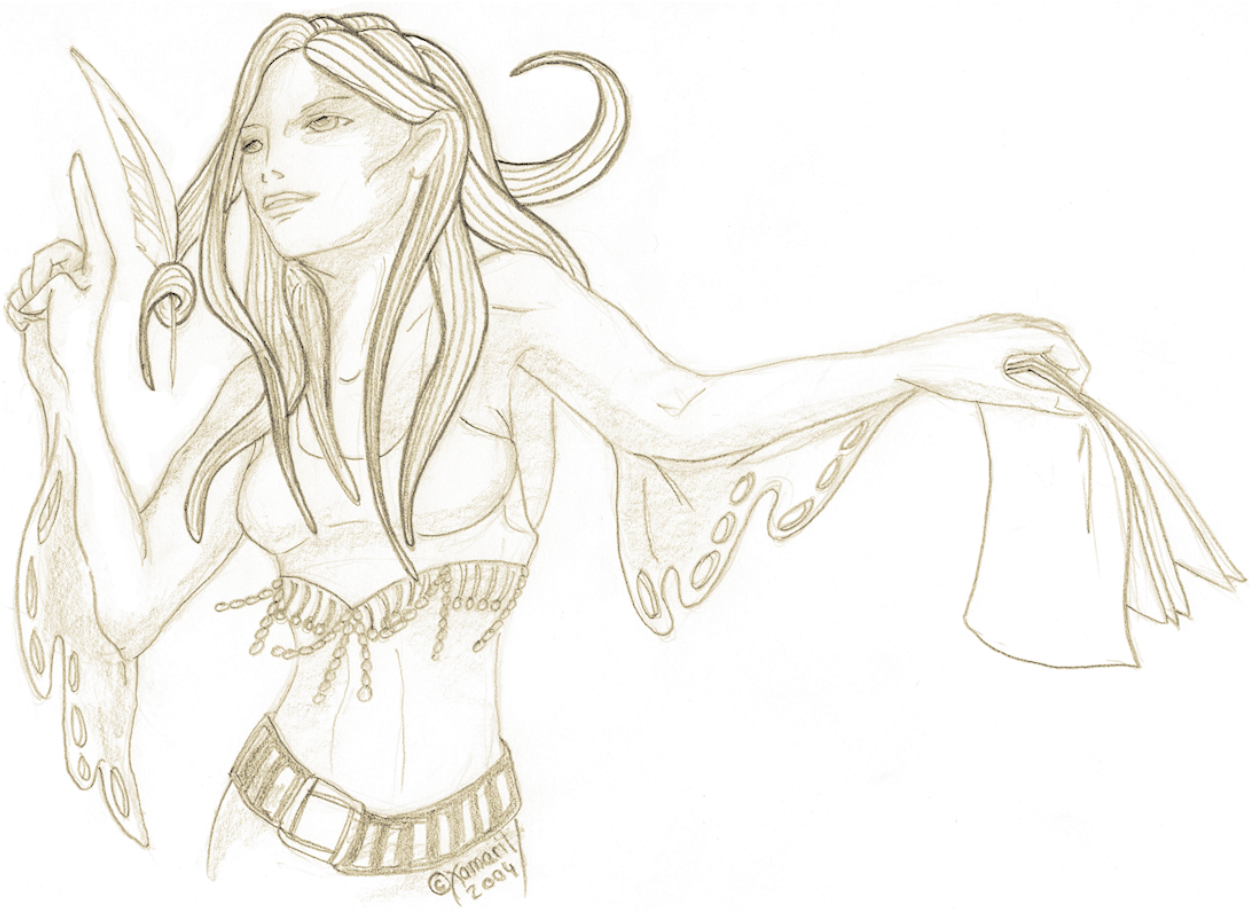
Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

2/2004



Inhaltsverzeichnis

Vorwort 1

Interview mit Christoph Daether 2

Kochecke 8

Demelion 9

Vortrag von Derbitilion or Tharamnos 16

100 Gesichter Teil 2 23

Daranel 26

Das Leben im Imperium 32

Showams Sohn Teil 2 33

Impressum 35

Vorwort

Drei Monate sind vergangen, seit mit „Memoria Myrana“ das erste Myranor Fanzine das Licht der Welt erblickt hat. Viel ist inzwischen passiert, einiges hat sich verändert, anderes ist beim alten geblieben.

Die Myranor-Neuauflage, angepasst an die DSA-Regeln der Version 4.1, ist leider immer noch nicht erschienen und neues, offizielles Myranor-Quellenmaterial sucht man ebenfalls vergebens.
Auch wenn sich die Neubearbeitung offenbar in der Schlussphase befindet, so wird es wohl noch mindestens ein halbes Jahr dauern, bis diese dann auch beim Rollenspielfachhändler eures Vertrauens erhältlich ist. Auf die zweite Ausgabe von „Memoria Myrana“ müsst ihr, gottlob, nicht mehr warten: Sie liegt direkt vor euch.

Wir waren nicht untätig, und haben unsere Arbeit, Myranor mit frischen Ideen zu füllen, fortgesetzt. Das Ergebnis könnt ihr nicht nur in dieser Ausgabe, sondern auch auf unserer Webseite sehen: Unser myranisches Lexikon umfasst inzwischen weit mehr als 300 Einträge, die Matrizendatenbank zählt über 60 Matrizen unterschiedlichster Häuser und jeden Myttwoch stellt unsere beliebte Illustratorin einen humorvollen Myranor-Comic online. Auch neue Mitarbeiter haben wir gewonnen, so dass zur Zeit etwa 12 Personen regelmäßig am Fanzine und der Webseite schreiben, zeichnen und programmieren.

Ein elitärer Zirkel, der abgeschlossen vor sich hin schreibt, sind wir aber nicht, und wollen wir auch gar nicht sein. Man muss nicht Myranor studiert haben, um bei uns mitmachen zu können. Wir freuen uns stattdessen über jeden, der helfen möchte; über jeden, der ein neues Abenteuer, ein Szenario, eine Rezension, eine Matrize oder einen anderen Beitrag zu „Memoria Myrana“ leisten möchte. Traut euch! Wir und unser Forum stehen zu eurer Verfügung.

Zum Inhalt der Ausgabe:
Das Highlight dieser Ausgabe ist eindeutig das Interview mit Christoph Daether, welches einige interessante Einblicke in den aktuellen Stand der Myranor-Überarbeitung bietet. Neben Spielhilfen, Regionalbeschreibungen und der Fortsetzung der Geschichte um „Showams Sohn“ findet ihr natürlich auch ein neues Rezept der myranischen Küche, welches ich nur empfehlen kann!

Bevor ich Euch nun viel Vergnügen wünsche, möchte ich noch eine kleine Bitte äußern:
Nehmt Euch nach der Lektüre zwei Minuten Zeit, und schreibt uns eine E-Mail mit Eurer Meinung zu dieser Ausgabe. Was war gut? Was war schlecht? Was sollten wir anders machen? Was erwartet Ihr von zukünftigen Ausgaben? Wir freuen uns über jeden Kommentar der uns hilft, das Fanzine auch in den nächsten Ausgaben interessant und erfolgreich zu gestalten.

Nun aber genug der Vorworte, ich wünsche euch im Namen der Redaktion und aller Mitarbeiter viel Vergnügen mit „Memoria Myrana“!

Benjamin Filitz

Interview mit Christoph Daether

geführt von Ines „Wuschel“ Krtschil

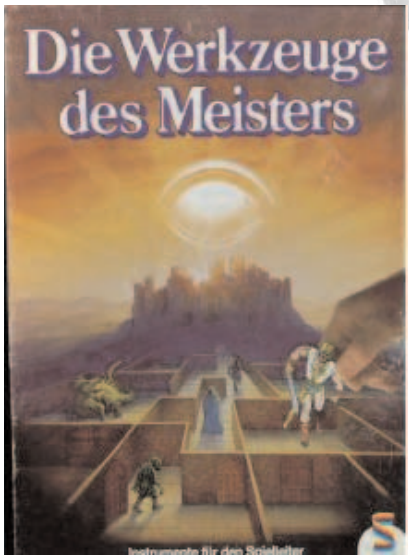
Löli© lieber Christoph,

Zunächst einmal ganz herzlichen Dank im Namen der Leser von Memoria Myrana, dass Du dich für ein Interview zur Verfügung gestellt hast. Hier nun die Fragen, die sich so allesamt angesammelt haben:

Christoph Daether. Wer ist das?
Fangen wir mit dem unangenehmsten an, dem Alter. Ich bin dieses Jahr 31 geworden, noch immer ledig, aber nicht allein, und Kinder habe ich auch noch nicht. Nach einem kleinen mehrjährigen Abstecher nach Schleswig-Holstein lebe ich nun wieder in meiner Heimatstadt östlich von Braunschweig. Von Berufs wegen bin ich Verwaltungsbeamter und gehöre damit wohl zu einer Gruppe, die man sich im ersten Moment nicht wirklich als Rollenspieler vorstellen kann; das geht aber trotzdem!
So ganz nebenbei bin ich neben meiner offiziellen DSA-Schreiberei auch noch Webmaster der Seiten des Königreiches Garetien und Herausgeber des Garether & Märker Herolds, der Postille für Garetien und Greifenfurt. Wer sich dafür interessiert, kann also durchaus mal bei www.garetien.de oder bei www.gm-herold.de vorbeischauen, wenngleich die Aktualität derzeit bedingt durch die Arbeit an Myranor 4 etwas hinterher hängt...

Andre Jordan/www.garetien.de

Erzähl doch mal, wie Du zum Rollenspiel gekommen bist. Wann hast Du denn damit angefangen und was waren Deine ersten Erfahrungen?
Angefangen habe ich mit dem Rollenspiel irgendwann Ende 1988 oder Anfang 1989. Wir haben damals, um mal was anderes zu machen, in der Pfadfindergruppenstunde damit angefangen. Einer von uns kannte DSA, hatte auch schon mal gespielt und besaß glaube ich auch das Grundregelwerk (1.Edition). Dazu haben wir uns dann die alten Werkzeuge des Meisters mit dem Labyrinthbausatz besorgt und angefangen.
Mir hat das ganze damals sehr gut gefallen (Rollenspiel kannte ich damals noch nicht oder besser nur in der Form der Abenteuer-Spiel-Bücher von Steve Jackson und Ian Livingstone, bei denen es sich ja quasi um Solo-Abenteuer ohne große Regeln handelt). Daraufhin habe ich mir dann die Basisbox der 2. Edition gekauft und wenig später auch die dann gerade frisch erschienene Magiebox, und so nahm das ganze seinen Lauf...



"Werkzeuge des Meister"
© by Fantasy Productions GmbH

Was fasziniert dich so an Myranor und "Das Schwarze Auge?"
Myranor hat ein besonderes Flair, dass sich eben von der typischen 08/15-Fantasy Tolkiens abhebt, weil es dort viele Dinge gibt, die man aus anderen Rollenspielen nicht kennt. Bei Myranor kommt man somit zurück zu den Wurzeln von DSA, da man hier einen Kontinent wirklich erkunden und entdecken kann und das Land mit einem mitwächst, so

wie es viele Spieler in den Anfangsjahren von DSA auch in Aventurien miterlebt haben. Ansonsten liegt die Faszination sicherlich im Detail, da DSA eben eine Welt hat, in die man sich hineindenken kann und in der auch tatsächlich das Leben weitergeht. Damit meine ich in erster Linie die kontinuierliche geschichtliche Fortentwicklung der Gesamtwelt, zu der im übrigen auch die Erforschung Myranors gehört, aber natürlich auch Dinge wie Orkensturm, Answinkrise, sterbende Herrscher usw.

Den Sprung in den offiziellen Autorenkreis nehmen sich viele vor. Wie ist er dir gelungen?

Das ist eine lange Geschichte... Die Anfänge liegen im Jahre 1996, als durch die DSA-Redaktion die letzte große Lehenvergabe aventurischer Baronien erfolgte. Dies passierte damals durch einen Kurzgeschichtenwettbewerb, und mein Beitrag war gut genug, dass ich daraufhin die Baronie Uslenried in Garetien bekam und seitdem im offiziellen Baroniespiel den dortigen Baron Wulf von Streitzig j.H. zur Greifenklaue spiele, welcher auch im Abenteuer Namenlose Dämmerung von Tom Finn eine Rolle spielt. Im Jahr darauf bekam ich einen Brief von der damaligen DSA-Chefredakteurin Britta Herz mit der Anfrage, ob ich nicht an einer Kurzgeschichtensammlung mitarbeiten wolle. So schrieb ich dann also Phexenkinder (nachzulesen in den Gassengeschichten). Als im Herbst dann Myranor erschien, faszinierte mich das Setting und darin insbesondere die Rasse der Neristu derart, dass ich - durch hin- und her mailen mit Thomas Römer - Grundlagen für eine Kulturbeschreibung dieses Volkes erstellte. Auf dieser Basis entwickelte ich dann ein Konzept für ein Solo-Abenteuer, dass auch damals schon den Titel Der ewige Tod trug. Die Story an sich fand durchaus Anklang, jedoch war seitens FanPro vorgesehen, zunächst keine Myranor - Solos zu veröffentlichen. Ich wurde daher gefragt, ob ich mir vorstellen könne, dass Konzept auch als Gruppenabenteuer umzusetzen. Und so habe ich dann die Story umgebastelt und schließlich den Autorenauftrag bekommen...

Gassengeschichten
© by Fantasy Productions GmbH

Das Güldenland hat Ende des letzten Jahrtausends Einzug in die Welt des Schwarzen Auges gehalten. Was ist Myranor für dich persönlich?

Myranor ist für mich ein Kontinent der DSA-Welt Dere, nicht mehr und nicht weniger. Für die Autoren, aber auch die von der Detailfülle Aventuriens geplagten Meister ist es eine Spielwiese, auf der man sich wie in alten Zeiten austoben kann, ohne ständig mit der Gefahr einherzugehen, irgendeiner anderen offiziellen Publikation zu widersprechen. Zudem gibt Myranor der Gesamtwelt neuen Entwicklungsspielraum (siehe die Harika - Kampagne oder die traditionsbestrebten Thorwaler).

Daneben ist Myranor natürlich durchaus auch eine Chance für all jene Spieler, die der schon oben genannten Standardfantasy wenig abgewinnen können, sich doch einmal mit DSA zu beschäftigen.

Mich selbst reizt an Myranor besonders die Möglichkeit, gestalten zu können, was ich ja gerade in Bezug auf die Neristu schon recht ausführlich getan habe. Darüber hinaus ist es nach inzwischen rund 15 Jahren Aventurien für mich tatsächlich auch eine Abwechselung, da ich in einem anderen Setting spielen kann, ohne neue Regeln lernen zu müssen...

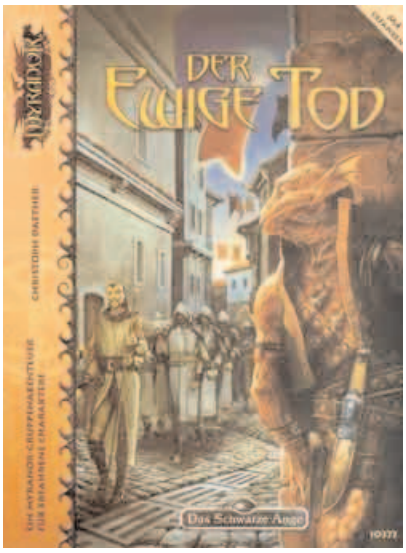
DSA-Urgestein Hadmar von Wieser äußerte in einem Interview, dass ich mit ihm letztes Jahr im offiziellen DSA-Forum führte, dass er von einem Engagement im Güldenland nichts gehalten hat. Er bezeichnete es als Versuch, seiner gut laufenden "Pommesbude" mit einem direkt gegenüber neu eingerichteten "Döner - Laden" selbst die Kundschaft abzugraben. Wie ist denn Deine persönliche Meinung dazu?

© by Fantasy Productions GmbH

Immer Pommes essen ist langweilig, und für diejenigen, die keine Pommes mögen, stellt der Döner doch schon eine gute Alternative dar... und es gibt eine Menge Leute, die beides gerne essen.

Ich halte von dieser Aussage überhaupt nichts. Mal ganz davon abgesehen, geisterte das Güldenland 10 Jahre lang durch Spieler- und Autorenköpfe, bis es endlich erschien. Und gerade Hadmar von Wieser ist, soweit mir bekannt ist, der große Verfechter der feliden Rassen gewesen und hat damit zumindest den Grundstein für die zweithäufigste myranische Rasse überhaupt gelegt. Ich selbst habe mich - insbesondere nach einem Workshop zum Güldenland bei Hannover

Spielt! 1994 - auf das Güldenland gefreut. Zudem kenne ich etliche Spieler, die sich auf beiden Kontinenten tummeln. Und ich glaube auch, dass Myranor keine Konkurrenz, sondern eine Bereicherung für DSA ist.



Abenteuer "Der Ewige Tod
© by Fantasy Productions GmbH

Aus Deiner Feder stammt das Abenteuer "Der Ewige Tod" Wie schwer oder wie einfach ist es denn, für den myranischen Kontinent ein Abenteuer zu konzipieren und zu schreiben?

Dem Grunde nach war es relativ einfach, da man als Myranor - Autor derzeit noch nur wenig Hintergrundinformationen hat, die man berücksichtigen muss. Wenn ich hier ein Dorf brauche, dann schreibe ich einfach, dass sich an eben der Stelle das Dorf Siran Halek befindet. Ebenso entstand auch der kulturelle Hintergrund der Neristu - ich habe ihn einfach entwickelt, wie ich ihn für die Story brauchte und ich mir das nachtblaue Volk vorstelle. Dies hat natürlich nun zur Folge, dass es dazu Material gibt, welches nachfolgende Autoren berücksichtigen müssen. So wird auch Myranor nach und nach wachsen und mehr Recherche erfordern, wenn man etwas neues Schaffen will...

