
Magie: Kraftvoll (einmalig KK +1 4 GP), Offensiv

(Ansagen auf Angriffsmanöver um 1 erleichtert; 4 GP), Unzerbrechlich(Waffe immun gegen profane, magische und dämonische Schäden; 4 GP)

Loyalität:

1. Für jeden Punkt MU unter 17 folgt LO −1, für jeden Punkt MU über 17 folgt LO +1 Für jeden Punkt KK unter 14 LO -1, Für jeden Punkt KK über 14 LO +1
2. Neuer Träger hat Saburo im ehrenhaften Duell getötet: LO +5
3. Neuer Träger hat Waffe nicht selbst erobert: LO −5
4. Neuer Träger ist Saburo legitimer Erbe: LO +7
5. Neuer Träger ist Schwertmeister: LO +5, sonst: LO −5
6. Nachteil Impulsiv : LO +3

Nekromantie (Skelette erheben; WnT S.173) ZF-Wert 14

Statuen Beleben
Runen: Härte-Fühlen-Körper (19)
Bedeutung: „Die Statue -durch Berührung- zu Fleisch wird“
Zauberfertigkeitswert: 10
Probe: KK/FF/GE
Reichweite: Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Der Morguai kann durch die Berührung Statuen kurzzeitig beleben. Die Statue besteht zwar dann immer noch aus Stein, verhält sich aber, als wäre sie ein lebendes Wesen unter der Kontrolle des Morguai.

Lebende Statue (WnT S.137) Zf-Wert 8

Versteinern
Runen: Körper, Fühlen, Härte (12)
Bedeutung: „Der Körper- durch Berührung zu Stein wird“
Zauberfertigkeitswert: 8
Probe: KK/FF/GE
Reichweite: Berührung (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Der Morguai verwandelt sein Gegenüber in eine Marmorstatue. Dazu muss er sein Opfer berühren, sei es mit der Hand oder per gelungenen, unparierten Attacken.

Folter des Morguai (WnT S.133) ZF-Wert 5

Roland Hofmeister

JochenWillmann

Die Axt des Kuros

Kuros Ruf

Was vergangen …

Vor über zwei Jahrtausenden erschlug der Barbarenkrieger Kuros weit oben im Norden einen Eisgiganten. Dabei verlor er neben seinem besten Freund und Begleiter, dem Wolf Eisenpelz, auch seine magische Axt, als er sie in den Schädel der Bestie rammte und sie nicht mehr lösen konnte.

Aus dem Krieger wurde eine Legende, aus der Legende ein Gott. Bis heute halten in Kurotan, der von ihm wiedergegründeten Stadt, die Kultistinnen und Kultisten des Kuros seinen Namen in Ehren und rufen jedes Jahr eine heilige Queste im Gedenken an diesen großen Helden aus. Wer sich der Herausforderung stellt und obsiegt, der wird mit einer lebensgroßen Statue auf der wichtigsten Straße in Kurotan geehrt.

Die Priesterinnen und Priester des Kuros ahnen bestenfalls, dass Kuros den Eisgiganten nicht von ungefähr angegriffen hat. Schon zu Kuros' Zeiten war der Kult des finsteren Gottes Nokramur aktiv und wollte mit Hilfe des Giganten die Macht über den Norden Rakshazars an sich reißen. Der Held Kuros konnte die Pläne durchkreuzen und den Eisgiganten schwächen, ihn jedoch nicht ganz vernichten. So erwachte, nachdem ein Yeti-Schamane die Axt aus seinem Schädel zog, der Gigant vor zwei Jahren zu neuem Leben und machte sich auf den Weg nach Kurotan, um die Stadt, die den Namen seines Bezwingers trägt, vom Dereboden zu tilgen. In und auf dem Giganten reisen dutzende Yetis und zwei Nedermannenstämme, um ihren „göttlichen Herren" zu unterstützen.

Weg ins Abenteuer

Mittlerweile hat der Eisgigant das Artach-Gebirge im Herzen Rakshazars erreicht und schiebt sich zwischen den Bergen durch enge Schluchten unaufhaltsam in Richtung Kurotan. Die Priesterschaft des Kuros hat durch Wildnisläuferinnen und Orkhändler von der drohenden Gefahr Kunde erhalten. Daher beschließen sie, dass die diesjährige Kurosqueste die Vernichtung des Eisgiganten und die Rückeroberung der Axt des Kuros zum Ziel haben soll.

Zum Vorlesen oder zum Nacherzählen:
Auf dem Schwarzen Platz drängt sich das Volk der Stadt. Hinzu kommen unzählige fremde Abenteurer, welche die Worte der Priesterschaft hören wollen. Auch ihr seid vor Ort, trinkt Ale und wartet darauf, dass die Priesterschaft die diesjährige Queste zu Ehren des Stadtgottes ausruft.
Endlich betreten sie den Platz. Einer klettert auf den Sockel einer Statue und reckt die Arme zum Himmel. Schlagartig wird es ruhig. „Höret, tapfere Recken! Unserer Stadt droht der Untergang!"
Unruhe macht sich breit auf den Platz. Wieder versucht der Priester, die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, was ihm mehr schlecht als recht gelingt. „Ein Gigant aus Eis und Schnee hat sich aufgemacht, um unsere Stadt zu zerstören. Jener Gigant, der vor über zweitausend Sommern von Kuros besiegt wurde. Damals schlug der Gott seine Axt in den Kopf der Bestie. So höret die Queste für dieses Jahr: Geht und besiegt den Eisgiganten. Diejenigen, die den Riesen bezwingen und Kuros' Axt zurückbringen, sollen mit einer Statue hier auf dem Platz geehrt werden. Ihre Namen sollen gepriesen werden für ein Jahr und einen Tag, und Opfer sollen ihnen dargebracht werden und sie sollen heißen Kinder Kuros'!"

Sofort beginnen sich auf den Platz Abenteuerguppen zu formieren; Gaunerinnen und Wildnisführerinner bieten wortreich ihre Dienste an. Sollten sich die Helden noch nicht

kennen, so ist dies die Chance, sie zueinander finden zu lassen. Lass die Helden ihre bisherigen Taten anpreisen und ihre Fähigkeiten herausstellen, führe sie in Gruppen ein, die sich wieder zerstreiten, weil sie sich nicht über die Verteilung des Honorars einigen können. Lass zwei Gruppierungen, vielleicht mit je einem Helden, in Streit miteinander geraten und sie einen Straßenkampf ausfechten. Am Ende sollten sich die Helden als Gruppe gefunden haben.

Von der Priesterschaft kann die Heldengruppe erfahren, wo sich der Gigant ungefähr aufhält. Die Reise dorthin sollte etwa einen Monat dauern. Du kannst sie frei gestalten. Für weitere Informationen über die Region um Kurotan verwende bitte die Einsteigerspielhilfe.

Wenn die Heldengruppe das Umfeld des Riesen erreichen, kündigt sich dieses durch zahlreiche Ereignisse an, aus denen du frei wählen kannst:

