

Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 18 _ 2/2008





INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1
<i>LAND DER 10.000 GÖTTER</i>	
Baalian - Herr der Gier von Florian Wassermann	4
<i>LEBEN IN MYRAPOR</i>	
Die <i>Optima Brava</i> von Jochen Willmann	7
<i>MYRAPOR-SZENEN</i>	
RPC2 in Münster von Peter Horstmann	16
<i>RASSEN & KULTUREN</i>	
Arrhabash-Büffelreiter von Florian Wassermann	20
<i>REZEPTIONEN & KOMMENTARE</i>	
Es liest sich was II - Den Göttern versprochen von Dennis Rüter	21
Codex Monstrorum - ein Kommentar von René Littek	23
<i>STADT & REGION</i>	
Shangamar von Dennis Rüter	25
<i>WEGE NACH MYRAPOR</i>	
Kapitän Jasteks Truhe von René Littek	30
Impressum	34

VORWORT

Ein arbeitsreiches Quartal liegt hinter uns. Anfang des Jahres waren es noch Arbeiten an der Page und am Server, die uns in Atem gehalten haben, doch seit der letzten Ausgabe wurde wieder verstärkt Textarbeit geleistet. So waren drei unserer Mitarbeiter beim Lektorat des Codex Monstrorum beteiligt und bei der myranischen Magie zaubern fünf von unseren Leuten mit.

Doch auch für das eigene Fanzine wurde viel geschrieben, sodass bereits einige Texte für die kommende Ausgabe fertig geworden sind. Eine Neuerung ist die Unterteilung in Rubriken, um die Orientierung zu erleichtern. An dieser Stelle sei angemerkt, dass wir immer wieder gerne Texte annehmen und in der MM veröffentlichen, bei Interesse einfach eine Mail oder Foren-PN senden.

Diese Ausgabe startet Florian Wassermann mit **Baalian - Herr der Gier** und führt dabei seine Serie über die Priester der Stellare fort. **Die Optima Brava - Das Palastschiff des Kynomus ul Kouramnion** wurde von Jochen Willmann nach einer Idee von Roland Hofmeister beschrieben und sollte ein willkommener Schauplatz für Abenteuer am Meer der Schwimmenden Inseln sein. Von mir stammt dann ein kleiner Überblick über die **RPC2** in Münster und was es hier Interessantes zu Myranor gab. Da die Kochecke diesmal leider entfallen musste, führt Florian Wassermann den Artikel-Reigen mit seiner Idee zum **Arrhabash-Büffelreiter** fort. Diese stellen eine besondere Gruppe innerhalb der Leonir-Gesellschaft dar und dürften ihre Fans in der Spielerschaft finden. Über Gefallen und Nichtgefallen sprechen auch gleich zwei Autoren in der Rubrik Rezensionen & Kommentare: Dennis Rüter setzt die Serie **'Es liest sich was'** mit seiner Meinung über den Roman *Den Göttern versprochen* fort und René Littek verrät uns, was er vom *Codex Monstrorum* hält. Dennis Rüter hat aber nicht nur den Roman gelesen, sondern sich auch mit den Farbenfrohen beschäftigt und einen

schönen Artikel über **Shangamar** erstellt. Viele Wege führen nach Myranor und so beendet René Littek die Artikelfolge dieser Ausgabe mit **Kapitän Jasteks Truhe**. Ob es sich dabei um eine Hilfe handelt, seine Helden nach Myranor zu bringen oder eher um eine Herausforderung, sei jedem Meister selber überlassen.

Da die kommenden Myranor-Abenteuer sich vor allem aus den Wettbewerben rekrutieren werden, sei noch einmal auf den laufenden Wettbewerb hingewiesen, der noch bis zum 15. Juni läuft. Die Bedingungen dazu kann man am Ende der Ausgaben einsehen.