In Aventurien ist das anders, denn gerade im Mittel- oder Horasreich könnte ich mit der Schaffung eines Dorfes schon wieder den Baronie-spielern auf die Füße treten und muss somit recherchieren (was allerdings manche Autoren leider auch nicht schert, woraus dann sich widersprechende Fakten folgen). Insofern ist Myranor schreiben also tatsächlich relativ leicht, abgesehen davon, dass man erst mal die Ideen haben muss...

Wie bist Du zu diesem Abenteuer gekommen?

Abenteuer entstehen eigentlich immer aus eigenen Ideen. Dem Verlag wird ein Exposé zur Verfügung gestellt, in dem der Plot in groben Zügen umrissen wird, und bei gefallen erhält man den Auftrag... Natürlich könnte man auch ein fertiges Abenteuer einreichen, doch da ist mir das Risiko, viel Zeit hineingesteckt zu haben und doch nicht zu einer Veröffentlichung zu kommen, viel zu hoch; Soviel Zeit habe ich nun auch wieder nicht. Zu meinem Abenteuer selbst habe ich bei 4. ja schon einiges geschrieben. Mit Hintergrundbänden sieht das schon anders aus, da kann man eher von Auftragsarbeiten sprechen.

Wenn Du Dein veröffentlichtes Abenteuer in zwei bis drei Sätzen kurz rezensieren müsstest, was würdest Du daran kritisieren?!

In erster Linie wohl den Umstand, dass es in Kürze nicht mehr mit den Regeln zu 100% kompatibel ist, da es auf Grundlage der derzeit noch gültigen Myranor - Regeln entstanden ist. Rückblickend hätte ich lieber - wie Gregor Rot das in Tränen der Götter getan hat - schon solche Dinge wie Sonderfertigkeiten mit berücksichtigt. Das Abenteuer hat zudem das Problem, dass es unendlich viele Personen hat, mit denen es zu interagieren gilt, so dass es gerade für unerfahrene Spieler und vor allem Spielleiter schnell unübersichtlich wird - ich selbst habe mir beim Schreiben einen Schmierzettel mit den einzelnen Namen und Personen gemacht, um nicht durcheinander zu kommen. Und je nach Gruppe kann es durchaus sein, dass durch den recht offenen Verlauf der Story und die recht vielen Möglichkeiten der Plot in einen anderen Verlauf abzudriften droht. Es ist halt nicht so kontinuierlich wie ein Reiseabenteuer. Allerdings war Der Ewige Tod sowohl das erste myranische Stadtabenteuer wie auch das erste Myranor - Abenteuer für erfahrene Charaktere...

Mit einigen Bildern bin ich nicht wirklich zufrieden, insbesondere mit der Darstellung der Shingwa im Buch. Das Cover hingegen gefällt mir sehr gut und stellt daher einen noch auffälligeren Gegenpol zu den Innenillustrationen dar.

Zusammen mit Michael Wuttke schreibst Du derzeit an der Überarbeitung der Myranor - Box, des Regelwerkes für Myranor. Am 26.03.2004 hattest Du bei Thomas Römer (DSA-Chefredakteur) Abgabetermin. Warum ist die Überarbeitung an euch herangetragen worden?

*** grins *** Das ist sie gar nicht. Es war so, dass nach der Umstellung auf DSA 4 Michael ursprünglich - in Absprache mit Thomas Römer - zusammen mit ein paar Freunden Myranor an die nun gültigen Regeln anpassen wollte, schließlich aber doch alleine dasaß. Im FanPro - Forum war die Überarbeitung gegen Ende 2002 schon einmal großes Diskussionsthema, bei dem Michael ziemlich viel Insiderwissen zu haben schien. Daraufhin habe ich ihn angemailt, er hat mit Thomas gesprochen und danach haben wir richtig angefangen. Der Umstand, das wir beide bereits ein Myranor - Abenteuer geschrieben hatten und uns entsprechend gut in Myranor auskannten und noch dazu die übrigen Myranor - Autoren allesamt der DSA-Redaktion angehörten und somit eh viel zu tun haben, mag dabei mit ausschlaggebend gewesen sein, doch das ist persönliche Spekulation.

Der Abgabetermin ist im übrigen nach hinten verschoben worden und heißt nur noch demnächst anstelle eines konkreten Datums. Das liegt

zum einen daran, dass wir noch nicht ganz fertig sind, zum anderen aber auch daran, dass die DSA-Regeln generell auf einen Versionsstand 4.1 gebracht werden sollen, in welchem nämlich Fehler in der derzeitigen 4. Edition bereinigt werden sollen. Und Myranor soll halt gleich entsprechend angepasst erscheinen. Diese Fehlerbereinigung ist jedoch redaktionsseitig noch nicht abgeschlossen, so dass Myranor deshalb auch noch nicht zu Ende gestellt werden kann. Es bringt weder FanPro noch den Spielern etwas, wieder nur eine Vorabversion der Regeln zu haben, was ja einer der größten Kritikpunkte an der alten Myranor - Box war (die ich regeltechnisch immer gerne als DSA 3.98 Beta bezeichne...)

Was war am Myranor - Regelwerk allgemein Deiner Meinung nach ganz besonders gut gelungen und ist daher unverändert geblieben, und was war ganz besonders verbesserungswürdig und fand daher einen größeren Teil eurer Aufmerksamkeit?

Hm, die Frage ist schwer zu beantworten. Ziel ist es eigentlich, Myranor an die 4. Edition anzupassen, so das Aventurien und Myranor zu 100% die gleichen Regeln haben (von Ausnahmen bei der generell andersartigen Magie mal abgesehen). Dazu gehören solche Dinge wie geänderte Kampftalente, waffenlose Kampfstile, Sonderfertigkeiten, die es bislang bei Myranor nicht gab. Ansonsten ist ein Grossteil dessen, was wirklich gut war, ja in die "echte" 4. Edition von DSA eingeflossen und bleibt somit erhalten.

Gut fand ich damals die Unterscheidungen beim waffenlosen Kampf, bei dem nach Schlag, Tritt etc. und damit nach Waffe = Körperteil und nicht nach Technik unterschieden wurde. Dies ist ja in der normalen 4. Edition leider nicht beibehalten worden, so dass wir hier auch nacharbeiten mussten.

Ein großer Unterschied ist auch, dass myranische Rassen bisher keine Generierungspunkte kosteten; dies ist nun auch anders, um das Spielgleichgewicht zu wahren. Diese Berechungen waren zum Teil sehr schwierig, da etliche Rassen bereits auf zweistellige GP kamen, die zugehörigen Standardkulturen noch mal das gleiche hatten und man dann schon durchschnittlich 25 GP nur für Rasse und Kultur hätte ausgeben müssen. Da wären für teure Professionen und Vorteile kaum mehr GP übrig geblieben, ganz zu schweigen von der Tatsache, dass auch die Mindest-Eigenschaftswerte mancher Professionen zum Teil für etliche Rassen/ Kulturenkombinationen kaum mehr zu erfüllen waren...

In der Myranor - Box waren die Grundzüge des neuen Regelwerks als Vorabversion enthalten. Nun werden diese entsprechend überarbeitet. Was wird neben den Ausbesserungen von Fehlern im Regelwerk neues enthalten sein, was wird gestrichen, was kommt neu hinzu?

Wie bei der vorigen Frage schon gesagt, erfolgen die einschneidensten Veränderungen beim Kampf, so dass es jetzt auch waffenlose Stile und Sonderfertigkeiten geben wird. Dazu gibt es einige Vor- und Nachteile, die myranisch bislang nicht existierten; einige andere, die es in Aventurien nicht gibt, bleiben aber erhalten.

Sehr groß wird der Regelteil ohnehin nicht sein, denn Hauptaugenmerk liegt auf der Generierung myranischer Helden, zum Teil mit neuen und ergänzten Texten insbesondere im Bereich der Professionen, aber auch bei den Rassen und Kulturen. Daneben bleibt der ehemalige Band Von Shindrabar nach Xarxaron aus der Myranor - Box erhalten, der aber ebenfalls geringe Ergänzungen und Korrekturen sowie einige Bestandteile aus Myranische Mysterien enthalten wird. Es wird eine Handvoll Magierprofessionen bereits im Basiswerk geben, evtl. auch ein paar neue Matrizen. Damit ist der Platz im Buch dann aber auch schon ausgereizt...

Das Hardcover wird bereits sämtliche Generierungsregeln umfassen, die es bisher gab; alle später durch Myranische Mysterien, Handelsfürsten & Wüstenkrieger sowie einige Abenteuer hinzugekommene Rassen, Kulturen und Professionen werden enthalten sein. Professionen wird es auch zahlreiche neue geben, beispielsweise die verschiedenen Truppengattungen der Myrmidonen.

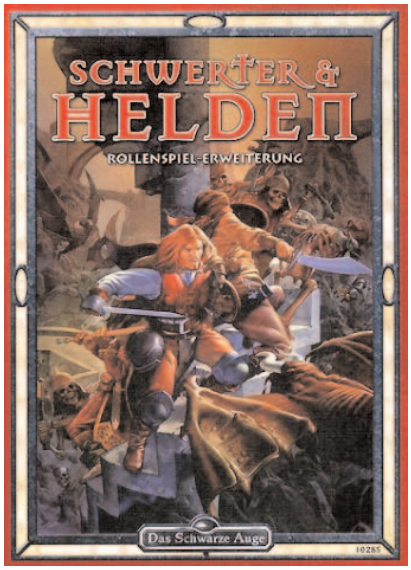
Einige Kulturen erhalten zusätzliche Varianten; neue Rassen gibt es aber keine. Nicht enthalten sein werden die wenigen myranischen Geweihten, die wir bisher vorgestellt hatten (hier planen wir für die Spieler die angepassten Werte zeitgleich mit Erscheinen des Bandes online zu veröffentlichen) sowie die magischen Professionen mit Ausnahme von fünf ausgewählten, auch bisher schon spielbar gewesenen Magiern und den amaunischen BaLoa.

Wie unerlässlich werden in Zukunft die regulären DSA-Boxen für das Spiel in Myranor sein?

Für alle, denen ein Basis-Spiel ausreicht, wird der Hardcover-Band ausreichend sein. Allerdings werden darin lediglich solche Regeln enthalten sein, die für das Spiel grundlegend notwendig sind (sehr kurz dargestellte Grundregeln ohne Beispiele und Verfeinerungen) sowie alle Regeln, die bisher nur im Basis-Spiel genannt waren; dies betrifft solche Sachen wie die Erschöpfungsregeln und die sogenannten Umfassenden Regeln für Bewegung, Sturzschäden usw.

Die Vollblutspieler werden um Schwerter & Helden nicht herumkommen. Allen potentiellen Kritikern möchte ich an dieser Stelle gleich entgegenhalten, dass eben Schwerter & Helden so viele Regeln enthält, dass man damit einen eigenen Hardcover-Band füllen könnte. Das Buch Mit flinken Fingern enthält zum Beispiel fast nur allgemeine Regeln; lediglich das Bisschen, was für Myranor davon abweicht, wird im Myranor - Hardcover beschrieben (wie einige spezielle Sonderfertigkeiten und Talente, aber auch der Bereich Sprachen). Ähnlich ist das mit dem Buch Mit blitzenden Klingen: Kampf ist Kampf, und der

ist auf beiden Kontinenten von den Regeln her gleich. Auch hier beschreiben wir nur die Abweichungen wie myranische Waffen und waffenlose Kampfstile. Also bleibt nur das Buch Aventurische Helden übrig, über das man sich noch beschweren könnte. Allerdings gibt es - nicht zuletzt durch die Harika - Expedition - durchaus Aventurier im Güldenland, für die man als Myranor - Meister damit gleich noch in Kurzform den kulturellen Hintergrund geliefert bekommt. Schließlich können Aventurier in einem Myranor - Abenteuer durchaus auch als Gegner der Helden Verwendung finden...
Weitere Boxen werden nicht benötigt, es sei denn, man will mit einer aventurischen Heldengruppe Myranor spielen. Magie und Götterwesen werden für Myranor eigene Regelwerke bekommen; Magie unterscheidet sich ja ohnehin fast vollständig, und die Regeln zum Götterwesen umfassen auch aventurisch nur einige Seiten, so dass hier eine Doppelveröffentlichung von Regeln wohl kaum als Geldschneiderei durch den Verlag bezeichnet werden dürfte (wie es bei den Kampfregeln aber schon eher der Fall wäre).



Schwerter und Helden
© by Fantasy Productions GmbH

Am meisten wurden die miserablen Zeichnungen der einzelnen Kreaturen durch die Spieler kritisiert. Wird es neue Zeichnungen geben und wer wird sie erstellen?
Es wird einige neue Zeichnungen geben, insbesondere für die Archetypen, die ja seinerzeit am meisten kritisiert worden waren; Zeichnungen kenne ich selber aber auch noch nicht. So etwas passiert in der Redaktion, und die ist rund 450 km von mir entfernt...
Die Archetypen wurden meines Wissens schon vor längerer Zeit neu gezeichnet, und zwar von Caryad. Insofern wird es daran wohl in Zukunft nichts zu meckern geben...

Wann steht die Veröffentlichungen des Myranor - Hardcovers an?
Wenn es fertig ist... Geplant ist es für dieses Jahr, und ich gehe derzeit davon aus, dass es zum RatCon erscheinen wird. Vielleicht kommt's aber auch schon eher. Nach der Abgabe durch die Autoren folgen noch Lektorat, Satz und Druck, und dafür muss man auch noch mal rund zwei Monate veranschlagen, denke ich. Mein Abenteuer hat beispielsweise von der Abgabe bis zum Erscheinen ein Vierteljahr gebraucht.

Wenn die Überarbeitung des Regelwerkes abgeschlossen ist, welche Projekte stehen dann bei dir an? Wirst Du Myranor treu bleiben?
Natürlich! Wir arbeiten derzeit auch schon parallel an einem Folgeband, der sich mit Magie und Götterwirken beschäftigen wird (Mehr dazu bei der nächsten Frage). Ansonsten habe ich einige Ideen für Myranor - Romane und auch weitere Abenteuer.
Daneben gedenke ich dann, wenn Garetien zur Überarbeitung in einen Hardcoverband ansteht, auch dafür einiges zu verfassen und somit auch weiterhin für Aventurien zu schreiben, was sich bei mir bislang aber nur auf die schon genannte Kurzgeschichte und einige Beiträge für den Aventurischen Boten beschränkt hat.

Und wie sieht die Planung seitens FanPro derzeit überhaupt für Myranor aus?! Was soll die kommenden Jahre denn noch alles für Myranor erscheinen?
Myranor soll weitergeführt werden, was jedoch voraussetzt, dass der Hardcover-Band kein Ladenhüter wird. Je mehr Spieler den Band kaufen, desto besser stehen die Chancen für Myranors Zukunft. Für Ende des Jahres ist ein weiteres Abenteuer aus der Feder von Frank Wilco Bartels geplant, über das ich aber nichts verraten werde.
Daneben ist der schon oben genannte Erweiterungsband zu Magie und Göttertum in Arbeit, der mittelfristig folgen soll, wobei dies zum ersten sicher nicht mehr in diesem Jahr sein wird und zum zweiten von den Verkaufszahlen des Hardcover-Bandes abhängen wird. Für diesen Band ist derzeit vorgesehen, alle optimatischen Magier spielbar zu präsentieren, dazu neben den schon bekannten Animisten auch solche für andere bereits spielbare Kulturen wie beispielsweise die Ashariel und Yachjin, ferner Magiedilettanten, die angepassten Alchimisten und - Tusch! - die lang ersehnten Technomanten. Weite Teile davon habe ich auch bereits geschrieben. Allerdings ist dieser Band auch verlagsseitig lediglich Grobplanungsmasse.
Langfristig soll eine Spielhilfe zu den

Aventurischer Bote

106

Nostria in Not

Schlimmste Seuche seit vierhundert Jahren - Leichenstapel auf den Straßen - Untergang des Königshauses?

In dieser Ausgabe

Aventurischer Bote – No. 106

© by Fantasy Productions GmbH

feliden Rassen folgen, womit ich ja nichts neues verrate, und danach geht es weiter in den myranischen Norden und unter Wasser. Zu letzterem hat Stefan Küppers ja kürzlich in einem Interview bei Alveran (www.alveran.org) einiges verlauten lassen. Abenteuer soll es dann natürlich auch weiterhin geben.
Wer mehr wissen will, der sollte ab und an in der Myranor - Sektion des FanPro - Forums vorbeischauen, da verraten Michael und ich ab und zu mal Neuigkeiten und geben auch Auskunft über den Stand der Dinge in Sachen Myranor - Hardcover...
Auch auf den einzelnen Cons in diesem Jahr (Hannover spielt!, NordCon und RatCon) wird es Workshops zum Thema Myranor geben; ich selbst werde bei Hannover spielt! voraussichtlich einen Myranor - Workshop machen. Und auch die Veränderung des Aventurischen Boten zu einem DSA-Magazin wird Raum für weitere Dinge zu Myranor schaffen.

Vielen schwebt das Veröffentlichen eigener Abenteuer für das Schwarze Auge vor. Wie stehen denn dafür die Chancen bei Myranor?
Genauso gut oder schlecht wie für Aventurien. Das Veröffentlichungskontingent von FanPro ist begrenzt, und einen Teil davon decken Redakteure und Stammautoren ab. Wer aber eine wirklich gute Idee hat, sollte ein entsprechendes Exposé bei FanPro einreichen... insgesamt erscheinen jedoch dem bisherigen Verfahren nach etwa doppelt so viele aventurische wie myranische Publikationen, so dass ich das nur schwer beurteilen kann, da ich weder zur DSA-Redaktion gehöre noch FanPro - Mitarbeiter bin.