- der Heldengruppe begegnen immer wieder Flüchtlinge, denen der Gigant den Weg abgeschnitten oder deren Heimat er verwüstet hat. Sie können den Helden erste Informationen über den Giganten liefern, aber da die meisten panikartig die Flucht ergriffen haben, sind viele davon unzuverlässig oder stark übertrieben.
- Die Charaktere erreichen ein Bergdorf, das bereits Kunde vom herannahenden Giganten erlangt hat und sich auf die Verteidigung vorbereitet. Da kommt die Heldengruppe gerade recht, sie werden gebeten, den Dorfbewohnern wertvolle Ratschläge zu geben oder sich gar an der Verteidigung zu beteiligen. Falls es zur Schlacht kommt, gelingt es den Dorfbewohnern, den Riesen zum Rückzug zu zwingen. Besiegt ist er damit allerdings nicht, die Charaktere müssen sich ihm erneut stellen…
- Die Heldengruppe bekommt einen heißen Tipp, auf welcher Route sich der Riese bewegen wird. Als sie den Punkt erreichen, stellen sie fest, dass der Gigant eine andere Route gewählt hat und bereits an ihnen vorbeigezogen ist. Als sie umkehren wollen, bekommen sie Ärger mit Banditen. Womöglich war es einer von ihnen, der die Heldengruppe auf die falsche Fährte gelockt hat? Die Charaktere verlieren wertvolle Zeit, die sie durch Gewaltmärsche wieder aufholen müssen.
- Religiöse Fanatikerinnen halten den Giganten für einen Gott und sind gekommen, ihn anzubeten. Die Heldengruppe hat ihre liebe Not damit, zu verhindern, dass der Gigant sie einfach zertrampelt bzw. überrollt.
- Der Troß des Riesen hat erfahren, dass Heldengruppem ausgesandt wurden, um den Riesen zu stoppen … Sie bereiten einen Hinterhalt für die Charaktere vor und versuchen sie zu töten, bevor sie den Riesen erreichen können.
- Einheimische glauben, dass die Heldengruppe den Riesen beschworen hätte, und rotten sich gegen sie zusammen.
- Ein Unwetter bringt die Heldengruppe von ihrem Weg ab. Sie verirren sich hoffnungslos und brauchen eine Ewigkeit, die Spur des Riesen wiederzufinden. Danach können sie dann bequem der Schneise der Verwüstung folgen.
- Die Heldengruppe bekommt Ärger mit rivalisierenden Heldengruppen aus Kurotan, die sie aus dem Rennen werfen wollen, um auf jeden Fall selbst den Ruhm einzuheimsen. Sie versehen den Weg vor den Charakteren mit Fallen, überfallen nachts ihr Lager und stehlen ihre Vorräte, verletzen ein Reittier der Charaktere, jubeln ihnen Schlafgift unter, behaupten, sie hätten den Giganten bereits besiegt und präsentieren ihnen eine Axt, welche die des Kuros sein soll etc.
- Anhänger des Kuros pilgern in Scharen zum Kampfplatz, weil sie glauben, dass ihr Gott zurückkehren wird, nachdem seine Axt geborgen wurde, und geraten dadurch in große Gefahr.
- Ein Geweihter des Namenlosen versucht den Riesen auf seine Seite zu bringen, da die Heldengruppe seine Pläne stört, trachtet er danach, sie zu beseitigen.
- Bewohner der Region legen eine große Feuerwand, um dem Riesen den Weg abzuschneiden, dadurch geraten aber auch die Helden in Lebensgefahr.
- Panische Tiere kommen den Helden entgegen und verhalten sich äußerst aggressiv, wenn diese im Weg herumstehen.
- Ein Legendenerzähler klemmt sich an die Fersen der Helden, weil er unbedingt vor Ort sein will, wenn sich ereignet, woraus das Lied seines Lebens werden soll, welches ihm

unter den Künstlern des Rieslandes Unsterblichkeit verleihen wird...
- Den Helden begegnen Erscheinungen von Kuros, die wahlweise unerklärlich bleiben oder von einem Verrückten herrühren, der sich für einen Gott hält...
- Alpträume warnen die Charaktere davor, sich dem Riesen nicht zum Kampf zu stellen.
- Barbarenstämme, die einen Groll gegen Kurotan hegen, schließen sich dem Giganten zum Geleitschutz an.

Der Eisgigant

Der Eisgigant gleicht einem riesigen, auf vier massiven Beinen wandernden Mammut, oder vielmehr einem wandernden Eisberg, dem ein verrückter Schnitzer einen Mammutschädel mit einem Dutzend Zähnen und einem abgebrochenen Rüssel verpasst hat. Der Gigant ist erschreckend groß: Von den Beinen bis zur Schulter misst er 125 Schritt (die Beine machen davon etwa 30 Schritt aus). Er ist gut und gerne 500 Schritt lang und zwischen, 30 und 50 Schritt breit und besteht komplett aus Eis und Schnee. Beim Gehen brechen immer wieder größere Brocken aus den Flanken und hinterlassen klaffende Löcher, die aber innerhalb von wenigen Stunden wieder zuwachsen. Das Innere des Giganten besteht aus mehreren großen Höhlen und Tunneln, die, in Ermangelung von besseren Begriffen, mit den Organen eines Tieres verglichen werden. Im Unterschied zu Normalsterblichen braucht der Gigant die Organe aber nicht wirklich zum Leben. Nur der Karfunkel im Gehirn und das Herz des Giganten sind für ihn lebensnotwendig. Die meisten Gänge und Höhlen entstanden durch Spannungen und Bewegungen im Eis während der Zeit, in der die Axt des Kuros ihn lähmte. Eine Höhle schlug der große Held sogar persönlich ins Eis, um darin Eisenpelz, seinen wölfischen Begleiter, zu beerdigen.

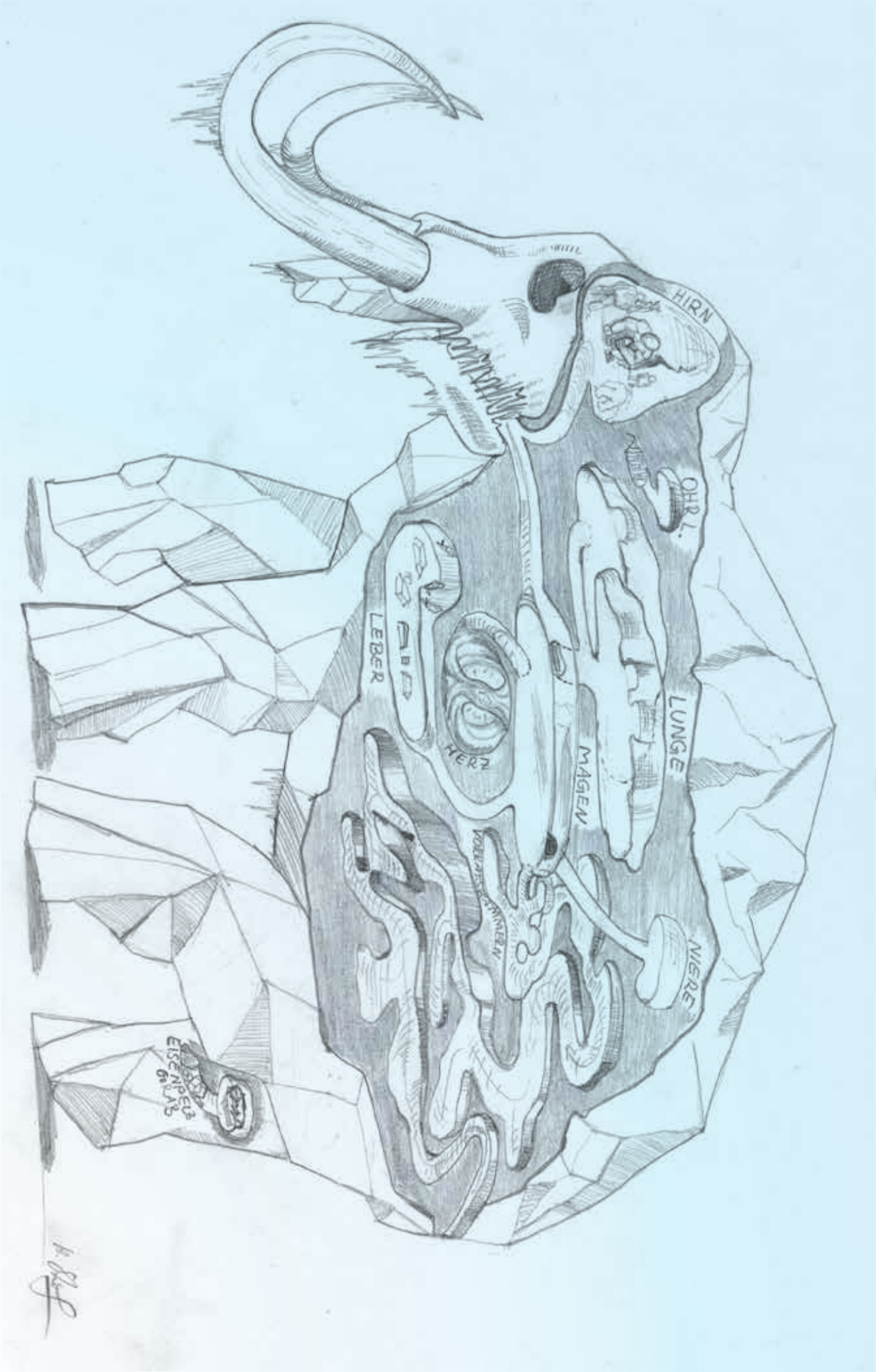
Der Weg hinein

Haben die Helden den Giganten im Artach-Gebirge aufgestöbert, beginnen die eigentlichen Probleme. Sein Stampfen löst immer wieder kleinere Erdbeben aus (Steinschlag, Ausweichen -3, bei Gelingen nur W6 SP, sonst 2W6 +2 Schadenspunkte), und je näher man dem Riesen kommt, desto winterlicher wird das Wetter (100 Meilen: Eisige Winde, kalter Regen und Hagel; 50 Meilen: Schneefall, Temperaturen sinken auf den Gefrierpunkt; 25 Meilen: Blizzard (Grimmfrost, Schneesturm (*Orientierungs-*, *Sinnesschärfe-*, *Wildnisleben*-Proben -4, *Fliegen*-Proben -5,). Wenn die Heldengruppe auf 10 Meilen an das Monstrum herangekommen sind, beruhigt sich das Wetter schlagartig wieder: Der Gigant ist jetzt mit bloßem Auge erkennbar, die Luft ist klar, aber eiskalt). Nun stellt sich die Frage, wie die Heldengruppe zu den Eingängen (Hirn, Maul, After) hinaufkommen. Folgende Szenarien sind denkbar:

- *Durch die Lüfte:* Besitzen die Heldeninnen Riesenadler als Reittiere oder schuldet ein Drache ihnen noch einen Gefallen, so haben sie es am einfachsten. Sie müssen „nur durch den Blizzard fliegen“ und können dann bequem auf dem Rücken des Giganten landen. Von dort aus kann man ohne Probleme in das Hirn eindringen.
- *Eiswandklettern:* Der Besitz von Eispickel, Kletterhaken und Seilen ist die Voraussetzung dafür, an den Beinen aus massiven Eis emporklettern zu können: 3 *Kletternproben* -2, bei Versagen je 2W6 SP und der Held muss eine zusätzliche Probe ablegen, um nicht in die Tiefe zu stürzen.
- *Der Sprung auf den Rücken:* An vielen Stellen kommt der Gigant den Bergen des Artach-Gebirges sehr nahe, mehrmals schrammt der Koloss an Klippen und Abhängen entlang. Mit einer *Orientierungsprobe* -2 lässt sich eine geeignete Stelle finden, an der die Flanke des Riesen eine Bergwand berührt. Hier reicht eine erfolgreiche *Körperbeherrschungs-* oder *Athletikprobe* -3, um auf den Giganten aufzuspringen. Bei Misslingen befindet man sich zwar auf dem Giganten, ist aber unglücklich gelandet (Schmerz +1).

In den Eingeweiden

Im Inneren des Giganten herrschen Kälte und Dunkelheit. Liegen die äußeren Bereiche, also die Höhlen des Schädels, der Eingang des Darms und Eisenpelzes Grab noch in einem durch die Lichtbrechung im Eis geschaffenen, bläulichen Zwielicht (Sicht Stufe 3), ist das tie-


HIRN
OHR L.
LEBER
HERZ
LUNGE
MAGEN
NIERE

fe Innere in vollständige Dunkelheit gehüllt, welches nur durch Lagerfeuer und Fackeln erhellt werden kann. Auch die Kälte im Giganten wird den Helden zu schaffen machen. Die Temperaturen liegen dauerhaft unter dem Gefrierpunkt, sodass Tränke, Wasser und Nahrung gefrieren und ohne Feuer zum Auftauen nutzlos sind. Fehlt ein angemessener Kälteschutz, erleiden Eindringlinge 2W6 kTP(A) pro Tag, es drohen Erfrierungen. In manchen Gängen weht ein so eisiger Wind, dass Metall an blanker Haut festfriert (1 SP). Die Bewohner des Giganten hingegen haben sich an die Bedingungen im Inneren angepasst. Zwar leiden auch die Nedermannen unter der Dunkelheit, doch genauso wie den Yetis macht ihnen die Kälte wenig aus.

Alle Wesen, die sich im Inneren des Giganten aufhalten, stehen unter seinem Bann. Dies gilt auch für die Heldengruppe. Zwar ist der Wille des Giganten längst nicht mehr so stark wie zu seinen besten Zeiten vor zwei Jahrtausenden, aber immer noch stark genug, um den Charakteren als omnipräsentes, ständiges Wispern in den Ohren zu liegen („Tötet Sie.“, „Geht hier entlang…“ – direkt in einen Hinterhalt oder in eine Falle –, „Opfere mir dein Blut!“ usw.). Lass die Helden IN-Proben modifiziert um die SK würfeln. Wer sie besteht, erhält vermeintlich eine „göttliche Inspiration durch Kuros“, die in Wahrheit aber nur eine weitere Täuschung durch den Giganten ist. Der Eisriese schafft es zudem, den Eingang zu seinem Herzen zu verschleiern (entspricht dem Ritual Widerwille).

Irgendwann werden die Heldinnen erkennen, dass der Gigant ihre Gedanken manipuliert. Sie können dann Gegenmaßnahmen ergreifen. Es gibt drei Möglichkeiten, sich dem Einfluss des Eisriesen zu entziehen:

- Die Helden setzen ihm den eigenen Willen entgegen. Um dies zu bewerkstelligen, muss einem Helden eine IN-Probe modifiziert um die SK gelingen. Nach etwa fünf Spielrunden hat der Eisgigant sich angepasst, so dass eine erneute Probe fällig wird.
- Die Axt des Kuros. Die Trägerin der Axt ist gefeit vor den Manipulationen des Giganten.
- Das Amulett der Huoooch-Sippe. Auch Träger des Amuletts sind vor den Auswirkungen des Gigantenwillens geschützt. Mehr zur Huoooch-Sippe siehe unter „Ein verhängnisvoller Fehler“.

Der Körper des Eisgiganten

Das linke Ohr

Wie ein Fallgatter versperren Eiszapfen den Zugang zum linken Ohr. Bricht man dieses Hindernis auf (Kraftakt- bzw. KK-Probe), findet man sich in einer kleinen Eishöhle wieder, die keinen Zugang zum Inneren des Giganten aufweist. Hier liegen die mumifizierten Überreste von fünf Nokramur-Kultmitgliedern, die vor Urzeiten versucht haben, den Eisgiganten zu kontrollieren, und die verstarben, als Kuros seine Axt in dessen Schädel rammte. Die Leichen (je ein männlicher Ork und Xhul sowie drei Menschenfrauen) tragen allesamt rote Kutten mit silberdurchwirkten Saum, haben Ritualdolche und tiefgefrorene Heiltränke. Drei der Leichen wirken so, als hätten sich die Kultistinnen selbst entleibt, einer Leiche (dem Ork) fehlt der Kopf, der Xhul ist eindeutig erfroren. Im Raum herrscht eine gespenstische Stimmung. Nutze Musik und passende Beleuchtung, um eine möglichst unheimliche Atmosphäre zu erzeugen. Die Heldengruppe sollte das Gefühl bekommen, die Mumien könnten sich jeden Moment erheben. Tatsächlich werden die Leichen nicht zum Unleben erwachen, es sei denn, unter der Heldengruppe befindet sich ein Zauberkundiger, der in der Nekromantie bewandert ist und die Erweckung selbst bewerkstelligt, um die Mumien für sich kämpfen zu lassen.

Das Hirn

Der Schädel weist einen etwa einen Schritt breiten und zwei Schritt hohen Riss auf. Hier spaltete Kuros den Gigantenschädel und trieb die Axt tief in das Gehirn. Damit dürfte dieser Ort der erste Anlaufpunkt der Charaktere sein, nur damit sie enttäuscht feststellen, dass die Axt hier gar nicht mehr zu finden ist. Heute dient die fünf auf fünf Schritt große und vier Schritt hohe Hirnhöhle als Wohnraum und Kultstätte von drei Yeti-Schamanen. Sie ist mit kunstvollen Eisskulpturen verziert, die Nedermannen, Schwarzelfen, Yetis und Riesen darstellen. In der Mitte des Raumes wurde aus Bergkristall eine lebensgroße Statue eines gesichtslosen Trolles gefertigt. Der Troll hält

ein gefrorenes Mammutherz in der Hand. Bei 5 oder 6 auf einem W6 hält sich hier ein Yeti-Schamane auf. Ein geheimer, hinter einer Schneewand versteckter Tunnel (*Sinnenschärfeprobe* -3) führt direkt in das Herz des Giganten.

Die Lunge

Die Lunge besteht aus zwei großen Hallen von je zehn Schritt Höhe. In den Wänden gibt es zahlreiche tiefe Einbuchtungen, die sich bis zur Größe einer kleinen Höhle ausdehnen und in denen die Nedermannen hausen. Sie schlafen, sie lieben sich, sie fressen. Kinder und Halbwüchsige spielen, während die Erwachsenen dem Tauschhandel nachgehen... Pro Lungenflügel sind es 2W20 +10 ausgewachsene Nedermannen und 2W6 Kinder. Meist stehen nicht mehr als drei Nedermannen bzw. Nedermanninnen Wache. Sollten die Helden sich zum Angriff auf einen Wachposten entschließen, so greift alle drei KR ein weiterer Nedermanne in das Kampfgeschehen ein. Sollte sich unter den Helden eine Nedermanne befinden, kann er sich unbemerkt unter die Bewohner mischen und viele Informationen erhalten. (So wissen die Nedermannen, wer die Axt trägt, wo sich ihr Träger aufhält, wo es Nahrung und Waffen gibt usw.). Der Einfluss des Giganten in der Lunge ist überraschend schwach. Einzig der Widerwille-Effekt wirkt noch, da von hier ein Zugang direkt ins Herz führt. In der Lunge lebt auch ein Dutzend halbwilder Wölfe, die sich um die Überreste der letzten Jagden balgen.