... soweit als Einleitung zu dieser Ausgabe. **Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und Spielen!**

Peter Horstmann für das MM-Team

BAALIAN – HEER DER GIER

von Florian Wassermann

“Der betäubende Duft des Schlafmohns hüllte ihn ein, als er die schweren Vorhänge beiseite zog. Pelenes fand sich in einem runden Kellerraum mit niedriger Decke wieder. Die grob gemauerten Wände waren zum Teil mit staubigen Purpurstoffen verhängt, zum Teil mit Nischen versehen worden, in denen tropfende Kerzen für gedämpftes Licht sorgten. Der Tempel war vollgestopft mit allerlei Gaben, Pergamenten, Schriftrollen, Wachstafeln und Räucher-schalen. Der runde, niedere Altarsockel aus schwarzem Obsidian erinnerte an eine abgebrochene Tempel-säule und war sowohl mit silbernen Hieroglyphen, als auch einer Unzahl feiner Amethystsplitter ver-sehen.

Ein Gefühl der Angst gepaart mit Unsicherheit beschlich ihn, während er wartete und als er sich schon umwenden wollte, um zu gehen, wurde einer der Wandteppiche beiseite geschlagen und der Priester betrat den Raum. Er war ein Bansumiter von kleinem Wuchs und mittlerem Alter. Dennoch erinnerten das lange, schütterte Haar, die tiefliegenden Augen und die faltigen Hände an einen greisen, alten Mann. Seine ehemals weiße Tunika hatte die Farbe gelber Knochen angenommen und der verschlissene Purpurcalar wurde von einem Gürtel aus angelaufenen Silberplättchen zusammengehalten, an dem er einen Dolch mit breitem Blatt trug. Nur das Silberamulett mit dem daumennagelgroßen Ame-thysten um seinen Hals machte einen neueren Eindruck. Der Priester nahm wortlos auf einem zer-fransten Teppich Platz und bedeutete seinem Gast, sich ebenfalls zu setzen. Zitternd kam Pelenes dieser Aufforderung nach. Als ihn der Bansumiter nun mit schnarrender Stimme begrüßte, wurde Pelenes auf die wulstige, rote Narbe am Hals des Mannes aufmerksam, die sich von einem Ohr zum anderen zog. Und er hegte zum ersten Mal Zweifel an seiner Rache. Noch vor drei Tagen hatte er seine Frau dafür gehasst, dass sie sich seinem Bruder hingegeben hatte. Er hatte ihr diese Fehlgeburt von ganzem Herzen gewünscht. Nun war er nicht mehr sicher, ob es den Preis auch wert gewesen war ...”

Der Kult

Baalian ist der 'Herr der Gier'. Sowohl Habgier, als auch Eifersucht sind seine Attribute. Das Scheitern der eigenen Bemühungen, die Unfähig-

keit etwas zu erreichen oder zu erlangen und auch der Verlust dessen, was man bereits besessen hat, stehen in seinem Zeichen. Wenn ein Gläubiger den Tempel Baalians betritt, so tut er dies aus Eigennutz oder Selbstmitleid. Jeder steht hier für sich allein und eine Kultgemeinschaft in diesem Sinne gibt es nicht. Der Priester dient als Ansprechpartner für den Hilfesuchenden und lässt sich seine Ratschläge und Dienste teuer bezahlen. So ist die Bruderschaft Baalians auch ein Kult der Widersprüche, denn der Priester verlangt von den Gläubigen stets etwas als Gegenleistung, das diesen lieb und teuer ist. Von einem reichen Handels-herren Gold anzunehmen kommt für ihn nicht in Frage, wohl aber ein wertvolles Erinnerungsstück an dessen verstorbenen Sohn zu verlangen.

Wegen seiner eher menschenfeindlichen Aus-richtung und der destruktiven Machenschaften ist der Kult fast überall im Imperium verboten. Dies hält jedoch weder Priester noch Anhänger davon ab, sich im Geheimen, an verborgenen Orten zu treffen. Man versteht sich darauf möglichst kein Aufsehen zu erregen und ist im Ernstfall meist schnell untergetaucht. Da jeder Priester zudem ein Klientel an Kontaktpersonen besitzt, ist er den Garden fast immer einen Schritt voraus.

Die Struktur des Kultes ist offen, es gibt keine ein-heitliche Glaubensdoktrin, kein allgemeines Aufnahmehierarchial oder ähnliches. Nur der Vertrag zwischen Geweihtem und Gläubigem zählt, unabhängig von Stand und Herkunft.