"Wenn es ganz alleine nach dir ginge, würde welche myranische Person in Kürze ins Reich der Toten bzw. was würde umgehend aus Myranor mittels der myranischen Variante des RITUALS DES CHR`SZESS`AICH entfernt werden?"
Niemand. Und zwar aus dem einfachen Grunde, dass es in Myranor bislang einfach keine derart auffälligen Personen oder Dinge gibt, die wirklich stören, geschweige denn dass sie hinreichend beschrieben sind. Es gibt weder die schillernden Lichtgestalten noch Oberschurken, bei denen es irgendeinen Spieler mehr jucken würde, als wenn auf Era'Sumu ein Sack Reis umfiele.
Müsste ich diese Frage für Aventurien bzw. Gesamt - Dere beantworten, so wäre die Antwort allerdings Amene-Horas...

Thomas Römer sagte, dass es keine Peson geben wird, die nicht für eine gute Story in Borons Reich fährt. Die Kehrfrage zu der Obigen soll also nicht ungestellt bleiben: "Wer oder was sollte als letztes aus Myranor verschwinden und sollte nicht nur die schützende Hand der Götter, sondern auch die der Redaktion über sich haben?"
Und mit dieser Meinung hat er absolut recht. Und auch hier stellt sich für mich die Schwierigkeit, dass es eben keine prominenten Figuren gibt. Eine Figur, die ich aber ungern tot sähe, wäre Alayni, die Spielern und Meistern aus meinem Abenteuer bekannt sein dürfte. Dies liegt aber daran, dass sie eigentlich eher eine Antiheldin ist. Würde sich die Frage auch auf Dinge beziehen, so wäre es der Efferdwall; gäbe es den nicht, so würde das Horasreich in zwei Jahren wieder das Horasiat Cuslicon...

Wie sind Deine Erfahrungen mit myranischen Spielrunden? Was kannst Du dem geneigten Spieler als Tipp mit auf den Weg geben, was er unbedingt beachten sollte?
Myranor ist nicht Aventurien. Insofern sollte sich jeder Spieler auch auf die Fremd- und Andersartigkeit Myranors einlassen und versuchen, seinen Charakter als eigenständige Figur darzustellen und nicht als die myranische Ableitung einer aventurischen Figur. Ein Neristu ist kein myranischer Goblin und ein blutrünstiger Pardir kein Ork, ebenso wenig wie man den Thearchen mit dem Patriarchen von Al'Anfa vergleichen kann...

Was unterscheidet Deiner Meinung nach den Myranor - Spieler vom DSA-Rollenspieler?
Nichts. Ein Myranor - Spieler ist ebenso ein DSA-Spieler wie ein Aventurien - Spieler. Dies ist etwas, was ich noch einmal deutlich klarstellen möchte. Es gibt Leute, die tun so, als sei Myranor etwas anders als DSA. Das ist es nicht. Es gibt ja auch nicht den Dragonlance- und den AD&D - Spieler, sondern dann den Forgotten - Realms - Spieler oder Ravenloft - Spieler.
Und ich glaube auch nicht, dass es Unterschiede zwischen Myranor- und Aventurien - Spielern gibt...

Die abschließende Frage: Das Schwarze Auge ist ein Spielsystem, dass vor allem durch seine Fans getragen wird. Ende der 80er hat es viele Fanzines gegeben, die mittlerweile so langsam fast alle verschwunden sind. Heute gibt es Hunderte von Fanprojekten im Internet. Was wolltest Du diesen Begeisterten schon immer mal sagen?
Seit weiter begeistert, damit DSA nicht eines Tages mangels Interesse aus der Rollenspiellandschaft verschwindet...

Danke, lieber Christoph, dass Du dir die Zeit genommen hast, alle Fragen zu beantworten.

Bitte, gern geschehen!

Ama GirRaos Kochecke

Benjamin Filitz

Siminia zum Gruße, Fremder!
Mein Name ist GirRao und auch dieses mal werde ich euren Gaumen mit einem Rezept der myranischen Küche erfreuen.
Passend zur Jahreszeit soll es dieses Mal ein frischer Salat werden: Aus einfachen Zutaten, die man schnell und auf jedem Markt bekommen kann, aber dennoch einfallsreich und überraschend, so dass auch Feinschmecker und verwöhnte Zungen ihre Freude daran haben werden. Doch genug der Vorrede, lasst uns beginnen „Ama GirRaos Stellaren Salat" zuzubereiten.

Die Zutaten, die du benötigst dürftest du allerorts günstig erhalten:

20 Unciae Kuanua
(500g Hackfleisch, Rind oder gemischt)
½ Kopf valantischer Feldsalat
(Eisbergsalat)
2 Handvoll Rote Bohnen aus erasumischem Anbau
(ca. 400g)
1x Blutbüffelkäse
(würziger Käse wie z.B. irischer Cheddar, am Stück)
1x kross gebackener Maisfladen
(eine Tüte Tortilla Chips)
2x Tomaten
2 Handvoll Mais
(ca. 400g)

Zum Abschmecken solltest du die folgenden Gewürze besitzen:

Olivenöl
geriebene erasumische Pfeffernüsse
(bunter Pfeffer)
Salz

Brate zunächst das zuvor zerkleinerte Kuanua an. (Wenn dein Geldbeutel groß genug ist, so kannst du auch zu anderem, richtigen Fleisch greifen, aber Kuanua erfüllt seinen Zweck ebenso gut.) Benutze aber eine gute Pfanne, so dass du nur wenig Öl zum Anbraten benötigst.

Bereite dann den Salat, rupfe und schneide ihn in angenehme Stücke, nicht zu groß, und nicht zu klein und gebe ihn in eine große Schüssel. Nun gebe die Bohnen und den Mais dazu. Die Tomate

schneidest du in kleine Stücke, und gibst sie ebenfalls in die Schüssel.
Nun nimmst du das angebratene Kuanua und, du hast es erraten, gibst es ebenfalls dazu. Auch den Blutbüffelkäse darfst du einfach in die Schüssel geben, nachdem du ihn in kleine Würfel geschnitten hast.
Nun fragst du dich sicherlich, wozu du den kross gebackenen Maisfladen benötigst. Diese Frage werde ich sofort beantworten. Du nimmst den Maisfladen, und zerkleinerst ihn zu kleinen Stückchen, die du anschliessend auch in die Schüssel gibst.
Hebe jetzt alle Zutaten behutsam unter und vermische sie so. Zu guter letzt nehme das Olivenöl, einige geriebene Pfeffernüsse sowie Salz und schmecke das ganze nach belieben ab, sei aber sparsam mit dem Öl.

Nun hast du es vollbracht, Ama GirRaos Stellarer Salat ist fertig.

Ach ja, einen kleinen Hinweis darf ich dir noch geben: Der Salat sollte sofort nach der Zubereitung serviert und verzehrt werden, denn der zerkleinerte Maisfladen wird recht schnell weich, wodurch der Salat einen Großteil seines Reizes verliert.

Lass es Dir Schmecken!

Demelion

von Kai Frederic Engelmann

(...)Und so floh ich! Niemals sollten sie mich jemals wieder zu Gesicht bekommen. Fort - in Richtung Westen. Ich dachte ein letztes Mal an mein bisheriges Leben zurück. Vergessen sollte nun alles sein. Auf in ein neues Leben. Nach einiger Zeit konnte ich Valdur Harpalis mit meinen schwachen Augen nicht mehr erkennen. Ich hatte es endlich geschafft. Langsam reduzierte sich mein Bewegungstempo. Vor mir eröffnete sich eine große Nebelwand. Ein wunderschöner Geruch zog durch meine Nase, als ich unweit von mir entfernt einen halb überwucherten Obelisken entdeckte. Schnell versuchte ich den blauen Stein von seinem grünen Gestrüpp zu befreien und ich erkannte einige Buchstaben. Sie waren fast nicht mehr zu lesen, doch ich konnte erahnen, was hier vor hunderten von Jahren einmal hätte stehen sollen: Demelion. Ich war am Ziel. Nach dem nächsten Schritt in Richtung Westen, hatte ich dieses verlorene ehemalige Horasiat betreten. Das Reich, welches als Ursprung des Hauses Eupherban gilt. Das Reich, welches noch vor einigen Jahrtausenden bekannt für seine umfangreichen Beziehungen zu anderen Ländern und Kulturen war. Das Grenzland zu den Gebieten der G'Rolmur, der Haëhnyrr, der Kentori, aber auch der Ban Bargui. Und das Land, das vor zwei Jahrhunderten ins Chaos gestürzt wurde...

aus den Aufzeichnungen des Lymanuis 4742 IZ

Willkommen in einem neuen Teil der Beschreibung Myranors. In den folgenden Ausgaben versuchen wir euch das ehemalige Horasiat Demelion etwas näher zu bringen. Demelion soll als Beispiel für ein selbst ausgearbeitetes Gebiet Myranors dienen. Dabei versuchen wir keine allgemeingültige Beschreibung eines myranischen Gebietes zu liefern und Myranor so ein wenig mehr einzuschränken.

Diese gesamte Spielhilfe soll als Vorschlag dienen, wie es auch sämtliche offizielle Erweiterungen und Beschreibungen des Güldenlandes tun. Myranor ist nicht so exakt beschrieben, wie der aventurische Kontinent und jeder soll sich seine eigene Welt erschaffen. In diesen Informationen findet ihr wieder einige Lücken und nur leicht gefärbte Flecken auf der zu großen Teilen noch völlig weißen Karte dieses mächtigen Westkontinents. So kann jeder Meister des Schwarzen Auges selbst eigene Ideen in diesen Vorschlag einbringen, ohne den gesamten Entwurf zu verwerfen. Ich wünsche also viel Spaß beim Lesen dieses ersten Kapitels zur Beschreibung dieser vielschichtigen Region.

Über den Untergang der Herrschaft

„Sie sind überall! Die Heerscharen der Chrattac marschieren in Richtung Süd-Süd-West. Es sind fast zwei dutzend Myriaden. Ein letzter Vorstoß ist bei Morgengrauen geplant. Das Ziel: Die Vernichtung der Dalarius-Brücke zur Verhinderung weiterer Übergriffe der Insektoiden über den schnellen Orismani nach Rhacornos. Möge uns Shinxir beistehen!"

letzter Eintrag aus dem Kriegstagebuch der 23. Myriade 4513 IZ

„Die Menschen sind schuld! Menschen haben den Befehl gegeben den großen Termitenhügel zu verbrennen! Menschen haben den Krieg gegen die Schwarzhäute verkündet! Menschen waren es, die uns im Stich ließen! Menschen wollten die Flucht

nicht in Erwägung ziehen! Menschen waren es auch, die vor einer Ewigkeit und einer weiteren die Neristu versklavten! Menschen begegneten uns mit Furcht! Menschen sind es, die wie niemand sonst nach Herrschaft und Kontrolle strebten! Darum sage ich euch: Nieder mit den Menschen! Verbrennt ihre Häuser, Tötet ihre Kinder und werft ihre Frauen den Tieren der Chrattac zum Fraße vor! Zeigt ihnen, dass es uns nicht nach Herrschaft strebt! Zeigt ihnen, dass wir selbst bestimmen können, wo wir leben, wann wir leben und wie wir gedenken unser Leben zu führen! Werdet ihr mir folgen, auf dass dieser Tag noch in Tausend Jahren als der Tag unseres Sieges über die Menschheit gefeiert wird? Dann lasst uns Menschenblut vergießen!"

Fragment gefunden in den Trümmern der Stadt Halion

„Ich sage euch: Die gesamte Geschichte Demelions: Der Zug der Chrattac, der Aufstand gegen die Menschen, der Ausbruch der Anarchie, alles, ich sage alles ist die Schuld einer höheren Macht. Eine Macht, mächtiger als die Alten. Eine Macht düsterer als die Draydal. Und eine Macht, so unsterblich, wie die Götter!"

aus den Erzählungen des Alten Tucharchnu

Niemand hat genaue Quellen darüber, wie der Ausbruch der Anarchie mit den Angriffen der Ban Bargui, dem großen Chrattacsturm und der Menschenverfolgung zusammenhängen und jeder hat seine eigene Vorstellung davon. Mit dem Ende der Strukturen endete auch die Geschichtsschreibung. Doch eines ist mit großer Sicherheit klar: In Demelion haben nur diejenigen überlebt, die es schafften das Chaos zu besiegen oder in ihm zu bestehen. So wird eine Heldentruppe eher auf eine düstere Splittergruppe oder eine stark befestigte Stadt, als auf einen ruhigen kleinen Bauernhof treffen. Doch wer weiß: vielleicht gibt es da draußen doch ein kleines Gehöft und keiner kann sagen, welches mysteriöse Geheimnis dieses Gebäude umhüllt.

Über das Klima, die Flora und Fauna Demelions:

Das Erscheinungsbild Demelions wird hauptsächlich durch den anscheinend ewig andauernden Nebel geprägt. Nur selten kann man einmal weiter als einige hundert Gradu gucken. Die Landschaft, die sich in diesen Stunden offenbart, lässt sich grob in zwei Zonen aufteilen: weite Flächen von „Frostfußkraut" in den Hochebenen und nebelige Täler mit vereinzelten Waldgebieten und bewohntem Land.

Auf den demelionischen Steppen wächst eine seltene Grassorte, die nur hier und dafür in Massen auftritt. Ihr Name ist Casiboelagras oder auch Frostfußkraut. Der Beiname kommt von ihrer Eigenschaft, die in Demelion sonst recht warme Luft in Bodennähe eisig kalt werden zu lassen. So kommt es auch zu der seltsamen Eigenart vieler Reisender Demelions mit dünner leichter Kleidung und gleichzeitig mit Stiefeln durch die Gegend zu marschieren. Das Kraut ist gleichzeitig übrigens eine gängige Medizin gegen Erkältung. In den Steppen wachsen auch verschiedenste Buscharten, von denen sich häufig die großen Shadarherden ernähren. Diese wiederum werden von verschiedensten Raubtierarten, wie den Khemosi gejagt. Insgesamt muss man aber sagen, dass es hier nur wenige Tierarten gibt und es wahrscheinlicher ist, auf humanoide Lebensformen zu treffen. Casiboelagras wächst hauptsächlich auf den Hochebenen. In den Tälern ist es nur selten zu finden.

In diesen findet man dagegen immer wieder Wälder einer Pflanze, die die Botaniker Euka'Lyncil nennen. Der Zusammenhang zu den weiter nördlich heimischen Lyncil ist aber unbekannt. Eigentlich müssten diese bis zu 60 Gradu großen Bäume eher Euka'Oala genannt werden, wenn man ihre Bewohner die kleinen Oala als Namensgeber gewählt hätte. Die Oalas sind genau so vielfältig, wie die Bäume, die den verschiedenen Arten sowohl als Nahrung, als auch als Lebensraum dienen. Die wohlriechenden Eukablätter geben unter der richtigen Bearbeitung ein Öl ab, welches als Heilmittel vieler Krankheiten genutzt werden kann. Aus diesem Grund wird der Euka'Lyncil Baum auch häufig „Fieberbaum" genannt. Die Blätter verschiedener Pflanzensorten haben sowohl unterschiedliche Formen, als auch unterschiedliche Farben. Zu jeder Sorte scheint es eine entsprechende Oala Art zu geben, die sich ausschließlich von dieser Euka'Lyncil

Pflanze ernährt. Alle Sorten haben als Gemeinsamkeit, dass sie das Wasser aus dem Boden saugen und so verhindern, dass eine andere Pflanzenart in den Wäldern Demelions wachsen kann. Ihre Blätter sind immer senkrecht zur Sonne zugewandt. Sie geben zu beiden Seiten Wasser ab, was auch die hohe Luftfeuchtigkeit der Wälder erklärt. Im Laufe der letzten Jahrhunderte ist die Region immer weiter geschädigt worden und die „Wälder ohne Schatten", wie man die Euka'Lyncil Wälder aufgrund der Anordnung der Blätter häufig nennt, wurden immer kleiner. So wird auch der Lebensraum der Oalas, die den lieben langen Tag in ihren Ästen hängen und ihre Kinder in ihren Beuteln großziehen, immer kleiner. Dass sie alle Beuteltiere sind, ist aber auch schon die einzige Gemeinsamkeit der vielen Arten. Manche sind grau und haben flauschige runde Ohren, andere wiederum sind schwarz mit weißen Punkten und haben spitze und flexible Ohren, die sie ähnlich wie Katzenartige in viele Richtungen drehen können. Die meisten Oala Arten sind friedlich, doch gibt es auch einige, die sich regelmäßig von ihren Bäumen fallen lassen, um lästige Besucher zu vertreiben. Nachdem sie unten angekommen sind, klettern sie aber wieder flink zu ihrer Familie.

Das Klima Demelions ist in Sommermonaten warm bis heiß und ansonsten eher mild, was auch auf den feuchten Nebel zurückzuführen ist. Dieser löst sich im Sommer auch häufig in Luft auf. Die demelionischen Nächte dagegen sind überraschend kalt. Regen gibt es in Demelion eher selten. Dafür wird die Region immer wieder von Erdbeben geplagt. Manche alte Einwohner behaupten übrigens, dass die Erde früher nicht so häufig zu beben begann.

Über die Städe Demelions

> *„Und somit wird verordnet, dass niemals wieder ein Mensch die Stadt Farmebol betreten darf! Des Weiteren wird verordnet, dass jeder Bürger, der einen Menschen bei sich aufnimmt mit einem sofortigen Rausschmiss bestraft wird. Jeglicher Besitz geht ohne weiteres in den Besitz der Stadt über. Ebenfalls ist jeder Kontakt mit einem Menschen strengstens untersagt und wird mit hohen Geldstrafen geachtet."*
>
> *Aus dem Gesetzbuch der Stadt Farmebol*

Demelion ist ein sehr altes Gebiet, in der schon früh Städte gebaut wurden. Bis zu den ersten Angriffen der Ban Bargui, der Chrattac und dem Ausbruch der Anarchie waren diese Städte voll von historischem Kulturgut. Während dieser Periode aber, wurden die ohnehin schon wenigen Kleinstädte, Domänen oder Villen, aber auch einige große alte Städte zerstört. Wanderer können immer wieder Ruinen finden, die ein Zeugnis dieser Ereignisse von sich geben, aber auch einige kulturelle Schätze bereithalten. Die Anarchie führte auch dazu, dass hohe Mauern und Befestigungsanlagen um die Städte gebaut wurden. So trennten sich auch diejenigen, die in den einzelnen Städten lebten voneinander. Fremden wird nur selten der Zutritt zu diesen Lebensgemeinschaften in den Städten gegeben.