Der Magen

Der Magen ist vergleichsweise warm. Die Temperaturen bewegen sich um den Gefrierpunkt. Es handelt sich um einen riesigen, vereisten See von zwanzig Schritt Länge und zehn Schritt Breite; das vermeintliche Wasser unter dem Eis ist anderthalb Schritt tief. Die Eisdecke ist nicht sehr dick und kann deshalb an vielen Stellen das Gewicht eines Menschen nicht tragen. Ein paar Nedermannen (W6 +3) bewachen den Magen, da es von hier aus eine direkte Verbindung zum Herzen, zur Lunge, zur Niere und zum Darm gibt. Wenn die Helden das erste Mal den Magen betreten, brechen die Nedermannen das Eis. Der Magen verwandelt sich daraufhin in einen kalten See voller Eisschollen. Jeder Held steht dann auf einer dieser Schollen. Um von Scholle zu Scholle in ein anderes Organ zu gelangen, sind drei *Körperbeherrschungsproben* -1 vonnöten. Geht eine Probe fehl, landet die entsprechende Heldin im eiskalten Wasser, das in Wahrheit eine Säure ist (2W6 SP, Schmerz +1).

Die Wachen versuchen, die Helden ins Wasser zu stoßen. Nach jeder erfolgreichen Attacke der Nedermannen ist eine GE-Probe fällig, sonst landet der Charakter im Wasser. Die Helden können ihrerseits versuchen, die Nedermannen ins Wasser zu befördern. Fällt eine Wache hinein, flüchtet sie Richtung Lunge und wird nicht mehr in den Kampf eingreifen.

Die Leber

Hier befindet sich eine Werkstatt der Nedermannen. Unter der Aufsicht eines Yetis fertigen hier drei Nedermanninnen Speere und Faustkeile. Zurzeit experimentiert man allerdings mit neuen Waffentypen: die ersten Steinbeile und Feuerstein-Jagdmesser wurden bereits gefertigt, dazu einige Waffengifte. Die Leber ist ein L-förmiger Raum, der von drei Fackeln erhellt wird. Die Nedermanninnen sind so in ihre Arbeit vertieft, dass ein leidlich begabter Gauner die Werkstatt ausrauben kann, ohne dass sie etwas merken (*Schleichen* -3, *Taschendiebstahl* -2). Allerdings muss zuvor der Yeti fortgelockt oder lautlos ausgeschaltet werden. In der Werkstatt finden sich

- ***drei Steinäxte*** (Hiebwaffen), TP 1W6+4 L+S KK14, AT/P-Mod 0/-1 RW mittel. Vom Rücken eines Reittieres eingesetzt, richtet die Steinaxt 2 TP zusätzlich an. Material Stein
- ***2 Jagdmesser***, ***3 Lederschilde*** TP: 1W6 L+S KK+16 AT/PA-Mod -4/+1 RW kurz
- ***kleiner Schild***, 15 Strukturpunkte. Bei Einsatz des Manövers Verteidigungshaltung steigt die PA um 1 weiteren Punkt. Das Manöver Schildstoß richtet mit einem Lederschild nur 1 TP an.
- ***3 große Keulen*** (Zweihandhiebwaffen), TP: 2W6 L+S KK+14 AT/PA-Mod 0/-3 RW kurz. Große Keulen können ab KK 18 auch einhändig geführt werden. TP und BF lassen sich durch schamanische Rituale verbessern. Eine solche Keule kann durch Bein- und Steinstücke zur großen Stachel- oder Geröllkeule aufgewertet werden und erhält dann +1 TP. Jeder bestätigte Patzer beim Angriff führt zu einem Absplittern dieser Verbesserungen.

- *3 **Holzspeere**, **Rüstungen*** (Felle, Winterkleidung, Hornrüstung, Lederrüstung), ***3 erbeutete Kravlesh*** (***BDK*** S. 129) (Hiebwaffen), TP: 1W6 +5 +S KK+14 AT/PA-Mod 0/-1 RW mittel. Von einem Reittier ausgeführt, bekommt der Träger des Kravlesh einen Bonus von +2 TP. Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder geradegebogen wurde. Um einen Kravlesh führen zu können, ist eine KK von 14 nötig.
- *4 **Portionen Giftpaste*** (1W6 je SP, Atemnot (KO- 1W6) und Lähmungen (Ge-1W6) während der Wirkungsdauer, Wirkungsdauer 7 SP Wirkung setzt nach 3 KR ein).

Der Darm

Der Darm ist ein riesiges Labyrinth voll von Höhlen, kurzen Seitentunneln, Gletscherspalten und Eiszapfen, die von der Decke bis fast zum Boden reichen. Ein verschlungener Haupttunnel verbindet den After mit dem Magen. Der Tunnel ist stellenweise drei Schritt hoch und zwei Schritt breit, meist aber kaum höher als anderthalb Schritt und nur einen Schritt breit. An diesen schmalen Stellen muss er kriechend durchquert werden. Der Darm ist teilweise bewohnt: Hier haust die *Huoooch-Sippe*, zudem werden einige Höhlen nahe dem Magen als Vorratskammern genutzt. Yetis sind hier, auf Grund des geringen Durchmessers der Gänge, kaum zu finden. Mit einer *Orientierungsprobe* -3 können die Helden einen geheimen Durchgang zur Lunge entdecken.

Das Herz

Das Herz ist eine vier Schritt hohe, zehn Schritt lange und drei Schritt breite Halle, von deren Decke in der Mitte der Halle eine durchgehende Eissäule wächst. Etwa in ihrer Mitte ist ein leuchtend roter, pulsierender Stein eingefroren: das eigentliche Herz des Giganten, sein Karfunkel. Sobald die Axt des Kuros diesen Stein berührt, zerspringt das Herz und der Gigant ist endgültig Geschichte. In der Höhle hält sich der oberste Yeti-Schamane mit der Axt auf, bringt dem Giganten Blutopfer dar (einen freiwilligen Nedermannen, einen Wolf und etwas Eigenblut) und horcht auf die Gedanken des riesigen Wesens. Wird er gestört, ruft er W6 Wölfe aus der Lunge und zwei Eisdjinne zur Hilfe.

Das Maul

Eigentlich ist das Maul ein riesiges, mit gigantischen Eiszapfen gespicktes Loch, das über den Schlund direkt in den Magen des Giganten führt. Über das Maul kann man allerdings durch eine *Kletternprobe* -4 auch direkt zum Hirn gelangen.

Im Maul haben sich zwei Eisdjinne manifestiert, die jeden angreifen, der nicht vom Giganten kontrolliert wird. Allerdings lassen sie sich leicht durch die Präsenz von Feuer ablenken, wie etwa durch eine als Waffe geführte oder geworfene Fackel. Die Djinne werden der Fackel nachstürzen, um sie zu löschen, und erst drei KR später wieder angreifen.

Eis und Blut

In diesem Kapitel werden ein paar Szenarien vorgestellt, die die Heldengruppe in und um den Eisgiganten erleben können.

Eisenpelzes Grab

Bereits in Kurotan wurde die Heldengruppe von einem in ein nachtschwarzes Wolfsfell eingehüllten Ork angesprochen. Er hat sich als Pak Grimmzahn vorgestellt, Heermeister des Eisenpelz-Kultes. Da die Helden gerade auf dem Weg seien, den Giganten zu vernichten, bitte er sie, den Leib ihres Gottes zu bergen und nach Kurotan zu bringen. Er versprach den Helden unermesslichen Reichtum, wenn der Leib des Wolfes intakt in der Stadt ankomme.

Der Eingang zur Höhle befindet sich am rechten hinteren Bein des Giganten. Nach Passieren eines kurzen Gangs steht die Heldengruppe vor einen mit Eisblöcken blockierten Durchgang (Kraftakt- oder KK- Probe, um den Weg frei zu räumen. Alternativ kann entsprechendes Werkzeug genutzt werden, was aber mitunter länger dauert.). In der Höhle liegt auf einem kleinen Altar der tiefgefrorene Leib von Eisenpelz.

Die Eishöhle hat keine Verbindung nach innen und ist nur so lange zugänglich, wie der Gigant noch nicht vernichtet wurde. Nach seiner Zerstörung stürzt er zu Boden und begräbt den Eingang zur Höhle unter sich; das Gewicht des Giganten zerquetscht dann den

heiligen Wolfsleib. Der Charakter, der den Wolfsleib trägt, kann vermutlich nur noch unter Schwierigkeiten in Kämpfe eingreifen oder gewagte Kletter-Aktionen unternehmen, daher müssen ihn die anderen Gruppenmitglieder vor Feinden schützen und ihm bei körperlich fordernden Aktionen helfen. Natürlich kann man den Wolfsleib während eines Kampfes zur Seite legen, aber damit wird der Leib zum Hauptziel von Nedermannen und Yetis, die alles daransetzen werden, ihn zu zerstören. Der Geist des Giganten befiehlt es ihnen, immerhin war Eisenpelz ja der Begleiter des göttlichen Kuros.