Die Macht der Priester

Im Allgemeinen besitzt ein Priester Baalians keine politische Macht. Er ist gezwungen, sich versteckt zu halten und nicht aufzufallen. Jedoch ist der Einfluss der Baaliansekte auf einzelne Gläubige beträchtlich. Und auch wenn diese meist den unteren Ständen entstammen, so ist doch etwa einer von Hundert der Anhänger ein Honorat. Ob sogar Optimaten einzelnen örtlichen Kulturen angehören oder gar vorstehen, ist nicht bekannt. Jedoch ist auch dies gut denkbar.

Sowohl um Einfluss auf seine Anhänger zu nehmen, als auch um deren Wünsche zu erfüllen, bedient sich der Geweihte geheimer Rituale. Gerüchte reichen von Schmerzen über Verstüm-

melung, bis hin zur völligen Willenskontrolle. Was davon nun der Wahrheit entspricht lässt sich schwer sagen. Einig ist man sich lediglich darüber, dass von diesen Praktiken selten etwas Gutes zu erwarten ist.

Um sich inspirieren zu lassen greifen die Priester Baalians häufig zu starken, betäubenden Drogen. Diese werden auch einem eventuellen Bittsteller verabreicht.

Die Anhängerschaft

Getrieben von Gier und dem Wunsch nach Erfüllung ihrer Bedürfnisse suchen die unterschiedlichsten Menschen, Amaunir, Satyre u. a. die geheimen Tempel Baalians auf. Es gibt immer irgendwo irgendjemanden, der von irgendeinem Ort gehört hat, an dem diese Wünsche in Erfüllung gehen können und von einem Priester, der nicht allzu viele Fragen stellt. Ein Netzwerk aus Fängern, die so genannten *Foveroren* (ez.: Foveror), besteht in jedem Viertel, in dem ein Baalianpriester residiert. Wie ausgeprägt dieses Netz ist und welchen Cirkeln die Foveroren angehören, hängt schlicht vom Einfluss des Kultobehauptes ab. Hat ein Fänger sein mögliches Opfer ausgemacht, beginnt er damit es zu überwachen und Informationen einzuholen. Irgendwann kommt er, scheinbar aus Zufall, mit dem Opfer ins Gespräch. Dabei fällt, wiederum rein zufällig, eine Andeutung. Das Opfer weiß nun, wo der Priester zu finden ist und die Sache nimmt ihren Lauf ...

Tracht und Bewaffnung

Über einer weißen, knielangen Tunika trägt der Baalianpriester meist einen violetten Calar. Der Gürtel besteht aus silbernen Plättchen und wird darüber getragen. Der Ritualdolch ist breit und schwer und erinnert in seiner Form an die Akinaces des südlichen Kontinents. Exemplare aus Farbstahl oder mit einem doppelten Löwenkopf am Knauf sind jedoch bisher nicht gesehen worden. Da die Baalianspriester in der Regel recht passabel mit dem Dolch umzugehen wissen, nutzen sie diesen auch für den Kampf und nicht nur um Opfertiere zu schwächen. Darüber hinaus wird den Novizen ein Kampfstil beigebracht, der dem der erasumischen Klosterkrieger sehr ähnelt. Man bedient sich ansonsten vor allem leichter Waffen oder solcher, die leicht zu verstecken sind. Auch Gift wird nicht verschmäht und so ist ein kurzes Blasrohr im Kult des Baalian keine Seltenheit. Komplettiert wird die Tracht des Priesters mit dem Zeichen Baalians in Amulettform: Eine runde Silberscheibe mit Gravuren und einem Amethysten in der Mitte oder seltener gar einem einzelnen, sternförmigen Kristall an einer

Silberkette. Außerhalb seines Tempels, speziell beim Betreten und Verlassen von Städten und tagsüber werden vielfältige Verkleidungen getragen.