In den einzelnen Festungen wurden verschiedenste Wege gefunden, die Ordnung wiederherzustellen und manchmal wurde es auch bis heute nicht geschafft. So findet man unter den Stadtstaaten Magokratien und Theokratien, Demokratien und Diktaturen, Herrschaftsgebieten von einzelnen Cirkeln und Cirkelverbänden, wie auch Länder in denen das Recht des Stärkeren oder Fähigeren gilt. Es mag auch Städte geben in denen Herrschaft auf ganz seltsame Weisen (wie der Anzahl der Nachkommen) definiert wird.

Es gibt in Demelion keine Zentralverwaltung oder einen Herrscher, wie den Horas, auch wenn es viele gibt, die sich so nennen. Jede Stadt ist auf sich gestellt und es kommt auch nicht selten vor, dass sich zwei Städte untereinander bekriegen und belagern.

Die Bewohner der Festungen sind meist bunt gemischt: Man trifft ebenso auf Neristu, Amaunir, Zah'Re, Leonir und Satyare, wie auch auf G'Rolmur, Haehnyrr, Ha-Meli, Shinoqi, Raveseran oder ähnliche. In einigen Städten leben sogar einige sesshaft gewordene Ban Bargui Tür an Tür mit anderen Wesen. Was man dagegen überraschend selten antrifft sind Menschen. Nur an einigen Orten schaffen es Menschen wieder in die Lebensgemeinschaften als freie Bürger eingegliedert zu werden.

Die Menschen Demelions

Nach der großen Menschenverfolgung beruhigte sich die Situation vielerorts ein wenig (wenn man sich gerade nicht in einem Kleinkrieg mit einem anderen Staat befand) und es konnte wieder mit dem normalen Leben begonnen werden. Es kam sogar wieder vor, dass Menschen ein Teil der Gemeinschaften wurden. Sie integrierten sich als Wissenschaftler, Bauern oder Handwerker. Vor allem die Arbeit der Bauern wurde immer wieder von Menschen übernommen, da andere Rassen körperlich oder wegen ihrer Einstellung nicht dazu im Stande waren. Menschen finden sich aber nur noch in häufig geringer Anzahl. Geballt gibt es Menschen nur noch in selbst errichteten Verbänden, wie Menschenstädten oder aber als wilde

Nomaden in den demelionischen Ebenen.
An anderen Orten waren die Menschen auf ewig Ihren Ruf als Zerstörer von Gemeinschaften und als kriegerisches böses Volk auf den Leib geschrieben. Kindern werden Schauergeschichten von wahnsinnigen Menschen erzählt und häufig kommt es vor, dass Menschen mit Sklaven gleichgesetzt werden. Wird ein Mensch ohne eine Kennzeichnung als Freier gefunden, wird er sogleich in eine spezielle Domäne gesteckt, in denen Menschen niedere Arbeiten für die restliche Bevölkerung verrichten müssen. Nicht selten befinden sich Städte mit solch speziellen Domänen im Krieg mit einer nahe gelegenen Menschenstadt.

Über die Steppen Demelions

Die Steppen der Hochebenen Demelions sind ebenfalls von Nebel umgeben. Das Reisen ist meist ziemlich gefährlich. Man muss natürlich auf das richtige Schuhwerk achten, damit man keine kalten Füße bekommt, doch auch, wenn man alle nötigen Vorbereitungen getroffen hat, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass man auf Ban Bargui, Kentori, Menschen und andere Gruppen aggressiver Rassen trifft. Alleine überlebt man hier, draußen im Nebel, nicht lange. Die Wege oder Straßen, die es hier einst gab, sind meist nicht mehr nutzbar oder auf Grund der zahlreichen Ban Bargui oder Kentoristammesgebiete nur schwer zugänglich. Hin und wieder trifft man auch mal auf eine kleine Chrattacwüste oder ein dem Anschein nach unbewohntes Tal mit einem Wald, in dem sich Menschen zurückgezogen haben, die nun als Barbaren ihr Unwesen treiben. Diese Menschen kennen kein Erbamen und keine Herrschaft mehr, alles was zählt ist das blanke Überleben.

In der nächsten Ausgabe, findet ihr einige Beispielregionen Demelions, sowie eine Vielzahl an Legenden und Mythen, wie den grauen Pardir oder des Schattenwaldes.

Die Sklaven demelionischer Städte

Lebensraum:
Menschliche Sklaven findet man in Demelion immer wieder in der Nähe einiger Stadtstaaten. Die Menschenverfolgung war die letzte gemeinsame Bewegung aller demelionischer Städte, so wird es jedenfalls überliefert. Als ein Extrembeispiel des Lebens in Sklaverei, wird hier die Domäne des Stadtstaates Monatar im Norden Demelions beschrieben. Die Bewohner Monatars wollen seit der Großen Jagd nichts mehr mit den Menschen zu tun haben. Der Sklavenbetrieb wird also selbst von Menschen verwaltet, welche von den einzelnen Stadtherren besondere Vergünstigungen bekamen.
Die Domäne befindet sich ganz in der Nähe der zugehörigen Stadt, so dass sie leicht erreichbar ist. Die Domäne ist von Palisaden umgeben, die die Sklaven vor der Flucht abhalten sollen. Selbst die große Anzahl an Feldern ist umzäunt. Sämtliche Menschen Monatars, die nicht fliehen konnten, befinden sich in diesen Palisaden. Als Haussklaven werden Menschen nicht geduldet.

Lebensweise:
Die Arbeit, die getan werden muss ist schweißtreibend und hart. Jeden Tag gibt es etwas zu tun. Wenn nicht gerade die Tiere versorgt oder Äcker bestellt werden müssen, werden die Menschen zu anderen Handwerken gezwungen. Die Arbeit ist noch umfangreicher als diejenige der Unfreien im Imperium und der Vorgang wird strengstens überwacht. Als Mensch hat man es nicht leicht und es gibt nur wenige Freuden für die es sich lohnt am Leben zu bleiben. Man kann nur hoffen, dass man eines Tages zum Aufseher befördert wird und wer den Stadtherren nicht dankbar für sein Leben ist, kann diese kleine Chance gleich zu den Chrattac werfen.

Weltsicht und Glaube:
Wie auch die Sklaven des Imperiums, haben sich die Meisten mit ihrer Situation abgefunden und sie leben damit. Sollten sie es doch schaffen zu fliehen, haben sie nur eine Chance, wenn sie in eine Stadt kommen, die Menschen nicht derart behandelt, wie es in Monatar getan wird. Die Sklaven wissen aber nichts davon, dass sie überhaupt eine Chance haben. Selbstmord aber, ist ein strenges Vergehen, für das der zuständige Aufseher, als auch die gesamte Familie bezahlen muss. Besonders dichter Nebel ist somit ein stetiger Feind der Verwaltung. Die Sklaven sind nicht selten äußerst melancholisch und singen ihre Trauerlieder. Die einzige Gottheit, zu der sie noch beten, ist Zatura, die Gottheit der Menschen. Nach dem Tod ihrer Mutter Sumu, die die Welt geschaffen hatte, war sie die einzige, die sich noch um die Menschen kümmern wollte, während alle anderen Götter sie schon aufgegeben hatten. Wissen um das Leben vor der Versklavung ist völlig abhanden gekommen, einzig ein paar Legenden sind den Menschen noch bekannt.

Sitten und Bräuche:
Diese Domäne der Stadt Monatars gestattet den Bauern ein Recht auf Religionsausübung und auf Gesang. Täglich bei Sonnenaufgang wird das Leben gepriesen und das Essen zu sich genommen. Am Ende jedes Oktals kommt eine Gruppe aus Monatar und holt die Ergebnisse ihrer Arbeit ab. Am Tag danach werden die Ahnen durch einen Fastentag geehrt. Sollte einmal ein Mensch mit einer magischen Begabung geboren werden, wird er an diesem Tag bei einem großen Ritual Zatura zu ehren in der Erde begraben.

Tracht und Bewaffnung:
Als Tracht besitzen die Sklaven nur irgendwelche Lumpen und eine Bewaffnung steht nur den Aufsehern zu. Entflohene Sklaven haben möglicherweise noch ein Arbeitsgerät dabei, mit dem sie sich verteidigen können.

Darstellung:
Wenn Sie einen entflohenen Sklaven als Spielcharakter wählen wollen, sollten Sie diesen mit einer unglaublichen Begeisterungsfähigkeit darstellen. Alles um ihn herum ist neu, da er bis jetzt nur seine Domäne kannte und niemals das Land hinter den Palisaden sehen könnte. Nur ungern erzählen diese Flüchtlinge von Ihrer Vergangenheit und meist sind sie es auch gar nicht gewöhnt, überhaupt zu reden. Die Bildung dieses ehemaligen Sklaven ist auf unterstem Niveau und er kann sich somit selbst für die simpelsten Dinge begeistern. Zur Darstellung gehören auch eine ausgeprägte Autoritätsangst und eine Hörigkeit gegenüber allen Nicht-Menschen. Sein ganzes Leben lang wurde ihm Furcht und Gehorsam gelehrt und er wird dies nicht von einen Tag auf den anderen ablegen.

Startwerte der Kultur demelionischer Sklave

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: MU-1, KK+1

SO-Maximum: 5 (in Demelion -3)

Automatische Vor- und Nachteile:
Eisern, Zäher Hund; Aberglaube 5, Neugier 5, Weltfremd 6 (Geld, Freiheit)

Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauerend, Glück, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Krankheiten, Vom Schicksal begünstigt; alle Ängste und Phobien, Übler Geruch

Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Adelige Abstammung, Besonderer Besitz, Entfernungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit; Fettleibig, Gebildet, Goldgier, Jähzorn, Krankheitsanfällig, Lahm, Sucht, Unstet

Passende Professionen:
Bettler, Dieb, Streuner (alles nach Breitgefächerter Bildung), handwerkliche Professionen (bis auf Edelhandwerker, Gelehrte und Schreiberin)

Talente

Kampf: Hiebwaffen+1, Infanteriewaffen +1

Körper: Athletik + 2, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Singen +3

Gesellschaft: Sich Verkleiden +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Wettervorhersage +1

Wissen: Pflanzenkunde +1, Philosophie +1, Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Muttersprache: Gemein-Imperial (mit fremdartigem Akzent)

Handwerk: Ackerbau +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten+1, Schneidern +2

Wilde Menschen

Lebensraum:
Ganz Demelion, versteckt in Tälern, Wäldern oder als Nomaden in den Steppen. Wir beschäftigen uns in diesem Text nur mit einer Art, dieser Barbaren: den wilden Menschen.

Lebensweise:
Manche Menschen hatten es geschafft vor der wahnsinnigen Horde zu fliehen. Sie bildeten kleine Gruppen und konnten so als Barbaren überleben. Inzwischen haben die meisten Menschen ihre Herkunft vergessen und leben nach den Gesetzen der Natur. Einige pflegen außergewöhnliche Religionen, nach der sich ihr ganzes Leben ausrichtet. Die wilden Menschen leben vom Jagen und Sammeln, doch auch gelegentliche Beutezüge sind nicht selten.

Weltsicht und Glaube:
Die Sippen der wilden Menschen glauben daran, dass die Welt aus dem Chaos entstanden sei. Sie selbst sind Kinder der Göttin Braja, die versucht dieses Chaos in eine Ordnung zu bringen. Die Menschen selbst sind dabei ihre Werkzeuge. Alle Nicht-Menschen sind Geschöpfe ihrer Schwester Sumada, die das Chaos verteidigt. Die Aufgabe der Menschen ist es, dieses Chaos zu durchbrechen und mit Ordnung zu füllen. Als Ordnung sehen sie vor allen Dingen das Recht des Stärkeren und eine damit verbundene Hierarchie. Wer sich dem widersetzt und z.B. einem Schwächeren hilft, ist gleichzusetzen mit einem Wesen des Chaos und gegen diese führen die Menschen einen ewigen Krieg. Diesen Glauben stellt auch keiner in Frage, da er ein Teil der Ordnung ist und niemand zu den Wesen des Chaos zählen möchte

Sitten und Bräuche:
Bei den wilden Menschen spielt Hierarchie eine große Rolle und regelmäßig bei Neumond werden Ringkämpfe ausgetragen, um zu bestimmen, wer der

Anführer ist. Die Verlierer haben sich der Meinung des Anführers anzupassen. Theoretisch ist es natürlich auch möglich, dass eine Frau Anführerin wird, wenn sie den Kampf gewinnt. Die Stämme der wilden Menschen setzen sich nirgendwo nieder. Sie ziehen immer umher, da sie das Gebundensein an einen bestimmten Ort für eine Eigenschaft des Chaos halten.

Tracht und Bewaffnung:
Die Menschen tragen keine Kleidung. Ihr nackter Körper ist ein Merkmal der Ordnung und warum sollte man die Ordnung verändern wollen. Als Bewaffnung nehmen sie Dinge, die sie dem Chaos entwendet haben, um damit das Chaos zu bekämpfen.

Darstellung:
Es ist äußerst unwahrscheinlich, dass ein wilder Mensch auszieht, um Abenteuer zu erleben. Wilde Menschen denken nicht viel über die Welt nach, da sie in fest gefügten Normen leben und sie nicht dieser Ordnung entfliehen wollen, denn sonst würden sie im Chaos leben. Auf Grund dieser Tatsache stört sie auch nicht, dass ihr Glaube einige Lücken und Mängel aufweißt. Es ist halt ein Teil ihrer Religion nichts zu hinterfragen. Wenn sie doch eine Möglichkeit finden, warum ein wilder Mensch auf Abenteuer auszieht, sollten sie bedenken, dass er allem Fremden gegenüber eine große Skepsis entgegenbringt und es schwer sein wird, ihn an „das Chaos“ zu gewöhnen, um in der anderen „Ordnung“ zu existieren.

Startwerte der Kultur wilder Mensch

Generierungskosten: 7 GP
Modifikationen: KL-2, KO+1
SO-Maximum: 3

Automatische Vor- und Nachteile:
Arroganz 5, Weltfremd 12 (städtisches Leben, Frieden, Mitgefühl, Vergnügen)

Empfohlene Vor- und Nachteile:
Ausdauerend, Entfernungssinn, Richtungssinn, Schnelle Heilung; Blutrausch, Jähzorn, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Adelige Abstammung, Soziale Anpassungsfähigkeit; Fettleibig, Gebildet, Krankheitsanfällig, Lahm, Schulden

Passende Professionen:
Jäger, Prospektorin, Kundschafter, Straßenräuberin, Stammeskrieger

Talente

Kampf: Ringen+3, Raufen+1, Hiebwaffen+2, Stäbe+2, Wurfspeere+2

Körper: Akrobatik+1, Athletik + 2, Klettern+1, Körperbeherrschung +3, Schleichen+2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: -

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln+1, Orientierung +3, Wildnisleben +4

Wissen: Pflanzenkunde +2, Kriegskunst +1, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: Muttersprache: Gemein-Imperial (mit fremdartigem Akzent)

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Heilkunde Gift +1, Holzbearbeitung +3, Feuersteinbearbeitung +2, Kochen +1

Vortrag von Derbitilion or Tharamnos

Brajan 4772 I.Z.

von Matthias Löffler

Für den Vortrag von Magus Derbitilion wurden die besten Schüler des Hauses mit stellar-elementarer Ausrichtung nach Xorthano bestellt, der Heimatstadt und Regierungssitz des Trodinars Derbitilion or Tharamnos. Anwesend sind 13 Eleven und sieben Adepti des Hauses Tharamnos, die zum Teil eine Anreise von bis zu einer None hinter sich haben, um eine Einführung in die praxisnahen Matrizen der Domäne Belyabels zu erhalten, die nur alle drei Jahre stattfindet. Bei einigen Kollegen gilt diese Vorlesung als Kinderei, bedient sich Derbitilion doch vor allem anschaulicher Beispiele und einer einfachen Sprache, um bei den jüngeren Eleven nicht eine völlige Verwirrung, sondern die nötige Faszination an der zentralen Domäne des Hauses zu wecken. Aber lasst uns den Meister selbst hören:

D: „Liebe junge Brüder, Eleven des Hauses Tharamnos, des weisesten Hauses des Imperiums. Es freut mich außerordentlich, euch heute mit einem experimentellen Vortrag in die wichtigste Domäne der optimatischen Magie des elementar-stellaren Bereichs einführen zu dürfen. Dabei handelt es sich um die zentrale Domäne des Hauses auf deren Beherrschung sich der Ruhm des Hauses als beste Analysten und Zauberveränderer begründet. Die Domäne des Stellaren Belyabel. Viele Angehörige anderer Häuser beachten, wenn sie sich an Analysen versuchen, die entscheidenden Abgrenzungen der Domäne nicht! Die Abgrenzung zur elementaren Domäne der Kraft. Kraft steht, und das merkt euch gut und wohl, vor allem für den Fluss der elementaren Kraft, sowie für eine gewisse Ansammlung von gebundener Kraft in Objekten und Personen, wie auch in manchen Fällen für die Konstruktion von Mustern mit deren Hilfe eine vorübergehende Fixierung eines Zaubers an einem Subjekt möglich ist, welches im allgemeinen astralschwach ist.

Der Stellar Belyabel hingegen erlaubt die Veränderung bestehender Zauber. Also eine Veränderung des magischen Netzes das schon vorhanden und geknüpft ist oder aber die Veränderungen fester Randbedingungen von Matrizen. Aber ich will heute vor allem den ersten Teil beleuchten und euch einige Möglichkeiten demonstrieren.