Der Wolfsleib hat 20 Strukturpunkte (StrP) und einen RS von 3. Die Helden werden entsprechend dem Zustand, in dem Eisenpelz' Leib nach Kurotan zurückgebracht wird, belohnt:

- **20-18 (StrP):** Je Held 100 Shaktie, 20 Breus, 5 Jadestücke, eine Eisenwaffe, ein Sexualpartner nach Wahl aus dem Rudel und Aufnahme in das Rudel.
- 17-15 (StrP): Aufnahme in das Rudel und eine Bronzewaffe nach Wahl oder 100 Shaktie und 20 Breus.
- **14-10 (StrP):** 100 Shaktie und eine gut gearbeitete Steinaxt (Was niemand weiß: Die Axt ist magisch. 3 Ladungen Paralysis, wird ausgelöst, indem der Träger „Graaaar" ruft, der nächste Treffer versteinert den Gegner für 10 KR, wiederaufladbar).
- **10-5 (StrP):** Eine ordentliche Party (Fressen und Saufen).
- **5-0 (StrP):** 100 Shaktie, 20 Breus, 5 Jadestücke und die magische Steinwaffe – in diesem Fall wissen die Kultmitglieder von der Macht der Waffe. Während sich die Helden noch über die üppige Belohnung freuen (immerhin haben sie den Körper des Gottes des Kultes fast zerstört), beginnen die Kultmitglieder die Jagd nach den Helden (immerhin haben sie den Körper des Gottes des Kultes (fast) zerstört). Insgesamt machen sich W20 +5 Kultmitglieder auf den Weg, die Helden durch die Stadt zu verfolgen und an einer geeigneten Stelle zu stellen und zu töten.

Der Kult ist eine vom Kuros-Kult anerkannte und unterstützte Sekte. Er verehrt *Eisenpelz*, den wölfischen Begleiter des Kuros, als Gottheit. Zusammen mit Kuros soll der Wolf hunderte Monster besiegt und dutzende Dämonen gebannt haben. Der Kampf gegen den Eisgiganten, den die heiligen Schriften der Sekte als Dar'Harun identifizieren, gilt als sein letzter. Schwer verletzt starb der göttliche Eisenpelz in den Armen des Helden Kuros, woraufhin dieser den Leib seines treuen Begleiters in einer Eishöhle im Innern des Giganten bestattete.

Die Gescheiterten

In einer Höhle im Gedärm des Eisgiganten bietet sich den Helden ein grausiger Anblick. In ihrem eigenen Blut liegen die Leichen zweier Amhasim-Kämpfinnen, eines Sanskitaren-Gauners, eines Jiktachkão-Wildnisführes und eines Ork-Schamanen. Die Überreste einer gescheiterten Gruppe, die sich – wie die Helden – der Kurosqueste stellen wollte. An den Überresten des Orks macht sich gerade ein Nedermannenweibchen zu schaffen und trennt mit einem Faustkeil Fleisch von den Knochen. Über einem kleinen Feuer, welches das Szenario in ein bedrohliches, düsteres Licht hüllt, brät bereits ein Schenkel, offensichtlich vom Jiktachkão. Wenn die Helden wollen, können sie das Nedermannenweibchen verjagen und sich hier noch einmal Ausrüstung beschaffen (3 gefrorene Heiltränke QS III, 10 Schritt Kletterseil, 3 Fackeln, 2 Lederrüstungen, 20 Breus, mit Kräutersalbe präparierte Bandagen (*Heilkunde Wunden* +2 Punkten) und 70 Portionen bestes Orkfleisch).

Zum Vorlesen oder zum Nacherzählen:
Plötzlich hebt der Sanskitare den Kopf. Er blickt dich an. Er formt Worte..."Hilf... mir!"... Blut rinnt aus einer Stirnwunde, sein Gesicht trieft vor Schmutz und Blutkrusten ... Er verdreht die Augen und sinkt zu Boden..."

Der halbtote Abenteurer braucht dringend 5 LeP Heilung, sonst stirbt er innerhalb der nächsten Spielrunde. Helfen die Helden dem Gauner, bekommen sie nützliche Informationen über das Innere des Eisgiganten (Fallen, Aufenthaltsort des Yeti-Schamanen, seine Identität als Träger der Axt des Kuros, Zugang zum Herz). Er muss aber gestützt (Schmerz Stufe IV) und im Kampf verteidigt werden. Sollte er das Abenteuer überleben, haben sich die Helden zusätzliche 2 AP verdient und einen Freund fürs Leben gefunden.

Gelegenheit macht Diebe

Die Helden werden, seitdem sie Kurotan verlassen haben, von zwei Dieben verfolgt: *Kasim ibn Muwat*, ein Gauner aus dem Lumpenviertel Kurotans, und *Dirrdrokk*, ein Slachkaren-Wildnisführer. Die beiden haben vor, der Heldengruppe zu folgen, die Axt des Kuros zu stehlen und den Sieg der Charaktere über den Giganten für sich zu beanspruchen. Wenn die Heldengruppe die beiden frühzeitig entdecken sollte (Sammelprobe *Sinnesschärfe* (Hinterhalt entdecken) 2 Tage), betteln sie förmlich darum, sich der Heldengruppe anschließen zu dürfen, um dann später bei der ersten Gelegenheit die Axt zu stehlen und zu verschwinden. Erlauben es die Helden, dann haben sie für eine Weile zwei Verbündete, die sich zwar in Kämpfen zurücknehmen, den Helden ansonsten jedoch jeden Wunsch von den Lippen ablesen (Lagerfeuer machen, Nachtwache halten, Essen jagen, sonstige Dienstleistungen). Werden sie abgewiesen, verstecken sie sich für ein paar Stunden und folgen dann der Heldengruppe wieder.

Die beiden werden schließlich

- in den Endkampf eingreifen. Sie attackieren Charaktere, die die Axt tragen und/oder das Herz zerstört haben (oder gerade dabei sind) und versuchen, mit der Axt zu entkommen.
- die Heldengruppe nach dem Sieg über den Giganten des Nachts überfallen und versuchen, ihnen die Axt zu stehlen.

In beiden Fällen soll sich eine Verfolgungsjagd entwickeln, bei der die Heldengruppe die beiden Diebe einholt/überholt. Evtl. müssen langsamere Helden zurückgelassen werden. Das ist die Chance, dass sich Helden profilieren, die bisher nicht die Gelegenheit hatten, mit ihren Fähigkeiten zu glänzen. Die Heldengruppe braucht die beiden Diebe nicht im Kampf zu besiegen, sie können die Axt zurückerobern oder die Gauner in Angst und Schrecken versetzen (beide sind in hohem Maße abergläubisch und von Totenangst geplagt). Sollte sich die Heldengruppe getrennt haben, kann die Vorhut nach Kurotan vorauseilen, die Queste als gelöst anmelden und die Belohnung beanspruchen. Evtl. können sie sogar den anderen Helden den Ruhm stehlen, wenn sie wollen. Gelegenheit macht ja bekanntlich Diebe…

Ein verhängnisvoller Fehler

In den Därmen des Eisgiganten haust die Nedermannensippe der *Huoooch*. Alle zehn Mitglieder (drei Weibchen, ein alter Schamane und sechs Stammeskrieger) tragen ein Artefakt (Lederbeutel mit einer Wolfsfigur aus Elfenbein, einem fingernagelgroßen Meteorbruchstück, einem Orkzahn, einem Stück schwarzen Holz und einem Büschel Yetihaare), das sie vor den Einflüsterungen des Giganten schützt. Sie kennen auch den geheimen Zugang zum Herz und wissen, dass *Gruax*, der Yeti-Schamane, die Axt des Kuros besitzt.