Während manche Manipulationen ohne eine genaue Kenntnis der schon vorhandenen Zauberei auskommt, erfordern andere eine genaue Analyse der vorhandenen magischen Muster und Verästelungen, wie sie durch Zaubereien mit der Quelle Belyabel möglich sind. Insbesondere in diesem Bereich, der Analyse im Sinne Belyabels, ist unser Haus führend. Und natürlich verfügen wir hier gerade über den größten Reichtum an Matrizzen aller Häuser.

Ich habe hier einige Exemplare der xarxarischen Wütechsen mitgebracht, die sich gerade alle in ihrer Brunftzeit befinden, allesamt männlich, und somit insbesondere auf ihre Konkurrenten äußerst aggressiv reagieren. Beide sind mit einem Bein an ihre Käfige gefesselt, so dass ich sie ohne Gefahr für mich berühren kann, was bei einigen Zauberhandlungen notwendig sein wird. Wenn ich die Käfige einander nähere, so werden die Tiere aggressiv, in etwa so. (Bei einem Abstand von weniger als 1 Gradu versuchen beide Echsen die Käfigstäbe mit ihren Klauen zu zerreißen). Da wir an vorhandener Magie arbeiten werden, will ich nun Magie ins Spiel bringen.“

„MACHT BALBURIS,
FAHRE EIN UND
BERUHIGE DIESES
WESEN IN HARMONIE!“

„Eine Matrix des Hauses Icemna , die euch wohlbekannt sein sollte. Wie ihr seht, hat sich die Echse aufgrund des Stellars der Harmonie völlig beruhigt und liegt entspannt da. Eine erste Möglichkeit die Kräfte Belyabels wirken zu lassen, ist nun die Übertragung einer Matrix von einem Individuum auf ein anderes. Seht her, wer will kann Belyabels Blick bemühen!

„VON DIR SEI DER ZAUBER MIT BELYABELS HILFE GENOMMEN! - UND DICH TREFFE DER ZAUBER NUN! SPRICH „BEI BELYABEL“, WENN DU WILLST!“

„Natürlich kann die gute linke Echse nicht sprechen, also nicht einwilligen, um mir die Matrix zu erleichtern, aber beruhigt ist sie nun trotzdem, während die rechte aggressiv wirkt. Wer hat Belyabels Blick bemüht? Du da, was hast Du gesehen?“

Ein Eleve: „Der jetzt Wütende war vorher bezaubert und ist es nun nicht mehr, der andere hingegen war nicht bezaubert und ist es nun!“

D: „Jawohl, genau das umschreibt die Wirkungsweise – ihr stülpt eine Matrix von einem Opfer auf ein Anderes. Man kann einen Zauber natürlich nach dem gleichen Prinzip auch von einem auf viele Objekte verteilen, wodurch die Essenzmenge natürlich ebenfalls verteilt wird und sich somit die Wirkungsdauer entsprechend verkürzt. Die Hausmatrix dazu heißt Belyabels Übergriff. Eine weitere Möglichkeit stellt die Veränderung von mit Zaubern gegebenen Befehlen dar. Um euch die Möglichkeiten geschickt darzustellen, lasst uns doch vier Sklaven in der Arena zusehen. Ich treffe euch auf dem Rang der Honoraten der Tharamnos, am unteren Tor zum Innenraum, in 15 Minuten. “

In der Arena von Xorthano , Hauptstadt von Xarxochton, am ruhigen Nachmittag.

D: „Dieser Sklave da vorne heißt Kathapolos, er ist neu und noch nicht besonders gut im Kampf mit der Kentema. Die anderen drei heißen Koromothos, Canteros und Dradomocos und haben alle die letzte Saison mit höchstens einer Niederlage überstanden, weswegen sie vom Publikum begnadigt wurden. Somit werde ich, ganz im Sinne der Hausdoktrin, keinen der drei aufs Spiel setzen. Kathapolos wird unser Opfer sein. Natürlich würde er auf meinen Befehl hin auch einen der anderen drei angreifen, aber der Sinn der Übung wird sich euch schon noch erschließen. Die anderen drei werden nur verteidigen. Sklaven, erhebt euch und kommt in die Nähe des Rangs des Hauses!
Nachdem ich vorhin schon einiges meiner Kraft verbraucht habe, lasst uns den einfachen Bund der Kraft schließen, der unsere Kraft gleichmäßig verbraucht. Du, zeichne ein Hexagramm hier auf den Boden. Ihr sechs, sagt mir eure Namen und stellt euch an die Spitzen des Hexagrammes. Gutes Hexagramm, da erkennt man einen guten, älteren Eleven unseres grandiosen Hauses!“

Eleven:„Selfandor“, „Jalandinor“, „Balakanos“, „Annexabo“, „Joruthonos“, “Kormathana“

D: „KRAFT, FLIESSE ZUSAMMEN VON UNS, „SELFANDOR“, „JALANDINOR“, „BALAKANOS“, „ANNEXABO“, „JORUTHONOS“, “KORMATHANA“ UND „DERBITILION“ , SOLANGE WIR IM HEXAGRAMM STEHEN, UND DERBITILION VERFÜGE ÜBER DIE KRAFT ALLER BETEILIGTEN!“

D: „Ihr im Hexagramm werdet nun die Stärke der verwendeten Matrizzen spüren, wenn gleich jeder einzelne den Verlust nur zu einem Siebtel treffen wird. Aber nun wieder zu unserem Kampfspielchen mit unseren Sklaven. Diejenigen, die nicht im Hexagramm stehen, können natürlich gerne Belyabels Blick oder das Netz der Magie zur Verfolgung der Vorgänge benutzen!“

D: „Kathapolos, IM NAMEN ASHABELS, VERNICHTE CANTEROS MIT DEINER KETEMA!“

D: „Wie ihr seht, greift es sofort und ohne Umschweife an, wird ihn aber nicht gefährden. Während sie

kämpfen versuche ich nun sein Kampfziel, das ich im Befehl Ashabels implementiert habe, zu ändern. Leider gibt mir die Matrix „Belyabels Zielwechsel“ nur die Möglichkeit, ein Ziel innerhalb der Reichweite von 14 Gradu zu ändern. Um Dradomocos zu erreichen benötige ich etwa 20 Gradu, also werde ich vorher noch einmal auf die bekannte Matrix „Stärkendes Licht des Mondes“ zurückgreifen müssen. Ihr könnt den Vorgang natürlich mit dem „Netz der Magie“ beobachten, wenn ihr dazu im Stande seid. Ihr habt 30 Augenblicke Vorsprung, um Eure Beobachtungen einzuleiten. ”

D: „Seht nun her, wer nicht mit magischen Mitteln beobachtet, auf dass ihr euch die Gesten und Worte einprägt!“

D: „BELYABEL VERSTÄRKE DIE REICHWEITE DER FOLGEMATRIX DURCH DIE KRAFT DES MONDES“, „BELYABEL, VERÄNDERE DAS ZIEL DES ZAUBERS AUF KATHAPOLOS VON CANTEROS AUF KOROMOTHOS“

D: „Und nun, wie ihr seht, hat sich Kathapolos dem Koromothos zugewandt. Bleibt bitte im Hexagramm, wir wollen ihn ja nicht ewig angreifen lassen, schließlich wirkt „Ashabels Befehl“ einen ganzen Tag. Aber zuerst die Analyse, was ist geschehen? Wer hat Belyabels Blick bemüht? Du da, Eleve, berichte!“

Eleve: „Sowohl vor als auch nach den Matrizen Belyabels durch eure Eminenz trug der Canteros genannte Kämpfer einen Zauber, dessen Stärke sich nicht verändert hat.“

D: „Und nun jemand mit dem „Netz der Magie“! Ach, ich vergesse immer wieder, Eleven gelingt diese Matrix nur selten, und bei weitem nicht alle beherrschen sie. Aber ihr,

Bruder Adeptus Tharcolo, berichtet!“

Th: „Der Zauber auf dem Subjekt Kathapolos hatte vor der Beschwörung der Mächte Belyabels durch Bruder Derbitilion eine deutliche Bindung an das Subjekt Canteros. Durch die Verwendung der Matrix „Belyabels Zielwechsel“ hat Bruder Derbitilion diese Bindung solviert und die so libertierte Connexion postem an das Subjekt Koromothos fixiert. Darauf hin pugnierte Kathapolos Koromothos.“

D: „Sehr schön, also das Ziel des Befehls, dem ich Kathapolos gegeben habe, wurde von Canteros auf Koromothos verändert, ohne dass der Zauber, der auf Kathapolos gelegen hat, verändert wurde. Oh, ich sehe, seit meinem letzten Besuch hat sich Kathapolos verbessert, na ja, mit der schweren Beinwunde werden wir wohl Koromothos wohl ab sofort in den Minen einsetzen müssen. Aber nun dem Treiben ein Ende“

D: „BEIM GLEICHGEWICHT DER STELLARE UND DURCH MEINEN WILLEN, GEIST ASHABELS VERLASSE DIESEN KÖRPER UND ERHEBE DICH ZU DEN STERNEN, WOHIN DU GEHÖRST. JETZT UND SOFORT!“

D: „Haltet ein, Sklaven! Bringt Koromothos zum Feldscher, und wenn das Bein gelähmt bleibt, muss er in die Minen. Falls er in einem Oktal wieder laufen kann, ohne die Zuschauer unseres Hauses durch sein Stolpern zu beleidigen, dann kann er auch wieder um seinen Rang unter den Gladiatoren hier kämpfen. Im Namen des Hauses danke ich euch!“ – „Meine lieben Gäste, Euch danke ich ebenfalls für die Aufmerksamkeit, und ich hoffe ihr habt reiche Anregungen erhalten, dass die Domäne des Belyabel weit mehr ermöglicht als die Analyse der Zauberei. Wenn die Brüder Adepti in drei Jahren wieder vielversprechende Schüler aufweisen können, sollen sie gerne wieder in mein Haus zu einer Vorführug geladen sein. Bis dahin wird dann hoffentlich eine neue Matrix den Variantenreichtum der Vorlesung erweitern. Heute Abend findet dann noch ein Festessen statt, und dann könnt ihr alle morgen nach dem Morgenmahl die Heimreise antreten. Von meinen Schülern erwarte ich natürlich morgen, wenn die Sonne am höchsten steht, eine Protokoll über die heutige Vorlesung, und eine detaillierte Beschreibung der von

mir angewandten Matrices.
Schliesslich sind gerade die Gesten der Matrices die einzige Chance, auch ohne Hellsicht gegen eine feindlichen Magier gewappnet zu sein und angemessen reagieren zu können.“

Anmerkung:
Die Matrizen „Belyabels Blick“, „Balburis Segen“ und „Stärkendes Licht des Mondes“ können in der Spielhilfe Myranische Mysterien nachgeschlagen werden, während die restlichen erwähnten Matrizen auf den folgenden Seiten unseres Magazins zu finden sind!

Ashabels Befehl

Wirkung	1 Opfer ist für 1 Befehl oder 1 Aufgabe absolut gehorsam.		
Gesten	Mit gestrecktem Arm und Zeigefinger auf Opfer deuten, dann die Worte		
Worte	„Du, [Opferbeschreibung oder Name],[Befehl] im Namen Ashabels!“		
Domäne/Instruktion	Ashabel, Manipuliere		
Anrufungsprobe	27(15+12)		Matrix: +5
Kontrollprobe	18 + MR (6+12)		Matrix: +4 + MR
Kosten	13	(12)	Matrix: 12
Reichweite	7 m	(3)	
Ziele	Opfer	(2)	
Zauberdauer	6 KR +	(6)	
Wirkungsdauer	1 Tag	(4)	
Verbreitung	Tharamnos, weit verbreitet, X=4 auch getauscht		X=5
Lernen	7	(15+6+12)/5	AP´s: 8

Belyabels Bauernopfer

Wirkung	Ist der Zauberer Ziel einer magischen Verbindung (Suche-Aufträge, Befehle, ...), so kann er diese Ziel-Eigenschaft auf eine andere Person innerhalb der Reichweite von Belyabels Bauernopfer weiterreichen.		
Gesten	An die Stirn fassen, Worte, greifen und zum neuen Opfer der Verbindung schleudern		
Worte	„Belyabel, verändere das Ziel von mir auf ihn“		
Domäne/Instruktion	Belyabel, Manipuliere		
Anrufungsprobe	26	(18+8)	Matrix: +5
Kontrollprobe	25 +MR	(9+3+8) +MR	Matrix: +5 +MR
Kosten	9	(9)	Matrix: 8
Reichweite	7 m	(3)	
Ziele	1 Opfer	(2)	
Zauberdauer	3 KR	(9)	
Wirkungsdauer	1 h	(4)	
Verbreitung	Tharamnos, intern, gilt als feige und feige ist man nicht!		X=5
Lernen	8	(18+12+8)/5	AP´s: 10

Belyabels Uebergriff

Wirkung	Ein Zauber, der momentan auf einer/einem Person/ Objekt liegt, kann auf eine Gruppe vonPersonen / Objekten ausgebreitet werden, wobei sich die Wirkungsdauer entsprechend verkürzt. (insges. X hat WD 1/X). (Bei unfreiwilligen Teilnehmern: (max. MR Ziele + Zahl unwillige) und/oder MR Zauberträger, Gegenstände: erschwert um Anzahl gesamt)		
Gesten	Allen Neuen zeichnet der Zauberer Belyabels Zeichen auf die Stirn. Dann berühre ich alle und der Magier beruehrt den/das bezauberten/s m. d. re. H. und den Kreis der „Neuen“ m. d. linken.		
Worte	„Durch Belyabels Hilfe veraendere ich die Magie, sie werde von diesem Ziel genommen und auf alle die sich beruehren und Belyabels Zeichen tragen verteilt“		
Domäne/Instruktion	Belyabel, Manipuliere		
Anrufungsprobe	20	(12+8)	Matrix: +4
Kontrollprobe	20		
(+ MR)	(3+9+8) (+MR)	Matrix: +4 (+MR)	
Kosten	9	(8)	Matrix: 8
Reichweite	b	(1)	
Ziele	Gruppe	(3)	
Zauberdauer	1-2 SR	(3)	
Wirkungsdauer	max. 1h	(3)	
Verbreitung	Tharamnos, v.a. Lehre und Forschung, intern		X=5
Lernen	7	(12+12+8)/5	AP´s: 8

Belyabels Zielwechsel

Wirkung	Ist das erste Opfer Ziel einer magischen Verbindung (Suche-Aufträge, Befehle, ...), so kann diese Ziel-Eigenschaft auf eine andere Person innerhalb der Reichweite von Belyabels Zielwechsel weitergereicht werden. Dabei ist die Kontrollprobe um die Summe der MR der beiden Opfer/Ziele erschwert. (Belyabels Bauernopfer ist auch als Selbstschutzzauber bekannt.)		
Gesten	An die Stirn fassen, Worte, greifen und zum neuen Opfer der Verbindung schleudern		
Worte	„Belyabel, verändere das Ziel des Zaubers auf [...] von [...] auf [...]“		
Domäne/Instruktion	Belyabel	Manipuliere	
Anrufungsprobe	38	(25+13)	Matrix: +8
Kontrollprobe +MR*2	25 +MR*2	(9+3+13) +MR*2	Matrix: +5
Kosten	13	(13)	Matrix: 12
Reichweite	14 m	(4)	
Ziele	2 Opfer	(4)	
Zauberdauer	3 KR	(9)	
Wirkungsdauer	Augenblicklich	(8)	
Verbreitung	Tharamnos, intern, gilt als hohe Kunst!		X=5
Lernen	10	(25+12+13)/5	AP´s: 13

Cantarbolas Verteibung Ashabels

Wirkung	Beendet Ashabel-Verzauberungen bis Kraftstufe II (bis 21 ASP) oder treibt einen Geist/Spiritus des Ashabels aus.		
Gesten	Zeige- und kleinen Finger aus einer Faust heraus auf das Opfer strecken, konzentrieren und sprechen		
Worte	„Beim Gleichgewicht der Stellare und durch meinen Willen, Geist Ashabels verlasse diesen Körper und erhebe Dich zu den Sternen, wohin Du gehörst. Jetzt und sofort!“		
Domäne/Instruktion	Ashabel	Treibe aus	
Anrufungsprobe	30	(19+11)	Matrix: +6
Kontrollprobe	14 + MR	(3+11) + MR	Matrix: +3 +MR
Kosten	14	(11)	Matrix: 13
Reichweite	7 m	(3)	
Ziele	1 Opfer	(2)	
Zauberdauer	6 KR	(6)	
Wirkungsdauer	Augenbl.	(8)	
Verbreitung	Tharamnos, gelegentlich		X=5
Lernen	7	(19+3+11)/5	AP´s: 8

Einfacher Bund der Kraft

Wirkung	Erlaubt einen lokal fixierten magischen Bund von bis zu 6 Magiern zusätzlich zum Bundführer. Die vom Bundführer eingesetzte AE wird zu gleichen Teilen von allen Bundmitgliedern aufgebracht. Verlassen Bundmitglieder die Ecken des Hexagrammes, so besteht der Bund eben aus weniger Mitgliedern.		
Gesten	Ein Hexagramm auf den Boden zeichnen, in jede besetzte Spitze ein Zeichen für Kommuniziere, in die Mitte für Kraft. Aufstellung der Mitglieder an den Spitzen, des Führers in der Mitte.		
Worte	„Kraft, fließe zusammen von uns, [Namen der Mitglieder] und [...] , solange wir im Hexagramm stehen, und [...] verfüge über die Kraft des Bundes, maximal 6 Stunden!“		
Domäne/Instruktion	Kraft	Kontrolliere	
Anrufungsprobe	22	(13+9)	Matrix: +4
Kontrollprobe	24	(15+9)	Matrix: +5
Kosten	7	(9)	Matrix: 6
Reichweite	1 m	(2)	
Ziele	Gruppe	(3)	
Zauberdauer	1 SR	(4)	
Wirkungsdauer	6 h	(4)	
Verbreitung	Tharamnos, verbreitet	X=5	
Lernen	8	(13+15+9)/5	AP´s: 10

Netz der Magie

Wirkung	Der Zauberer kann die magischen Fäden von Zaubern auf einer Person / einem Objekt erforschen, die die Person / das Objekt mit anderen verbinden. Ist das Objekt/ die Person verzaubert, aber der Zauber nicht auf best. Peronen bezogen oder von ihnen beeinflussbar, ist nur die Stärke der Verzauberung zu erkennen. Wird eine magische Verbindung während der Beobachtung benutzt, so glüht sie leicht auf. (Bei Bannbaladin: Beherrscher, bei Dämon suche: Beherrscher und Opfer, bei Grosse Gier: Gierobjekte)		
Gesten	Anstarren des Objekts und mit einer Hand zeichnende Bewegungen machen, die einem Pentagramm entsprechen, am Ende spricht er die Worte.		
Worte	„Mit Deiner Kraft, Belyabel, lass mich die magischen Verbindungen erkennen, die diesem [xy] auferlegt wurden und denen er gehorcht!“		
Domäne/Instruktion	Belyabel	Untersuche	
Anrufungsprobe	26	(15+11)	Matrix: +5
Kontrollprobe	21	(9+3+11)	Matrix: +4
Kosten	11	(11)	Matrix: 10
Reichweite	15 m	(4)	
Ziele	1 Objekt	(2)	
Zauberdauer	6 KR	(6)	
Wirkungsdauer	3 SR	(3)	
Verbreitung	Tharamnos, intern	X=5	
Lernen	8	(15+12+11)/5	AP´s: 10

Zauberstaffel Belyabels

Wirkung	Ein Zauber mit Kraftst. < III der auf einem Opfer/Gegenstand liegt wird an ein anderes Ziel weitegereicht. + Kontr.-Rest Verzauberer + MR falls 2.Ziel unfreiwillig		
Gesten	auf O mit re. Hand/Stab zeigen, Worte 1, auf neues Ziel zeigen, Worte 2		
Worte	1: “Von Dir sei der Zauber mit Belyabels Hilfe genommen“ 2: „Und Dich treffe der Zauber nun! Sprich „bei Belyabel“, wenn Du willst“		
Domäne/Instruktion	Belyabel	Kontrolliere	
Anrufungsprobe	31	(2+16+13)	Matrix: +7
Kontrollprobe	22	(9+13)	Matrix: +5+
Kosten	14	(13)	Matrix: 13
Reichweite	7 m	(3)	
Ziele	2	(3)	
Zauberdauer	5 KR	(6)	
Wirkungsdauer	1 h	(4)	
Verbreitung	Tharamnos intern	X=4	
Lernen	10	(18+9+13)/4	AP´s: 13

Die hundert Gesichter der Optimaten II

von Matthias Löffler

Nachdem in der ersten Ausgabe der Optimat vor allem in seiner Rolle als Herrscher beschrieben wurde, widmet sich die zweite Ausgabe einer weiteren wichtigen Erscheinungsform des Optimaten, sei er Erfahren oder Eleve: Dem Optimaten im Militär. Auch im Militär muß der Optimat nicht gezwungenermaßen ein Zauberer sein.

Der militärische Befehlshaber

Ein weiteres Feld, in dem sich viele Optimaten betätigen, ist das Militär des Imperiums. Die Myriaden des Imperiums werden jeweils von einem Strategu befehligt, der immer ein Angehöriger des Optimatenstandes ist. Im Rang noch höhere Offiziere (Stabsmitglieder des Thearchen, Führer der Teilstreitkräfte Land, Wasser und Luft) sind ebenfalls immer Optimaten. Aber auch auf geringeren Rängen finden sich viele Betätigungsmöglichkeiten für Optimaten, die erst noch ihren Weg nach oben machen müssen.

Für den Spieler:
Der junge Optimat im Dienste der imperialen Truppen, ob Magier oder nicht, ist ein Offizier in Ausbildung. Er sollte die Ideale des Militärs hoch halten, wie Gehorsam, Mut, Einsatzfreude sowie Verantwortung. Aber er steht immer zwischen vielen Parteien. Vorgesetzte sind immer Optimaten höheren militärischen Rangs, jedoch nicht notwendigerweise seine Lehrer. Zu Beginn kann er im Stabsdienst als Adjudant eingesetzt sein, als Führer einer kleinen Einheit, oder als Auszubildender für Sonderaufgaben (Mechanopaten, Magier).
Militärischer Ton ist für ihn die übliche Umgangsform, exakte knappe Sprache nicht zwingend gegenüber Gemeinen, jedoch auf jeden Fall gegenüber Vorgesetzten. Den nicht nur befehlenden Umgang mit Nicht-Optimaten ist er weit mehr gewohnt, als ein Sohn eines Herrschers, muß er doch auch mit den Nicht-Optimatischen Veteranen zusammenarbeiten. Unnützer Tand oder fein gesponnene Intrigen sind dagegen wohl nicht das Spezialgebiet des frisch ausgebildeten militärischen Optimaten, auch wenn Intrigen in höheren Rängen durchaus gesponnen werden. Insbesondere die Häuser Partholon (als Hüter der Umgangsformen und Traditionen) und Kouramnion (als Pioniere und Erweiterer des Imperiums) bieten sich für den im Militär erzogenen Optimaten als Häuser an, es sind aber auch Phraisopos (Kampf-Chimären und Heiler), Icemna (Heilerin oder Kämpfer), Quoran (Kampfmaschinen), Tharamnos (aber stark lokal begrenzt auf Xarxaron) und Eupherban (Nachrichtendienste und Stabs-Diplomaten) möglich.

Für den Meister:
Aufgrund der Adoption der magischen Nachkommen aller Volksschichten ist eine weitaus höhere Wahrscheinlichkeit vorhanden, daß das Kind eines Optimaten, wenn es denn zum Zauberer nicht taugt, zumindest als Offizier ein Auskommen hat. Gering befähigte können als Mechanopat Karriere machen, wofür sich gerade die Aerialtruppen sowie die magischen Kampfwagen anbieten (wobei natürlich auch die Zauberer über passende Matrizen verfügen). Aber auch als magisch unbegabter Optimat ist eine Karriere in den Offiziersrängen möglich. Dass die Vorgesetzten eines Optimaten nur Optimaten sind, ist für alle Optimaten selbstverständlich, auch wenn es durchaus befähigtere Veteranen geben kann, werden diese nur als Lehrer eingesetzt, nie jedoch als Dienstvorgesetze.

Dadurch ergibt sich der Minimalrang für einen Optimaten als Offiziersanwärter, der entweder Spezialdienste erfüllt (Mechanopaten, Technomanten), im Stab der Einheiten dient (Adjutanten) oder aber kleinere wichtige Einheiten führt. Der Wohlstand eines Offiziers ist für den Optimaten schlichtweg Gewohnheit. Zu Beginn unterscheidet er sich jedoch nicht deutlich von dem eines Veteranen der Truppen, gehört doch auch der angepaßte Umgang mit Resourcen zu den militärischen Tugenden. Ein reiches Elternhaus erhöht gerne den Sold der jungen Offiziere, so daß gerade adoptierte fähige Magier weniger Aureal zur freien Verfügung besitzen, als unfähige Sprößlinge reicher Optimaten. Ob Sparsamkeit zu den Tugenden der Offiziere gehört, wird dabei je nach Herkunft sehr unterschiedlich beurteilt. Gerade für nichtmagische Optimaten können Artefakte aus dem Familienbesitz vorhanden sein, sei es die magische Kentema des Großvaters oder auch der Rucksack der Leichtigkeit. Sie gehören für ihn selbstverständlich zur Ausrüstung, während ein Gemeiner oder adoptierter Magier ein Leben lang sparen muß. Für den einfachen Soldaten ist der Trioptaträger auf jeden Fall ein späterer Befehlshabender, dem gegenüber man zuerst einmal mit einer gewissen Scheu begegnet. Dabei mag ein gewisser Neid der Mannschaftsdienstgrade und im speziellen der altgedienten Veteranen auf den unwissenden Jungen vorhanden sein, denn dieser hat seine Führungsposition per Geburt und nicht durch Erfolge und Auszeichnungen im Kampf erhalten. Vorgesetzte des Spieler-Optimaten erwarten jedoch bedingungslosen Gehorsam, und bei Vergehen ist man bei der Bestrafung nicht zimperlich. Natürlich kann ein Offizier nicht vor den Manschaften gedemütigt werden kann, sondern nur im Kreis der Optimaten, denn vor den Mannschaften sollen die Optimaten wie ein eingeschworener Kreis wirken. Für magische Optimaten gibt es eine Vielzahl von Aufgaben, und gerade da die Myriaden des Imperiums ein Pfeiler der Macht sind, sollte es für den Magier kein Problem darstellen, an übliche Matrizen der Kraftstufen I bis II zu gelangen. Denn schließlich soll er ja erfolgreich für das Imperium kämpfen. Dass hier eine Vielzahl von Matrizen besteht, die bei vielen Häusern bekannt sind, ist aufgrund der Besetzung durch verschiedene Häuser schon fast offensichtlich, wenngleich natürlich die Häuser wirklich mächtige Entwicklungen kaum mit anderen teilen werden.
Allerdings werden die Matrizen aus der Umgebung des Militärs vor allem durch ihre Zweckmäßigkeit bestechen, zusätzliche vornehmlich hübsche Effekte sind hier selten.

Optimatische Magie des Militärs:
Klassisch sind natürlich die Matrizen der Kampfmagie, die in der Schlacht auch zur Selbstverteidigung dienen. Insbesondere die Instruktionen „Schade“ und „Banne“ mit diversen elementaren und dämonischen Quellen - je nach Spezialisierung des Hauses. Dazu sind natürlich Matrizen zur Führung der Heere und taktische Entscheidungen notwendig (insbesondere Ashabel und Balathandis sowie auf Dämonischer Seite Tyakaar), zu denen insbesondere die Aufklärung über Anführer (Ashabel), Motivation (Bel-Shuga oder Carfai), oder auch einfach die Stärke und Truppengattungen durch magische Aufklärer (Dämonen Thesepais, Humus oder stellare Quellen). Ebenso versucht man natürlich, sein As im Ärmel zu verstecken, indem man gezielt Ausrüstung oder Truppenteile verhehlt. Natürlich ist eine Aufpeitschung der Einheiten möglich, die weit über die normale Motivation hinausgeht (Bel-Shuga, aber auch Carfai, Naggrach (Gemetzel) oder Thesephai (Schlafverzicht)), deren Loyalität sich deutlich erhöhen läßt (Ashabel oder negativer Xetobal, oder auch Undhabal als Verpflichtung). Der Ehrbegriff der Offiziere (Undhabal) spielt insbesondere in den traditionellen Häusern eine große Rolle (Partholon, Kouramnion, Phraisopos). Natürlich läßt sich auch die feindliche Streitmacht auch im Geiste schwächen, sei es durch Trägheit der Truppen oder der Führung (Avastada), Plündersucht und Wahnsinn (Xolvar und Baal-Urgol) oder auch durch Ungehorrsam (Xetobal im Extrem, Ashabel oder Undhabal) oder gar Alpträume (Dyak´hol, Avastada, Baal-Urgol). Zur Abschreckung sind Illusionen aller Art denkbar, wobei vor allem optische und akkustische (Feuer und Luft) auch für relativ geringen Einsatz gehörige Wirkung zeigen können. Nur im äußersten Notfall werden die optimatischen Magier Wesenheiten der 3. oder 7. Sphäre beschwören, gelten diese doch als wesentlich unkontrollierbarer, als exakt ausgearbeitete Matrizen mit exakt vorherbestimmten Effekten. Ganz davon abgesehen ist das Wissen der direkten Invokation und Beherrschung auch sehr selten. Für Sonderaufgaben werden natürlich Spezialisten der entsprechenden Häuser eingesetzt (Chimären, Kampfmaschienen, Antimagie), die natürlich über das notwendige Wissen der Häuser zu diesem Zweck verfügen müssen.

Als Spielhilfe zum obigen Beitrag präsentieren wir die Profession des Offiziers der Myriaden
(für Nicht- oder gering magisch begabte Optimaten)

Offizier:

Das Offiziersdasein ist eine der wenigen Berufe, dem sich ein Optimat widmen kann, ohne an Ehre und Würde zu verlieren. Im Gegenteil, die Teilnahme an erfolgreichen Schlachten bringt den Häusern Ruhm und den Offizieren Ehre. Die Ausbildung zum Offizier ist Sache des Hauses, das Mitbringen der nötigen Fähigkeiten wird mehr oder weniger vorrausgesetzt. Dies ist natürlich die Domäne der Partholon, in zweiter Linie auch der Kouramnion und Aphirdanos, aber im Grunde kann es sich kein Haus leisten, nicht einige Mitglieder im Dienste der Myriaden zu sehen. Ein Optimat, der den Dienst bei den Myriaden ableistet, erhält mindestens den Rang eines Hektagu, selbst wenn er nur Insektopterpilot oder Geschützmeister einer Krysobela ist. Unerfahrenen Hektagu werden in der Regel noch altgediente und erfahrene Veteranen mit mindestens 3 Dienstzeiten als Adjutanten an die Seite gestellt. Diese Adjutanten, die meist dem gemeinen Volk entstammen und sich vom einfachen Myrmidonen hochgedient haben, übernehmen meist auch die Führungsaufgaben im alltäglichen und langweiligen Garnisonsdienst. Es kommt auch nicht selten vor, dass sich ein Hektagu oder Lokegu für kaum eine None im Jahr bei seiner Einheit blicken lässt und sich ansonsten spannenderen Aufgaben des Optimatendaseins widmet. Von einem Offizier erwartet man neben tadellosen Auftritt vor allem umfassende Kenntnisse von Strategie und Taktik. Auch gute Menschenführung ist nicht verkehrt, aber nicht obligatorisch. Im Gefecht sollte der Offizier genug eigene Kampfkraft besitzen, um sich keine Blöße zu geben, obwohl eine persönliche Garde an Leibwächtern die Regel ist. Für die Piloten der Aerialtruppen sind mechanopathische Fähigkeiten erforderlich.

Die hier dargestellte Profession gilt nur für nicht- oder schwachmagisch begabte Optimaten, denn die magisch Begabten gelten in der Regel als für alle Aufgaben geeignet.

Offizier: 16 GP

Vorraussetzungen: MU 12, KL 11, CH 12, KO 11, SO min. 8

Modifikation: Le+1, Au+2

Kampf: Dolch+1, Belagerungswaffen+4, Bela+3, Raufen+2, Ringen+2, Hiebwaffen+1, Bastardstab+2, Schwert oder Säbel oder Fechtwaffen+4, Peitsche+2

Körperlich: Athletik+3, Körperbeherrschung+2, Reiten oder Schwimmen+4, Selbstbeherrschung+4, Sinnenschärfe+2, Tanzen+2

Gesellschaftlich: Etikette+3, Lehren+2, Menschenkenntnis+3, Überreden+2, Überzeugen+4

Natur: Orientierung+2

Wissen: Geschichtswissen+3, G&K+1, Heraldik+4, Kriegskunst+7, Magiekunde+1, Rechnen+4, Rechtskunde+3, Baukunst oder Mechanik+3, Staatskunst+2

Handwerk: Heilkunde Wunde+2, Kartographie+2, Malen/Zeichnen+3, Fluggeräte steuern (Insectopter) oder Seefahrt oder Fahrzeug lenken (Kriegswagen)+4

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I , Finte

Ausrüstung: Offiziersrüstung der Myriade, Faustbela, Offiziersstab, Phugion, Phasganon oder Spathu oder Schwert oder Kurzschwert,

Besonderer Besitz: Rüstung aus Schwarzstahl (Gesamt-RS+1 oder Gesamt-Be-1)

Daranel

Daniel Löckemann

Wie verabredet trafen wir nach zweiwöchiger Wartezeit in unserer Faktorei auf Lodalungun unseren Mittelsmann aus Balan Cantara.
Navarcu Chrysacos von der "Jadefalke" schien mir ein skrupelloser Halsabschneider zu sein und sein cantaresischer Segler konnte nicht besonders viel Fracht laden. Aber das Schiff war mit seinem geringen Tiefgang für die Einfahrt in den Louranath sicher besser geeignet, als für Fahrten auf dem gefährlichen Thalassion. Außerdem verfügte er über ausreichend authentische Lizenzen, um einer genaueren Inspektion der Imperialen zu entgehen. Woher der Schmuggler sie hatte, wollte er nicht verraten, aber ich erfuhr später, dass der cantaresische Honorat Pyrokleistos serr Alantinos Handelslizenzen für Schmuggler ausstellte. Dieser Pyrokleistos ist Patron eines Schmugglercirkels, in dem der Navarcu Mitglied ist und die schon länger einträgliche Geschäfte mit dem sogenannten "Navarcialcollegium der freien Händler" Daranels tätigten.

Wenn auch die Fracht nicht allzu umfangreich war, so war sie doch recht erlesen. Mir war sofort klar, wie ergiebig Geschäfte mit Daranel sind: Edelhölzer, Jumakrinde, Minjamon und Zerrharz aus dem Nebelwald, nequanisches Karettan, Optrilith aus Xarxaron und vinshinische Wolkenseide. Im Gegenzug erwarb er einige der wertvolleren Nakramarwaren, shindrabarisches Kerhi, Blei, den cranarenischen Stahl, aber vor allem mayenisches Meersalz, das durch das Rhidamanmonopol und die hohen imperialen Zölle in Balan Cantara fast die Hälfte mehr kostet, als in Balan Mayek. Auch an Bier und Wollstoffe aus Serovia war er interressiert.

Ich verabredete für mich und meine 4 Leibwächter und Gehilfen eine Passage nach Balan Cantara und ein Treffen mit einem Navarcu aus Daranel. Die 15-tägige Überfahrt erwieß sich als langweiliges und ungemütliches Unterfangen, war doch die "Jadefalke" schwer beladen und bot auch nicht mehr Komfort als eine unserer Dowuli. Nach einem teuren Bittgang beim Cirkelpatron, eben jenes Serr Pyrokleistos konnte der Kontakt zu einem daranelschen Navarcu aufgenommen werden.