Dumm nur, dass die Heldengruppe zu diesem Zeitpunkt womöglich unter dem Einfluss der Einflüsterungen des Giganten stehen oder schon dutzende Nedermannen niedergemacht haben. Doch selbst wenn die Heldengruppe nicht dem Willen des Riesen folgen, hat die Nedermannensippe vorerst keinen Grund, der Heldengruppe offen und friedlich entgegenzutreten, müssen sie doch fürchten, dass der Gigant Jäger schickt, um die Parasiten, die in seinem Darm leben und nicht unter seiner Kontrolle sind, zu vernichten. In der Vergangenheit hat der Stamm auf diese Weise schon einige Mitglieder verloren. Die Stammesmitglieder werden die Heldengruppe nur angreifen, wenn diese in den von den Huoooch kontrollierten Teil des Darms eindringen. Dann werden sie sich aber nicht zurückziehen, bevor die Heldengruppe nicht vertrieben ist oder nur noch die drei Weibchen leben. Wudata, die Tochter des Schamanen, wird in diesem Fall versuchen, die Helden durch unterwürfige Gesten und ein paar aufgeschnappten Brocken Orkisch zu besänftigen. Geht die Heldengruppe auf die Beschwichtigungsversuche ein, wird ihnen Wudata ein Artefakt umhängen und sie so von den Einflüsterungen befreien. Ihr und den beiden anderen Weibchen ist klar, dass sie ohne den Schutz der Sippe kaum überleben können, daher werden sie sich der Heldengruppe anschließen und ihnen in Zukunft auf Schritt und Tritt folgen. Das bedeutet aber nicht, dass sie die Heldengruppe mögen oder ihnen auch nur vertrauen, sie verlassen sich vielmehr darauf, dass die offensichtlich stärkere Heldengruppe alle Feinde fernhält und ab und zu etwas zu Essen abfällt.

Sollte die Heldengruppe auch die Weibchen niedermachen, bleibt nur zu hoffen, dass sie die Leichen genauer anschauen. Sobald sie die

Artefakte berühren, fällt der Bann des Giganten von ihnen ab. Sollten die Helden die Leichen nicht plündern, so bleiben sie weiterhin unter dem Bann des Eisgiganten.

Die wollen doch nur spielen...

Den Helden lauert eine Gruppe halbwüchsiger Nedermannen auf, die sich einen Spaß daraus macht, die Eindringlinge aus „ihrer Höhle“zu vertreiben. Die Halbwüchsigen bewerfen die Helden mit einfachen Schneebällen, vereisten Schneebällen und Steinen (1 W6 SP). Dabei bleiben Sie immer außerhalb der Reichweite der Waffen der Helden, nutzen jede Deckung, ziehen sich in Seitentunnel zurück, nur um gleich darauf von hinten anzugreifen, oder sie spannen im Dunkeln Fallstricke, um sich dann auf gestolperte Helden zu stürzen und sie mit eiskaltem Wasser zu begießen (2 W6 SP). Die Plagegeister verschwinden, wenn

- ihnen insgesamt mehr als 15 SP zugefügt wurden. Dann jedoch werden sie, nachdem sie ihre Wunden geleckt haben, einen erneuten Überfall wagen, diesmal mit freundlicher Unterstützung von W6 erwachsenen Nedermannen.
- die Heldengruppe aus dem Stollen verschwindet,
- sie der Heldengruppe mehr als W20+Anzahl der Helden SP zugefügt haben. In den Augen der Halbwüchsigen wurde damit klar gestellt, wer hier das Sagen hat, woraufhin sie die Charaktere nicht weiter belästigen.

Ruhm, Ehre und Gold

Ein Gigant fällt

Nachdem das Herz des Giganten vernichtet wurde, bleibt der Koloss stehen, geht langsam in die Knie und beginnt rasch zu schmelzen. Einige Tunnel und Höhlen im Inneren des Giganten werden einstürzen (vor allem im Darm und in der Lunge), Panik wird unter den überlebenden Nedermannen ausbrechen und der Kopf des Giganten (inkl. den Räumen linkes Ohr, Maul und Gehirn) wird abbrechen. Wenn die Heldengruppe aus dem Giganten klettert, müssen sie mit plötzlich abgehenden Lawinen rechnen.

Obwohl der Gigant riesig ist, vergeht er in wenigen Stunden vollständig. Nur ein kalter Luftzug wird noch Jahrhunderte später an den Tod des Sumukindes erinnern.

Ehre wem Ehre gebührt

Bei der Rückreise kann es zu einer Begegnung mit dem Gaunerpärchen Kasim und Dirrdrok («Gelegenheit macht Diebe»), umherstreunenden, überlebenden Nedermannen oder Yetis kommen. Nachdem die Helden die Axt des Kuros der Kuros-Priesterschaft übergeben haben, liegen erst einmal zwei anstrengende, ausschweifende Wochen voller Feiern, Fressen und Wein vor der Heldengruppe (eventuell lassen es sich die Charaktere auch zu gut gehen und legen ein paar Pfunde zu. Zum Mästen der Helden siehe ***Auf Blutigen Pfaden*** S.107.) Danach sind die Statuen der Helden fertig und werden auf dem Schwarzen Platz aufgestellt. Für den Tod des Giganten erhalten die Helden 30 AP, für jedes erfolgreich abgeschlossene Szenario aus ***Eis und Blut*** gibt es noch einmal 5 AP, also maximal 25 AP an Bonuspunkten.

Die Bewohner des Eisgiganten

Yeti
Größe: 2,50 bis 3,00 Schritt Körpergröße
Gewicht: 400 bis 450 Stein
MU 12 **KL** 8 **IN** 11 **CH** 11
FF 9 **GE** 11 **KO** 16 **KK** 18
LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 6+ 1 W6
AW 7 **SK** 1 **ZK** 4 **GS** 8
Waffenlos: AT 11 **PA** 6 **TP*** 1 W6 +4 **RW** mittel
Yeti-Keule: AT 11 **PA** 4 **TP** 2 W6 +7 **RW** lang
RS/BE 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht I, Kälteresistenz, Richtungssinn / Hitzeempfindlich
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis- & Schneekundig), Schildspalter (Yeti-Keule), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Yeti-Keule)

Talente: Klettern 5 (12/11/18), Körperbeherrschung 6 (11/11/16), Kraftakt 11 (16/18/18),

Schwimmen 4 (11/16/18), Selbstbeherrschung 6 (12/12/16), Sinnesschärfe 6 (8/11/11), Verbergen 6** (12/11/11), Einschüchtern 11 (12/11/11), Menschenkenntnis 3 (8/11/11), Willenskraft 7 (12/11/11), Wildnisleben 12 (12/11/16)
Größenkategorie: groß
Typus: Kulturschaffender, Humanoid
Beute: 200 Rationen Fleisch (zäh), Fell (30 TE), Waffen, individuelle Funde je nach Yeti

Yeti-Schamane
Größe: 2,50 bis 3,00 Schritt Körpergröße
Gewicht: 400 bis 450 Stein
MU 12 **KL** 8 **IN** 11 **CH** 11
FF 9 **GE** 11 **KO** 16 **KK** 18
LeP 60 **AsP** 40 **KaP** – **INI** 6+ 1W6
AW 7 **SK** 1 **ZK** 4 **GS** 8
Waffenlos: AT 11 **PA** 6 **TP** 1W6 +4 **RW** mittel
Yeti-Keule: AT 11 **PA** 4 **TP** 2W6 +7 **RW** lang
RS/BE 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht I, Kälteresistenz, Richtungssinn / Hitzeempfindlich
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis- & Schneekundig), Schildspalter (Yeti-Keule), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Yeti-Keule)
Talente: Klettern 5 (12/11/18), Körperbeherrschung 6 (11/11/16), Kraftakt 11 (16/18/18), Schwimmen 4 (11/16/18), Selbstbeherrschung 6 (12/12/16), Sinnesschärfe 6 (8/11/11), Verbergen 6** (12/11/11), Einschüchtern 11 (12/11/11), Menschenkenntnis 3 (8/11/11), Willenskraft 7 (12/11/11), Wildnisleben 12 (12/11/16)
Zauber: Gletscherform 8 (8/9/18), Corpofrigo 7 (8/11/16), Dunkelheit 5 (12/8/11), Dschinnenruf 8 (12/11/16)
Größenkategorie: groß
Typus: Kulturschaffender, Humanoid
Beute: 200 Rationen Fleisch (zäh), Fell (30 TE), Waffen, individuelle Funde je nach Yeti
Kampfverhalten: Yeti-Schamanen werden erst ihre Zauber einsetzen, bevor sie in den Nahkampf gehen.
Flucht: Verlust von 25% der LeP.
Sonderregeln: *) Yeti-Keule: Die Yeti-Keule kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.
**) Tarnung: Durch die Farbe des Fels kann der Yeti sich in entsprechender Umgebung (Eis, Schnee) gut tarnen. Proben auf Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen), um ihn zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

Nedermanne
(Halbwüchsiger Rotzlöffel/ erfahrener Nedermanne)
MU 10/13 **KL** 6/7 **IN** 10/13 **CH** 8/11
FF 10/13 **GE** 10/13 **KO** 10/13 **KK** 8/12
LeP 24/31 **AsP** – **KaP** – **INI** 8 + 1W6/ 12 + 1W6
SK 1 **ZK** 1 **AW** 7 **GS** 7
Waffenlos: AT 9 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz
nur erfahrene Nedermanne
Keule: AT 10 **PA** 5 **TP** 1W6 +3 **RW** mittel
Speer: AT 10 **PA** 6 **TP** 1W6 +4
nur Halbwüchsige
Schneeball: FK 8 **TP** 1W6 **RW** 5/10/15
RS/BE 1/0
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis)
Vorteile/Nachteile: Angst vor Weiten Ebenen
Talente: Einschüchtern 3/7, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Orientierung 4/7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 8, Tierkunde 5/ 10, Verbergen 4/7, Wildnisleben 5/8, Willenskraft 2
Kampfverhalten: Die Nedermannen im Eisgiganten werden normalerweise von ihm kontrolliert und greifen Feinde in Gruppen an. Sind sie trotz Überzahl unterlegen, ziehen sie sich zurück und suchen die Hilfe von Yetis.
Flucht: bei Schmerz I.