Das Treffen fand in der Taberna "Großer Orismani" im Viertel Lotsenstieg im Distrikt Krysirenis statt. Besagter Navarcu erwieß sich als ein recht umgänglicher Mensch und stellte sich als Xarcis vor. Im Laufe des Abends wurden wir uns schnell über eine Passage einig, außerdem konnte er mir einiges über das "Navarcialcollegium" erzählen. Anscheinend ist dieses Collegium in Daranel sehr einflußreich und verfügt über einige geheime Faktoreien an der Schattenküste und im Nebelwald und gute Beziehungen zu den Risso Ma'iti, Nequanern und den Abishai. Das Collegium ist ein Zusammenschluß einiger unabhängiger kleiner Reeder und furchtloser Kapitäne und, der Patron gehört zu den Magnaten der Freistadt, ist allerdings auch nur einer unter mehreren. Der Navarcu führt eine kleine Celepleio, ein bei

den Seefahrern des Collegiums recht verbreiteter Schiffstyp und befährt schon seit Jahren die Südpassage von Daranel nach Cantara.

Die üblichere Route, so erklärte man mir, ist die Nordpassage über den Küstenkanal nach Vinerata, um dann auf Höhe der Apelioten in westliche Richtung die koromanthische Küste anzusteuern, um dann mit Südwestkurs der Küstenlinie folgend auf Daranel zuzuhalten. Eine einfache Route, allerdings wimmelt es auf dem Küstenkanal von den Zollschiffen der Provinzen. Würde man den Küstenkanal meiden, müßte man dagegen nördlich von Louamar einen weiten Bogen fahren, da sich dort von der Küste bis 300 Milia weit in südwestliche Richung ein gefährliches Riff erstreckt. An dieser sogenannten Louamarkehre soll es häufiger zu Mholuren- und Abishaiattacken kommen.
Die Südroute führt dagegen mitten über die offene See durch befreundetes Abishaigebiet. Zwar würde man auch hier einige Riffzonen und Mholurengebiete umfahren, allerdings würde man unterwegs auch einige geheime Stützpunkte ansteuern, außerdem würden die koromanthischen Piraten aus Calacar eher die Nordroute heimsuchen und die Südpassage meiden.

Am nächsten Tag inspizierte ich die Celepleio, während die Mannschaften mit dem Umladen der Fracht beschäftigt waren. Ein kleiner Zweimaster mit der üblichen Dreiecksbetakelung, auf jeder Seite 10 Ruderreihen mit je 3 Ruderern. Überraschenderweise werden keine Sklaven als Ruderer eingesetzt. Insgesamt waren es wohl 80 Mann Besatzung, die sich auf dieses kleine Schiff quetschen, dazu kamen noch rund 50 Quader Last. Für die Überfahrt wurden 12 Tage veranschlagt, wobei man noch einen Zwischenhalt auf einer Insel fest eingeplant hatte und möglicherweise noch eine der schwimmenden Siedlungen der Abishai aufsuchen wollte.

Mit seinem Tiefgang von wenig mehr als 6 Spetem war die "Draglossa" nicht nur im Louranath sehr beweglich, sondern vermochte auch eine ganze Reihe der gefährlichen Untiefen des Meeres der schwimmenden zu Inseln ignorieren. Eine echte Überraschung war der Navigator Riiziik, ein Risso Ma iTi, wie das Volk dort genannt wird.

Um den imperialen Zollschiffen zu entgehen, nahm der Navarcu nicht die Hauptausfahrt des Westkanals sondern wählte einen der zahllosen Seitenarme durch ein Labyrinth aus Mangroven. Aber nachdem sich die "Draglossa" noch durch einige Seegrasteppiche gekämpft hatte, hatten wir nun endlich die freie See vor uns. Wir hielten über 7 Tage einen Südwestkurs.

Wie der Navarcu mir berichtete, ist das Meer der Schwimmenden Inseln zwar ein recht ruhiges Gewässer, ja oft sogar zu ruhig und aufgrund seines schwachen Salzgehalts sogar trinkbar, obwohl übelschmeckend, aber keinesfalls ungefährlich. Im Gegenteil, Seeschlangen, Gischtwürmer und riesige Drachenschildkröten sind unberechenbare Gefahren und vor den Mholuren ist niemand sicher. Kein Wunder, dass auf Deck ständig Wachen partroullierten und, dass viermal pro Stunde die Bordwände untersucht werden. Dazu muß man wissen, dass neben langanhaltenden Flauten auch dichter Nebel ein sehr häufiges Wetterphänomen ist, außerdem, so berichtete der Navarcu weiter, sollen Riffe wie ein gewaltiges Spinnennetz das gesamte Meer durchziehen.
Meißt aber doch in Tiefen, die den daranelschen Celepleios nicht gefährlich werden können.

Den Daranelis kommt zu Gute, dass sie mit Abishai, Nequanern, Risso und Loualil verbündet sind, was allerdings gerade bei den Abishai nicht immer viel heißen muß. Mit ein Grund für den weiten Bogen der Südpassage sei, dass gerade die zentralen Meeresgebiete, die genau zwischen Balan Cantara und Daranel liegen, sehr gefährliches Mholurengebiet sind.

Auch die Schattenküste ist sehr gefährlich, die Daranelis kennen allerdings einige Geheimnisse und Mittel, die Gefahren zu umgehen. Dank der Fürsprache einiger Illacrion bestehen gute Verbindungen zu den Pristiden und die ge-

fährlichen Blutschwärmerwolken, die ganze Schiffsbesatzungen in Minuten aussagen können, werden mit Rauch geheimer Kräutermischungen abgehalten. Die bedeutenden Handelsmagnaten, wie Sandor ta Rhidaman, Moneris ki Illacrion oder eben das Navarcialcollegium besitzen jeweils eigene geheime Faktoreien und Handelsplätze an der Schattenküste.

Tatsächlich konnte auch ich den berüchtigten Nebel kennenlernen und wäre nicht der Modergeruch, vieles hätte mich an die heimatlichen Nebelbänke erinnert.
Tatsächlich besaß der Navigator aber einen untrüglichen Sinn und so lotste er uns am vierten Reisetag schwimmend durch eine der Riffzonen. Der Navarcu besaß außerdem neben dem Südweiser noch ein weiteres, recht eindrucksvolles Artefakt, das mich an unsere Nebelaugen erinnerte und klare Sicht durch den Nebel ermöglicht. So erreichten wir am siebten Tag unsere Zwischenstation.

Die Insel war recht flach, sie erhob sich wohl nirgends höher als 3 Gradu über dem Wasser und war von dichtem tropischen Gewächs bedeckt. Dies war zwar nicht die erste der Inseln, die ich in den vergangenen Tagen erblickte, doch war es bis dahin die größte. Deutlich die größte, möchte ich sagen, maß sie doch 3 mal 4 Millia, während die anderen Eilande sich selten über mehr als eine Orthomillia ausdehnten.

Bewohnt wurde das Eiland von den sogenannten Abishai, die hier im Dschungel einige Felder bewirtschafteten, vor allem aber die Frischwasserquelle bewachten.

Das ganze erinnerte mich doch sehr an die temporären Ankerplätze der Nyamaunir auf einigen Inseln von Shindrabar, denn auch hier gab es keine festen Siedlungen.

Wir tauschten einige Säcke Salz und eine Amphore mayenischen Zuckerrohrrum gegen ausrechend Trinkwasser und etwas von dieser Algenpaste, die bei den Abishai beliebt ist. Zumindest zu Fisch eine recht wohlschmeckende Würze.

Von der Insel nahmen wir dann Kurs Nordwestnord, um dann nach einem weiteren Tag endgültig Nordwestkurs einzuschlagen. Angeblich ist der gesamte Südwesten bis zu den Küsten des Pardirwaldes ein besonders gefährliches Gebiet, das es zu umfahren galt.

Nach fünf Tagen erreichten wir dann tatsächlich die Küste südlich von Daranel, ein dichtes Mangrovengewirr, um dann in die Rusiarmündung einzufahren.
Wie erhofft, hatten wir Daranel erreicht.

Reisebericht des hochehrenwerten Valerian Ennandu, Serovogor 4769 IZ

Als Mitglied des "Navarcialcollegiums des freien Händler" steuerte Xarcis die "Draglossa" in das erste und kleinste der drei Hafenbecken Daranels. Ich erfuhr, dass es sich um den früheren Kriegshafen handelte, der nun allein den Schiffen des Collegiums und der Flotte der Rhidaman offen steht. Gegen Angriffe von See oder Land war die Anlage mit ihren Türmen und Mauern wohl gut gesichert. Außerdem lag sie gleich südlich des "Neuen Trodinarpalastes". Die anderen beiden Becken teilten sich die übrigen Schiffer, seien es Daranelis, Koromanthier oder Imperiale und die Abishai, mit ihren doch teils recht merkwürdigen Gefährten.

Man sagte mir, dass Daranel wohl der wichtigste Hafen der Westküste wäre, aber betrachtet man nur die Größe der Stadt, mag man das vielleicht nicht glauben. Im Vergleich zum gewaltigen Balan Cantara oder dem optrilithgleißenden Sidor Valantis erscheint Daranel mit seinen vielleicht 50.000 Einwohnern nicht sehr beeindruckend. Kein Wunder, war doch das alte Sidor Daranela nie mehr als die Metropole der koromanthischen Provinz Daraneliu. Dazu muß man wissen, das die Horanthes im fernen Sidor Coroman diese Provinz meist ignoriert und sich selbst überlassen haben. Einige haben gar das nördlich gelegene Calacar bewusst bevorteilt. Dafür sollen sich die Xarxarer lange Zeit um die Provinz bemüht haben, die alte Straße

von Xar Thomyras nach Daranel ist sogar noch teilweise erhalten. Für Xarxaron war Sidor Daranela wohl so etwas wie der inoffizielle Haupthafen. Aber seitdem die Tharamnos Xarxaron in eine tyrannische Magokratie umwandelten und Daranel die Unabhängigkeit vom Imperium und Koromanthia vollzogen hat, herrscht hier eine Art kalter Krieg. Was die Daranelis nicht daran hindert, ordentlich vom Schmuggel von und nach Xarxaron zu profitieren.

Navarcu Xarcis half mir und meinen Protectoren eine geeignete Unterkunft zu finden, anschließend begab ich mich umgehend zum "Neuen Trodinarspalast", der den alten Kriegshafen überragt. Die ehemalige Festung der Provinzgarde verfügte über einen eigenen Zugang zum höher gelegenen Areal, was mir einen Umweg zum prachtvollen Haupttor ersparte, denn dort staute sich der Verkehr. Hunderte von Fuhrwerken, Eselkarren, Lasttiere und Trägersklaven, Käufer und Verkäufer versuchten das Areal zu betreten oder zu verlassen. Ich erreichte die ehemaligen Prachtgärten, oder besser das, was davon noch übrig war. Ein Teil des Geländes war in Viehgehege umgewandelt worden und wo keine Zelte oder Verkaufsstände aufgestellt waren, standen Fuhrwerke herum. Nichtsdestotrotz erkämpfte ich mir meinen Weg zum Palast.

Der Palast selbst ist für eine Provinzanlage deutlich überdimensioniert und wurde kaum zehn Jahre vor den erstaunlichen Umwälzungen fertiggestellt, die Daranel in die Unabhängigkeit führten. Der Palast selbst zeigte größtenteils immer noch seinen früheren Prunk, auch wenn einige chaotische Umbaumaßnahmen das Gesamtbild trübten. Optrilithscheiben waren entfernt, Marmorfriese herausgebrochen worden und durch Anbauten aus Bambus und Tuch ersetzt. Auch im Inneren herrschte ein reges Treiben. Käufer, Verkäufer, Unterhalter und Schaulustige allenthalben. Alle Rassen und Völker der inneren See, die ein Konzept für Warentausch haben, schienen hier versammelt zu sein. Die Warenpalette war schon erstaunlich und reichte von wertlosen Tand bis hin zu ganzen Schiffsladungen und Blutbüffelherden, die zumindest auf dem Papier hier ihren Besitzer wechselten. Diese Großgeschäfte fanden standesgemäß im prachtvollen, alten Thronsaal statt. Doch die Anlage wurde auch für andere Zwecke verwendet. So hat in einem der Flügel auch das Navarcialcollegium, vertreten durch seinen Patron, seinen Sitz. Zum Gesamtbild trugen auch die Tavernen, Garküchen, Bordelle und Spielhöllen bei.

Der weitere Weg führte mich nun in die Stadt hinunter, zur Mercatia Maxima, dem achteckigen säulenumringten Zentralplatz. Auch hier herrschte geschäftliches Treiben, doch deutlich weniger, als im Palast. Dafür tummeln sich hier Demagogen und Philosophen und halten Reden und Vorträge, für die sie im Imperium büßen müßten.

Der Zufall wollte es, dass sich mir hier ein ganz besonderes Schauspiel bot. Zwei Leonir bekämpften sich hier mit ganzer Wildheit in einem tödlichen Duell. Sie waren Angehörige des Leonirvolker der "Arrhabash", die das rhacornische Reich beherrschen. Jedoch gehörte wohl der eine der beiden Kombatanten zu einem Zweig dieses Volkes, welcher aufgrund alter Fehden nach Koromanthia exilierte. Die rhacornischen Leonir blicken natürlich auf diese Flüchtlinge hinab, die wiederum ihre Freiheit selbst vor einem leonischen Oberherrn verteidigen wollen. Beide Völker verachten die ebenfalls in Koromanthia ansässigen "Thyarkash".

Wie üblich verlief eine breite Prachtstraße schnurrgerade vom Hafen im Süden hier zur Mercatia Maxima und weiter im Norden zur alten Akropolis, wo sich die Ruinen des 2000 Jahre alten "Alten Trodinarpalastes" erhoben.
Entlang dieser Straße waren die üblichen Bauten errichtet worden, das Theater, die Arena, die große Therme, Honoratenresidenzen. Zur Füßen der Akropolis lagen auch die Anlagen einiger in der Stadt ansässiger Optimatenhäuser, wie die Onachos, die Alantinos und die Illacrion.

Die Illacrionanlage war besonders üppig, denn hierher hat sich der Zweig des Hauses zurückgezogen, der einstmals das südliche Horasiat Alamar beherrschte. Die Illacrion sind hier bemerkenswert einflussreich, denn sie verfügen wohl über einen gehörigen Grundbesitz im Umland, vor allem aber hüten sie angeblich noch einige Geheimnisse über Alamar und den Nebelwald. Eindeutig gesichert ist, dass sie über Kontakte zu dem Volk der Pristiden verfügen, ohne die der Handel mit den Gütern des Nebelwaldes wohl kaum so florieren würde.

Anders als erwartet, ist die Niederlassung der Rhidaman nicht hier im Norden, sondern im Südosten der Stadt zu finden, nahe beim "Neuen Trodinarpalast", also gleich dort, wo man einen hervorragenden Blick auf einlaufende Schiffe werfen kann. Die Gebäude waren sehr gut gesichert, Wachen Patroullieren und die Mauern widerstehen sicher jeder mittelschwere Belagerung. Dort residiert Sandor ta Rhidaman, ein schwerstreicher Magnat. Über ihn heißt es, er wäre der reichste Mann südlich von Sidor Corabis. Über ihn soll ein Großteil des legalen Handels mit dem Imperium laufen. Ich erfuhr jedoch auch von weniger legalen Geschäften, von Piratenstützpunkten und geheimen Faktoreien an der Schattenküste, Verstrickung in xarxarische Schmuggelgeschäfte, ja sogar von einer geheimen, höchst illegalen, Enduriummine in Xarxaron.

Als letztes an diesem Tag besichtigte ich die vor kaum zehn Jahren eingerichtete "Gesandschaft des Imperiums", gleich nördlich des "Neuen Trodinarpalastes". Emissär ist der Archomagus Douran Glychomenes to Kouramnion und wenn nur ein Bruchteil der über ihn kursierenden Gerüchte wahr ist, dann handelt es sich um eine äußerst bemerkenswerte Persönlichkeit. So soll er bei Krynion, am Südrand der Zhirricwüste mit seiner Zauberkraft eine große Domäne aus dem Boden der Savanne gestampft haben und er soll über Kontakte zu den Chrattac verfügen. Das ist sicher wahr, denn er kontrolliert einen großen Teil des Handels mit Chratwaren. Sicher gibt es einige Optimaten, die ihm für die Versorgung mit dem verjüngenden Chratimant so manchen Gefallen schulden. Das Gebäude war in dem typisch daranelschen Stil errichtet worden, der repräsentative Zwecke mit ständiger Verteidigungsbereitschaft verbindet.

Nach diesen Erfahrungen versuchte ich mich in einem der üblich zahlreichen Teehäuser an den hiesigen Mischungen. Wie überall zwischen Sidor Corabis und Eshbathmar wird hier der bittere Thapirindenextrakt beigemischt, quasi das Volksgetränk des südlichen Myranor. Bekanntermaßen bietet die Rinde einen wirksamen Schutz gegen verschiedene Fiebererkrankungen und ohne dieses Wunder der Natur würde vermutlich halb Cantera von Sumpffieber dahingerafft.

Den Tag ließ ich in den Thermen ausklingen, wo man in entspannter Atmossphäre sehr viel Wissenswertes erfahren kann.

Auch die Nacht hielt noch einige interessante Erfahrungen für mich bereit. Während ich noch in meinen Sudien vertieft war, vernahm ich Geräusche von draußen. Ich löschte das Licht und erkannte wohl ein Dutzend vermummte und wohl bewaffnete Gestalten, die über ein benachtbartes Dach schlichen. Ob es Menschen oder Amaunir waren, weiß ich nicht zu sagen, Neristu oder Shingwa kann ich aber ausschließen. Ich informierte den Hauswirt, doch der tat es mit einem Schulterzucken ab. Da er allerdings dabei eine geladene Faustbela und ein Chak am Gürtel führte, war ich keineswegs beruhigt. Ich wieß meine Protektoren an, wachsam zu bleiben.