Eisdjinne
MU 16 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15

LeP 33 AsP 50 **INI** 16 + 1W6
AW 8 **RS** 2 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Eishand: AT 18 **PA** 9 **TP** 3W6 +6 **RW** mittel
Aktionen: 2 (max. 2 x Eishand)
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Körperbeherrschung 14, Kraftakte 14, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14
Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Eis 12
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Eis), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn nötig, zieht er sich ins Eis zurück.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie.
Sphärenkunde: 4 FP: Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzten als mit anderen.
8 FP: Dschinne des Eises beherrschen starke elementare Magie.
12 FP: Vermutlich sind Dschinne uralt, aber sie sprechen mit Menschen nie über ihre Vergangenheit.

Halbwilder Wolf
Größe: 1,10 bis 1,20 Schritt Körperlänge
Gewicht: 50 bis 60 Stein
MU 14 **KL** 14(t) **IN** 13 **CH** 12
FF 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13
LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 14 + 1W6
VW 7 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 12
Biss: AT 14 **TP** 1W6 +3 (+Krankheit) **RW** kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)
Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss; kann der Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich der Wolf festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status „Fixiert“. Die Verteidigung des Wolfs sinkt während des Verbeißens auf 0. Der Wolf kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Dieses Manöver ist um 2 erschwert.)
Talente: Klettern 0 (14/13/13), Körperbeherrschung 7 (13/13/13), Kraftakt 5 (13/13/13), Schwimmen 7 (13/13/13), Selbstbeherrschung 4 (14/14/13), Sinnesschärfe 7 (14/13/13), Verbergen 7 (14/13/13), Einschüchtern 7 (14/13/12), Willenskraft 4 8(14/13/12)
Anzahl: 1 oder 1W6 +2 (kleines Rudel)
Größenkategorie: klein
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (5 Silbertaler)
Kampfverhalten: Wölfe sind nicht besonders mutig und greifen üblicherweise nur an, wenn sie der Hunger treibt oder sie sich in ihrem Revier bedroht fühlen. Sie meiden Feuer. Um sich einem Fackelträger oder einem Lagerfeuer zu nähern und anzugreifen, muss der Wolf eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen. Bei Misslingen flieht er oder kommt zumindest nicht näher. Sollte das Alphatier getötet werden, flieht der Rest des Rudels. Wenn man über das Wissen verfügt, dass es ein Alphatier gibt, kann man dieses mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) unter den anderen Wölfen ausmachen.
Flucht: Verlust von 50% der LeP; oder bei Tod des Alpha-Wolfes
Tierkunde (Wildtiere):
- QS 1: Wölfe meiden Feuer.
- QS 2: Wölfe können Krankheiten übertragen.
- QS 3: Wenn man das Alphatier tötet, dann flieht der Rest des Rudels.

Jagd: –2
Sonderregeln: *) Krankheit: Wölfe können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 16-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe Regelwerk Seite 343).

Andere Abenteurer

Abenteurer (Kompetent)
MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10
FF 13 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14
LeP 33 **AsP** – **KaP** – **INI** 12
SK 2 **ZK** 2 **AW** 6 **GS** 6
Waffenlos: AT 11 **PA** 6 **TP** 1W6/1W6 **RW** kurz
Streitaxt: AT 11 **PA** 5 **TP** 1W6 +4/1W6 +4/1W6 +5 **RW** mittel
Kurzbogen: FK 11 **LZ** 1 **TP** 1W6 +4 **RW** 10/50/80
RS/BE 3/1 (Lederrüstung)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I / Finte I, Präziser Schuss/Wurf I / Wuchtschlag II
Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)
Talente: Einschüchtern 4/6/8, Körperbeherr-

schung 4/6/8, Kraftakt 4/6/8, Selbstbeherrschung 3/5/7, Sinnesschärfe 3/5/7, Verbergen 4/6/8, Willenskraft 2/4/6
Kampfverhalten: individuell
Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Kasim
Kasim ist ein typischer Bewohner des Lumpenviertels Kurotans. Verschlagen, auf den eigenen Vorteil bedacht, arm aber immer auf der Suche nach der Chance des Lebens. Die hat Kasim nun gefunden: wenn er es schafft, mit der Axt nach Kurotan zu kommen, dann ist er der Held, seine Statue wird den Schwarzen Platz zieren und ihm Reichtum winken. Gut, dass er die Unterstützung seines Freundes Dirrdork hat.
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10
FF 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 13
LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 13
AW 6 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 8
Waffenlos: AT 12 **PA** 6 **TP** 1W6 **RW** kurz
Tropfenschwert: AT 12 PA 6 **TP** 1W6 +4 **RW** mittel
Kurzbogen: FK 11 **LZ** 1 **TP** 1W6 +4 **RW** 10/50/80
RS/BE 1/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Tropfenschwert)
Talente: Klettern 4 (14/12/13), Körperbeherrschung 3 (12/12/12), Kraftakt 5 (12/13/13), Schwimmen 3 (12/12/13), Selbstbeherrschung 4 (14/14/12), Sinnesschärfe 4 (11/13/13), Verbergen6 (14/13/12), Einschüchtern 5 (14/13/10), Schleichen 5, Menschenkenntnis 4 (11/13/10), Überreden 4 (14/13/10), Willenskraft 3 (14/13/10)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: Zufallsfund 1W6 TE
Kampfverhalten: Kasim geht sehr offensiv in den Kampf und greift am liebsten zuerst vermeindlich schwächere Gegner an, auch wenn er, um diese zu erreichen, Passierschläge in kauf nehmen muss.
Flucht: spätestens nach Schmerz II

Dirrdrok
Dirrdork stammte ursprünglich aus den Steppen des Nordens. Sein Stamm aber unterlag in einer Auseinandersetzung um Jagdgebiete einer Nedermannensippe und so spülte das Schicksal den jungen Wildnisführer im Schlund der Stadt Kurotan. Dort durchgekaut, verdaut und ausgeschieden landete er schließlich an der Seite Kasims und hofft nun auf das große Los. Er weiß, ohne ihn hätte Kasim keine Chance und lässt das seinem, in der Stadt überlegenen, Gefährten auch spüren.
LeP 31 **AsP** – **KaP** – **INI** 13 + 1W6
AW 6 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 8
Waffenlos: AT 12 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz
Bronzestreitaxt und Holzschild: AT 9 **PA** 8 **TP** 1W6 +4 **RW** mittel
Kurzbogen: FK 11 **LZ** 1 **TP** 1W6 +4 +Gift (wie Hohlenspinnengift) **RW** 10/50/80
RS/BE 4/1 (Ledertrüstung unter Winterkleidung)
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)
Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I , Finte I, Wuchtschlag I, Steppenkunde, Ortskenntnis (Kurotan), Atacke Verbessern, Fertigkeitsspezialisierung (Wildnisleben)
Talente: Körperbeherrschung 7 (12/12/12), Kraftakt 2 (12/13/13), Schwimmen 3 (12/12/13), Selbstbeherrschung 8 Verbergen6 (14/13/12), Einschüchtern 5 (14/13/10), Schleichen 5, Wildnisleben 8,Orientierung 6, Tierkunde 5
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: Zufallsfund 1W6 TE
Kampfverhalten: Erst die Schwächen analysieren, dann voll draufschlagen
Flucht: spätestens nach Schmerz II

Eisenpelz-Kultist
MU 14 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 10
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 15
LeP 38 **AsP** – **KaP** – **INI** 13 + 1W6
AW 6 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 8
Waffenlos: AT 12 **PA** 6 **TP** 1W6 **RW** kurz
Tropfenschwert: AT 12 **PA** 8 **TP** 1W6 +4 **RW** mittel
Schlachtenaxt: AT 12 **PA** 8 **TP** 2W6 +2 **RM** mittel
Wurfspeer: FK 12 **LZ** 1 **TP** 1W6 +3 **RW** 5/25/40
RS/BE 1/0 (Pelzkleidung, Wolfsmaske, Fellstulpen)
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn) Prinizpien II
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag II (Waffenlos, Tropfenschwert, Schlachtenaxt), Ortskenntnis (Kurotan), Schildspalter
Talente: Körperbeherrschung 7 Kraftakt 5 Selbstbeherrschung 8 Einschüchtern 5 (14/13/10), Schleichen 5 Fährtensuchen 7 4 (11/13/10), Überreden 4 (14/13/10), Willenskraft 3 (14/13/10)

Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: Zufallsfund 1W6 TE
Kampfverhalten: Wie ein Wolfsrudel. Zwei flankieren, ein Paar schneidet den Rückzug an, der Rest greift an.
Flucht: spätestens nach Schmerz II

Andere Länder, gleiches Abenteuer

Das Abenteuer kann leicht nach Myranor transferiert werden. Vor allem die Länder des myranischen Nordens (Sevantinius, Ochobenius, Lorthalion, Nyralios) eignen sich gut für das Abenteuer. Statt Nedermannen und Yetis bevölkern Tighrir, Wolfsalben, Baramunen und Hjalbarden den Eisgiganten. Kuros war in diesem Fall ein Optimat aus dem Haus Aldangara oder Kouramnion. Die Motivation des Eisgiganten aber bleibt die gleiche: Rache an Kuros respektive seinen Nachkommen. Als Belohnung winken den Heldinnen in diesem Fall eine kleine Domäne oder eine Statue im örtlichen Pheronos-Tempel bzw. Shinxir-Tempel.

Auch Tharun wäre ein möglicher Ort für dieses Abenteuer. Es sind aber hier ein paar Anpassungen nötig. Da es in Tharun kein Eis gibt (sehr wohl aber Kälte) wäre der Eisgigant hier ein Steingigant. Nedermannen würden durch Gruus ersetzt werden, Brigantai und Namenlose eignen sich ebenfalls als Gegner. Die Nebenquest um den Kult des Eisenpelz entfällt. Als Schauplatz für das Abenteuer eignet sich das Archipel Gramahon im Reich Hashandra, da sich die Archipelbewohner sowieso im ständigen Kampf gegen einen Erdgiganten befinden.

Roland Hofmeister

Maren Bütefisch, Helena Stiebler

Zweitausend Jahre hat er geschlafen. Zweitausend Jahre voller Kopfschmerzen. Zwietausend Jahre voller Hass und Zorn auf den, der ihm einst den Schädel spaltete und besiegte. Zweitausend Jahre ... doch nun ist der Eisgigant erwacht und auf dem Weg, die Stadt zu vernichten, die den Namen dessen trägt, der ihn einst niederrang: Kurotan! Nur die mutigen Helden und Heldinnen stehen zwischen der Stadt und der wütenden Naturgewalt aus Eis und Schnee.

Ein Rakshazar-Gruppenabenteuer für 3-5 redliche Helden
Genre: Dungeoncrawler, Reiseabenteuer
Voraussetzungen: Abenteuerlust, Mut und ein Wille zum Sieg
Ort: Kurotan und der Eisgigant
Zeit: Jetzt
Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren
Wichtige Fertigkeiten: Kampf, Naturtalente, Gesellschaftstalente

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge**-Regelwerk sowie den **Aventurischen Almanach** und **Das Buch der Helden**
Alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.

Mitwirkende

an dieser Ausgabe

Daniel Bluhm • spielt seit 16 Jahren Pen & Paper. Nachdem seine Runde von Midgard zu DSA gewechselt war, bekam er 2006 das Myranor-HC zum Geburtstag und war sofort Feuer und Flamme für den wilden und bunten Kontinent. Nach einigen Basteleien in der eigenen Runde wagte er 2017 die Einsendung eines Artikels an das Uhrwerk! Magazin (Uhrwerk! 47; Die Perainiden des Nebelwalds). Mit der *Memoria Myrana* möchte er Myranor und Umgebung lebendig und voller neuer Entdeckungen halten …

• **Artikel:** Nia'E'Shalia – Tanz der Herrin, S. 20

• **Artikel:** Heimweh – III, S. 22

Maren Bütefisch • gehört seit Anbeginn zum Rakshazar-Projekt. Dort ist sie eine der Hauptzeichnerinnen und hat maßgeblich zum Stil des Projekts beigetragen. Ihre Illustrationen kann man auf DeviantArt bewundern.

Homepage: Maren-B (DeviantArt)

• **Artikel:** Die Axt des Kuros, S. 34

Kai Frederic Engelmann • zählt zu den Begründern der *Memoria Myrana* und hat in der Anfangszeit einige Artikel beigetragen. Beim Wettbewerb *Ars Myrana* 2011 sowie bei der Spielhilfe ***Myranische Meere*** (2015) war er ebenfalls beteiligt.

• **Artikel:** Der mayenische Schmuggler, S. 5; der vorliegende Text stammt aus dem Wettbewerb ***Ars Myrana*** von 201

Roland Hofmeister • spielt schon seit dem letzten Jahrhundert Rollenspiele, hauptsächlich DSA. Schon nach zwei, drei Abenteuern wechselte er vom Spieler zum Meister. Dem ***Rakshazar-Projekt*** gehört er seit 2007 an und hat, bis auf wenige Ausnahmen, an allen Rakshazar-Publikationen mitgewirkt. Eine Hassliebe verbindet ihn mit allem Echsischen. Seit 2014 betreibt er seinen eigenen Fantasy-Blog, den berühmten, geliebten und einzigartigen dnalorsblog.wordpress.com.

Wiki: Wiki Aventurica

• **Artikel:** Der Turm des Morguai, S. 25

• **Artikel:** Die Axt des Kuros, S. 34

Dennis Maciuszek • ist seit vielen Jahren u. a. freischaffender Medienautor (M. A.) und aktives Mitglied in der Riege der Uhrwerk-Schreiber. Hier glänzt er vor allem mit seinen Beiträgen für Space 1889. Für Myranor hat er an ***Jenseits des Nebelwalds*** (2018) mitgewirkt.

Homepage: storyautor.de

• **Artikel:** Verrat im Grenzland, S. 7; der vorliegende Text stammt aus dem Wettbewerb ***Ars Myrana*** von 2011 und wurde vom Autor überarbeitet.

André Matena • hat mit der Ausgabe 53 begonnen, seine künstlerischen Fähigkeiten der Memoria zur Verfügung zu stellen. Er kam über unseren Aufruf nach neuen Zeichnern zu uns.

• **Artikel:** Der mayenische Schmuggler, S. 5

Diana Rahfoth • haucht seit 2010 der Welt von DSA mit ihren Bildern Leben ein. In den folgenden Jahren kamen nicht nur ein Abschluss als studierte Archäologin hinzu, sondern auch viele Publikationen mit ihren Grafiken und Zeichnungen. Dabei ist die passionierte LARPerin auf beiden Seiten des großen Wassers tätig.

Homepage: dianarahfoth.de

Wiki: Wiki Aventurica

• **Artikel:** RanHyAr, S. 17

• **Artikel:** Heimweh – III, S. 22

Claas Rhodgess • ist seit 2010 in verschiedenen Wettbewerben erfolgreich gewesen, u. a. mit *Von Sklaven und Optimaten* (Platz 1, Ars Myrana; MM 50). Auch in Aventurien konnte er Wettbewerbe gewinnen und an offiziellen Publikationen mitwirken.

• **Artikel:** RanHyAr, S. 17; der vorliegende Text stammt in dieser Form aus dem Wettbewerb ***Ars Myrana*** von 2011.

Helena Stiebler • machte ihren ersten Beitrag zur *Memoria Myrana* 2019, indem sie das Abenteuer "Die Axt des Kuros" zeichnernisch unterstützte. Sie kam über unseren Aufruf nach neuen Zeichnern zu uns.

• **Artikel:** Die Axt des Kuros, S. 34

Jochen Willmann • unterstützt als Redakteur und maßgeblicher Admin der Homepage schon lange die *Memoria Myrana*, wo er 2007 bei Ausgabe 16 mit Beiträgen einstieg. Zuvor brachte er sich schon mit Ideen im HC Myranor – Das Güldenland (2006) ein und schrieb mit Christian Gaertner zusammen Nachtblaue Untiefen (2007). Seit über zehn Jahren zählt er damit zu den festen Myranor-Autoren. Als Rhidaman war er seit 2008 als Myraniar tätig.

Wiki: Wiki Aventurica

• **Artikel:** Der Turm des Morguai, S. 25

Yodin • startete seine Rollenspielkarriere mit 15 und hat seitdem in 14 Jahren einige Systeme gespielt. Im letzten Jahr ist er zu DSA und dann zu Myranor zurückgekehrt. In der Ausgabe 53 erscheint sein erster Beitrag in der *Memoria Myrana.*

• **Artikel:** Mirgel, das Spiegelversteck, S. 18