Am nächsten Morgen wurde ich Zeuge, wie einige der Wolkenschiffe der Vinshina die Stadt erreichten und an den Türmen des "Neuen Trodinarpalastes" ankerten.
Man weiß nie, wann sie kommen und wann sie gehen, aber es heißt, dass sie keine Stadt so häufig anfliegen, wie Daranel. Es gibt wohl keinen anderen Ort in Myranor, wo man Nequaner und Vinshina miteinander feilschen sehen kann. Die Ankunft der Vinshina bietet immer Anlass

zu einem spontanen Volksfest, doch leider konnte ich mich nicht an diesem bunten Treiben beteiligen, da ich eine Verabredung mit dem Patron des Navarcialcollegiums wahrnehmen mußte.

Nach dieser vielversprechenden Unterhaltung mit dem Patron verabredete ich mich mit einem anderen "Bittsteller", dem Navarcu Gantoris, zu meiner Freude ein sehr redseliger Herr. Wie er mir berichtete, hatte er nun das zweite seiner ehemals drei Schiffe verloren. Neben den üblichen Gefahren, wie Piraten aus Calacar, imperiale Kaperschiffe, unberechenbare "Abishaiverbündete" und den Mholuren schien sich ein weiteres Problem zu etablieren. Irgend jemand versammelte Piraten um sich und hetzte Gischtwürmer auf alle anderen. Auch im Hinterland gab es Probleme. Gelegentlich griffen wilde Pardirrudel die Domänen im Süden an und die Tharamnos hetzten angeblich Monsterchimären in das Tiefland um Daranel. Außerdem sollten die internen Machtkämpfe zwischen dem Amaunirmagnaten Pao'Ri'Tcha, Shuwan dem Goldenen und Sandor ta Rhidaman weiter eskalieren. Ein Konflikt, von dem allenfalls der Kriegsherr Shir'Rach profitiert, da er seine Argeniten an alle drei Parteien vermieten kann.

Am Nachmittag besuchte ich noch das örtliche Nerenith. Es erwies sich als überraschend klein. Anscheinend lebten weniger Neristu in Daranel, als man von einer Stadt dieser Größe im allgemeinen erwartet. Trotzdem war die Neristugemeinde hier bekannt für ihre Gelehrten, Alchimisten und Technomanten. Ob die hiesigen Neristu besonders häufig mit magischem Talent geboren wurden, oder ob die in Daranel zahlreich erhältlichen magisch aktiven Substanzen Begabte anzog, möchte ich nicht entscheiden. Zumindest kann ein Normalsterblicher wohl nirgends so leicht potente Elixiere und ausgereifte Artefakte und Arcanomechaniken erwerben. Einer der Neristu, mit denen ich sprach, war auch ein profunder Kenner lokaler Historie. Zwar wurde Daranel vor nur 2000 Jahren von cantaresischen Händlern und Kolonisten gegründet, jedoch sollten an der Rusiarmündung schon te'sumurrische Ruinen gestanden haben, die ihrerseits auf weit älteren Fundamenten unbekannten Ursprungs errichtet wurden. Von einer Erweiterung des Nereniths mußte daher abgesehen werden und das, obwohl es am Stadtrand gelegen ist.

Reisebericht des hochehrenwerten Valerian Ennandu, Serovogor 4769 IZ

Das Leben im Imperium

von Daniel Löckemann

Die Domäne

Die Grundform des imnperialen Landlebens stellt die Domäne dar. Domänen sind die Großgrundbesitze der Optimaten, denn nur diesen ist unbeschränkter Landbesitz überhaupt erlaubt. Üblicherweise obliegt die Bewirtschaftung den Honoraten, die als Großpächter und Verwalter, als sogenannte Prokuranten der Güter eingesetzt werden. Kleinere Domänen beginnen in der Regel mit einer Fläche von einer Orthomillia, bzw. 100 Hektar, während die seltenen aber wirklich großen Domänen bis zu 1000 Orthomillia umfassen. Während die besseren Böden und Lagen von den Domänensklaven direkt im Auftrag des Prokuranten bewirtschaftet werden, werden die weniger günstigen an Kleinbauern weiterverpachtet.

Diese armen Kleinbauern sind zwar theoretisch frei, aber da der Prokurant nicht nur die Höhe der Pacht festlegt, sondern auch über Wasserverteilung entscheidet, sämtliche Produktionsmittel zur Raffinierung, wie die Mühlen besitzt, das generelle Vorkaufsrecht über die geringen Überschüsse (so überhaupt) innehat, die lokalen Steuern für den Provinzmagnaten eintreibt, die lokale Gerichtshoheit innehat und Gläubiger der häufig verschuldeten Bauern ist, sind die Pächter dem Prokuranten ebenso auf Gedeih und Verderb ausgeliefert, wie die Sklaven. Das Herz der Domäne stellt immer die Villa dar. Hier residiert der Prokurant samt seiner Familie, einer Handvoll bewaffneter Schergen, die man als Protektoren bezeichnet und den Haussklaven. Auf kleineren Domänen handelt es sich dabei sowohl um ein Wohn, wie auch um ein Wirtschaftsgebäude, meist ein dreigeschossiger Hauptbau mit flachem Dach und einem Säulenvorbau, an dem sich in rechten Winkel zwei zweigeschossige Flügel (oder ebensolche separaten Nebengebäude) anschließen, in denen Vieh und Sklaven ebenso untergebracht sind wie Kelter und Darre. Größere Domänen trennen dagegen Wirtschafts- und Wohnräume voneinander. Hier findet man einen von Ziergärten umgebenden Palastbau, in dem der Hauptflügel der in der Regel dem abwesenden Optimaten vorbehalten bleibt, während der Prokurant immerhin einen Nebenflügel bewohnen darf, wenn er nicht stattdessen eine Dorfvilla bewohnt. In mittleren und größeren Domänen werden die Domänensklaven und Pachtbauern zu Dorfgemeinschaften zusammengefasst, denn so können die Untertanen besser geschützt (und überwacht werden). Die Sklavenquartiere werden dann natürlich mit den herrschaftlichen Wirtschaftsbetrieben zu eigenen Komplexen zusammengefasst. Diese Anlagen mit oft mehr als 1000 Einwohnern sind planmäßig angelegt, so das man sich in einem Millitärlager vorkommen mag. Doch auch im Dorf (oder den Dörfern) der freien Pachtbauern ist die Besiedlung häufig streng geordnet. Nicht selten sind die Flächen zum Häuserbau vom Prokuranten zugewiesen, oder die Häuser werden gar vom Prokuranten an die Bauern vermietet. Im Zentrum des Dorfes findet man eigentlich immer das Dorfhaus. Das Dorfhaus ist normalerweise das größte und solideste Gebäude und dient sowohl als zentrales Lager, Markt und Versammlungsraum. Hierhin liefern die Bauern die Pacht ab (zumindest den Teil, der in Naturalien gezahlt wird), hier werden auch die seltenen Überschüsse an den Prokuranten, bzw. dessen Beauftragten, verkauft. Hier wird auch alles, was zum Leben notwendig ist, aber nicht von den Dörflern selbst hergestellt werden kann oder darf, von den Beauftragten des Prokuranten verkauft. Geduldete Fremde werden manchmal hier untergebracht. Das Dorfhaus kann in der Praxis ganz unterschiedliche Formen annehmen. Manchmal ist es nur ein einfaches Lagerhaus es kann aber auch mit der Villa des Prokuranten zusammenfallen, oder stellt zu-

mindest einen Teil der Villa dar, in abgelegenen Gebieten kann dieser zentrale Speicher zu einer regelrechten Fluchtburg und Zitadelle ausgebaut sein. Natürlich unterscheiden sich Domänen in der Praxis lokal und regional noch einmal stark voneinander. So ist im Umkreis der Metropolen der Anbau sehr intensiv und man wirtschaftet entsprechend den Bedürfnissen der Metropole und des Marktes. Weiter entfernt von den Städten bilden die Domänen eher autarke Wirtschaftsgemeinschaften, die als Selbstversorger zuerst einmal ihre eigenen Grundbedürfnisse stillen müssen. Solche Art von Domänenwirtschaft ist natürlich recht ineffizient und bringt dem Optimaten keine hohen Erträge. Kein Wunder, das sich die Optimaten und Honoraten in der Regel scheuen, die hohen Investitionen für eine solche Domäne zu tragen. Da aber andererseits wilde Ansiedlungen kaum geduldet werden (und in der Regel schnell Opfer von Sklavenjägern werden) sind die abseits der Städte liegenden Regionen auch in seit Jahrtausenden zivilisierten und erschlossenen Horasiaten oft immer noch unberührte Wildnis. Domänen im Spiel: Domänen können natürlich auf vielfältige Weise ins Spiel eingebaut werden. Ein junger Spielerheld mag auf dem Lande aufgewachsen sein, sei es behütet als Sohn oder Tochter des örtlichen Prokuranten, oder unter den ungleich härteren Bedingungen bei Pachtbauern.

Vielleicht ist er auch ein (gesuchter) entlaufener Domänensklave? Ein Spieleroptimat könnte vielleicht sogar eine Domäne (oder auch mehrere)sein eigen nennen.

Allerdings wird er in der Regel, wenn er nicht dem Hause Kourammion oder Phraisopos entstammt, sich für kaum mehr als das regelmäßige Auszahlen der Einkünfte des Prokuranten interessieren.

Schlussendlich werden Spieler, wenn sie mit ihren Helden durch die Lande Myranors ziehen eher früher als später mit dem Leben auf den Domänen konfrontiert werden. So werden sie als Reisende möglicherweise Unterkunft suchen, denn Herbergen und Tavernen sind abseits der (noch erhaltenen) imperialen Straßen sehr selten. Ob sie dann vom Prokuranten in die herrschaftliche Villa geladen werden (bei Spieleroptimaten obligatorisch), im Dorfhaus oder bei den Kleinbauern Unterkunft erhalten, hängt von den Umständen ab. Hier kann es natürlich zahlreiche Reibungspunkte zwischen der faktischen Allmacht des örtlichen Prokuranten und dem häufig übersteigerten Selbstbewusstsein gerade kampfstarker Heldengruppen kommen. Und natürlich kann eine Domäne auch der Ausgangspunkt für ein Abenteuer sein, denn die Vorgesetzten des Prokuranten, sei es der Optimat als Besitzer, der Provinzmagnat oder gar der Trodinar schätzen es nicht, mit unwichtigen Problemen belästigt zu werden. Und die Protektoren mögen zwar gut darin sein, Bauern einzuschüchtern und Sklaven zu bewachen, bei echten nichtalltäglichen Problemen, wird es aber oft nicht ohne die Hilfe von angeworbenen „Fachkräften“ aus der Stadt gehen.

Showams Sohn II

Tobias Mauritius Fink

Das Erste, an das der Shingwa dachte, war sein Sohn. Er sah vor seinem innerem Auge, wie der Masken-Mann ihn qualvoll umbrachte. Showam wurde zornig, sehr zornig, denn schließlich ging es um seinen Sohn. Seine Augen funkelten vor Hass auf die vierarmige Frau, die das Leben seines Sohnes indirekt bedrohte. Diese jedoch blieb ganz ruhig und lächelte nur kühl. Trotzdem konnte man sehen, dass sie körperlich erschöpft war, denn ihr Brustkorb hob und senkte sich bei den hektischen Atemzügen. „Wazzz du machen? Leuchtenzzz Dinger Meizzzter muzzz!“, sprach Showam langgezogen in gebrochenem Imperial. Die Neristufrau zog eine Augenbraue hoch und blickte überheblich auf Showam. „Hör mir zu, Shingwa. Du willst die beste Diebin Balan Cantaras herumbefehlen? Wer zuerst kommt, malt zuerst, Kleiner!“, sagte sie säuselnd, ganz so, als ob sie Showam für minderbemittelt hielt. Mit wenigen Schritten kam sie an den Echsenmenschen heran. Abschätzend musterte sie ihn. In diesem Moment drehte sich für ihn alles um diesen Kristall. Dann schwang er urplötzlich

seinen Schwanz nach den Beinen der Frau. Die Neristu war völlig überrascht von dem Angriff und verlor ihr Gleichgewicht. Sie kippte nach hinten und der Kristall glitt ihr aus den Fingern. Ihre vier Hände versuchten nach dem Kristall zu schnappen, aber sie bekamen ihn nicht zu fassen. Showam jedoch ließ seine Hand vorschnellen und packte das Kleinod. Er lächelte zufrieden. Dies sollte also die beste Diebin Balan Cantaras sein?! Erbärmlich. Diese knallte laut auf den harten Steinboden und schmerzerfüllt verzog sich ihr Gesicht zu einer Grimasse. Jedoch schrie sie nicht. Showam war geschockt, wie gut seine Attacke gelungen war, aber er reagierte schnell. Er konzentrierte sich kurz und beobachte wie die Farbe seiner Schuppen sich in ein Nachtblau änderte. Dann machte er das einzig Richtige – er floh...

Selia lag auf den Boden und beobachte wie der Shingwa das Heil in der Flucht suchte. Sie hatten in den langen Jahre ihrer Einbrecherkarriere gelernt, nicht zu schreien, wenn sie sich verletzte. Dies hatte sich für diesen Moment gelohnt, denn wenn der Wächter käme, hätte sie keine Chance. Im Kampf war sie nie begabt gewesen. Sie stand mit einem Stöhnen auf. Für Schmerzen war später Zeit. Jetzt war es Zeit, die Echse zu verfolgen...

„Und, wie geht es dem kleinen Beneus?“ Mesus Velatus war ein junger, sportlicher Mann, der seine Aureal als Brajansjünger verdiente. Das Geld reichte gerade für sich und seinen Sohn Beneus, den er alleine erziehen musste. Seine Frau hatte ihn kurz nach der Geburt mit dem Kind sitzen lassen. Die meiste Zeit war sein Sohn bei seiner Nachbarin, die dafür von Mesus Geld bekam. Der Brajansjünger realisierte die gesprochenen Worte nicht. Er war in den Bann gezogen von dem wunderbaren Antlitz Vestalias. Ihre Haut war leicht bräunlich und ihre kleinen, blauen Augen waren wie Sterne in der Nacht. Vestalia hatte ihre braunen Haare hochgesteckt und sie strich sich eine vorwitzige Strähne aus dem Gesicht. Ihr Körper war umhüllt von einer einfachen und langen Tunika und an ihrem Bein klammerte sich ängstlich ihr junger Bruder. Vestalias Eltern waren tot und sie musste mit einem kleinen Obststand sich und ihren sechsjährigen Bruder versorgen. Mesus vergötterte sie, auch wenn Vestalia es nicht wusste. Sie war das Boot, das ihn nach der Trennung von seiner Frau gerettet hatte. Mesus fühlte, wie seine Beine schwächer wurden und sein Gesicht scheinbar glühte, wie ein Stück Kohle. „Mesus...? Was ist los? Huhu!“ Vestalia winkte mit ihren Händen vor seinen Augen. Er bemerkte erst jetzt, dass sie mit ihm sprach. Velatus meinte plötzlich, dass sein Gesicht noch mehr glühte, aber zum Glück war es dunkel. „Äh... ja, natürlich!“, stotterte er. Vestalia lächelte: „Warum bist du bloß immer so verträumt... woran denkst du immer?“ Mesus Inneres schrie ´An dich!´, aber er sagte: „An meinen Kleinen.“ Er grinste verlegen, jedoch sah er dann, wie sie verängstigt guckte. Dann legte sich plötzlich eine starke Hand auf seine Schulter. Erschrocken drehte er sich um und sah in das Gesicht eines Nordländers. Es war vernarbt und hinter der Hand würde man ihn wohl mit dem passenden Begriff "Blutsäufer" bezeichnen. „Hör Kleiner, ich hab Arbeit für dich... bist doch der den Morden, weiß nicht wie man das in eurer Sprache nennt ... Mein Herr, der bedeutende Optimat Typharos Laudero te Eupherban wünscht sich einen Dienst von dir.“ Mesus wusste nicht, wen der Mann genau meinte. Es schien aber wegen seines Berufes als Brajansjünger zu sein. Dann hörte er das Heulen von Velatias Bruder. Als er einen Blick zu ihr warf, ging sie ängstlich ein paar Schritte zurück. Ihre Blicke lagen auf ihm. „Komm Brüderchen, wir müssen gehen.“ Eilig gingen sie weg. Der grobe Mann sah ihr verwundert nach: „Hab wohl deine Flamme vertrieben, nicht wahr Kleiner? Wie gesagt, Typharos Laudero te Eupherban schickt mich. Er hat Arbeit für dich.“

Velatia rannte mit ihrem Bruder bis zu der kleinen Wohnung, die sie mit ihm teilte. Ihr Bruder lief erschöpft zu seinem Bett und schaute Velatia an. „Bist du traurig, Schwester?“ Velatia lächelte zärtlich: „Mach dir keine Gedanken!“ Sie setzte sich an sein Bett und gab ihm einen Kuss auf die Stirn. „Schlaf schön!“ Der Kleine grinste und schloss die Augen. Kurze Zeit später hörte man den ruhigen Atemgang. Velatia stand auf und setzte sich an den kleinen Tisch. Das war also ihre große Liebe, ein Mörder. Tränen rollten ihr die Wange runter und sie schluchzte.

Impressum

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

Herausgeber: Benjamin Filitz
Kleine Klausstr. 6, 06108 Halle
Email: yemeth@myrana.de

Chefredakteur: Benjamin Filitz
Leitende Redakteure: Johannes Borgwardt, Ines Krtschil
Lektorat: Ines Krtschil und Jan Philipp Fiedler
Layout: Max Nurus, Bernadette Wunden
Freie Mitarbeiter: Tobias Mauritius Fink, Kai Frederic Engelmann, Matthias Löffler. René Littek, Peter Horstmann, Daniel Löckemann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

"Das Schwarze Auge", "Aventurien" und "Myranor" sind eingetragene Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.
Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Wiederspruch zu offiziell publizierten Texten stehen."

© 2004 by Memoria Myrana