RITUALE

Skulptur der Gier

Voraussetzungen: Halbzauberer (Priester Baalians)

Wirkung: Der Zauberer fertigt ein Bildnis, eine Statuette, Puppe oder Ähnliches von seinem Opfer an, wofür ein wenig Blut, Haar oder eine Hautschuppe des Opfers benötigt wird. Im darauf folgenden Ritual belegt der Zauberer das Opfer entweder mit einer völlig neuen Art von Gier oder aber er verstärkt eine bereits vorhandene: Eine schlechte Eigenschaft mit "-gier" oder "-sucht" + RkW Punkte (ohne MR-Abzug)

Solange sich das Opfer während der Wirkungs-dauer innerhalb des Wirkungskreises befindet ist, es betroffen. Verlässt es ihn, so werden die Auswirkungen des Rituals solange außer Kraft gesetzt, bis es ihn wieder betreten hat. Die Zone ist beweglich und das Zentrum wird durch die Puppe/Skulptur gebildet. Was das Opfer unter diesem Einfluss tut ist letztendlich Meisterentscheid. Jedoch kann man davon ausgehen, dass ein Mann, der plötzlich unter einer Goldgier von 15+ leidet, der Versuchung nicht lange standhalten können wird. Unabhängig davon ob in der Stadt, in der er sich gerade befindet, die Todesstrafe auf Diebstahl steht.

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: MU/IN/CH +MR

Ritualdauer: 1 Stunde

Ritualkosten: 5 AsP/Tag

Reichweite: RkP* Radius in Meilen

Wirkungsdauer: max. RkP* Tage

Baalian-Priester (13 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, CH 12

Start-SO: 5

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Gabe Gefahreninstinkt, Gesucht II, Halbzauberer, Neid 6, Rachsucht 5, Randgruppe, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (10)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gesucht, Jähzorn, Sucht, alle Nachteile die in irgendeiner Form "-gier" oder "-sucht" enthalten

Kampf: Blasrohr oder Wurfmesser +4, Dolche +5, Raufen +5, Fechtwaffen oder Säbel oder Stäbe +2

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +3, Stimmen

Imitieren +1, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +5, Überreden +6, Überzeugen +2

Natur: -

Wissen: Götter/Kulte +3, Kryptographie +2, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Rechnen +3, Sternkunde +5

Sprachen/Schriften: eine passende Zweitsprache nach Wahl, Kult-Geheimsprache +5, Imperiale Glyphen +5

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Malen / Zeichnen +2, Schneiden +1

Zauberfertigkeiten: Baalian +5, Inspiration +5

Sonderfertigkeiten: Opferblut, Ritualkenntnis: Baalian, Skulptur der Gier

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Erasmusischer Klosterstil, Leitquelle: Baalian, Talentspezialisierung Sternkunde: Baalian

Ausrüstung: Weiße Tunika, violetter Calar, silbernes Cingulum, Ledersandalen, Ritualdolch (Werte wie Akinax), eine passende Waffe nach Wahl, Rauschkraut mit Pfeife, Weihrauch, Räuchergefäß

DIE *OPTIMA BRAVA* - DAS PALASTSCHIFF DES KYRNOMUS UL KOURAMNION

von Jochen Willmann, nach einer Idee von Roland Hofmeister

Die *Optima Brava* ist ein Prunkstück unter den Schiffen der Optimaten. Vor sieben Jahren erbaut und schon etliche Male überholt, um kleine Schönheitskorrekturen durch zu führen und die neuesten Spielereien an Bord zu installieren. So wurde erst letztes Jahr ein arcanomechanisch betriebenes Kühlfach für valantischen Schaumwein eingebaut.

Als der neristrische Architekt Archias e Sidor Coroman im Jahre 4768 IZ den Auftrag erhielt, für Kyrnomus ein Palastschiff zu bauen, das wie er selber sagte 'nur' der Repräsentation dienen sollte, verwendete er die Pläne einer Schaufelradgaleere als Grundlage.

Doch ein Antrieb mit den fünfzig Tretsklaven hätte zu viel Platz benötigt, der dringend für die Gästekajüten benötigt wurde. So baute der Neristru kurzerhand einen arcanomechanischen Antrieb ein und verlängerte den Rumpf um ein Drittel, wodurch der nötige Raum geschaffen wurde.

Sein Auftraggeber verlangte zudem in jedem Raum genügend Licht, sodass Archias nicht darum herum kam, einen halben Gradu durchmessende Fenster, so genannte Bullaugen, auf den oberen zwei Decks einzubauen. Diese in einem Messingrahmen befindlichen Glasfenster können sogar nach innen geöffnet werden. Für die Beleuchtung des Speisesaales baute er sogar die Ladeluken zu einem gigantischen Oberlicht um. Nach zweijähriger Bauzeit präsentierte er eine Perle des Schiffbaukunst. Eine überlange Prunkgaleere mit am Heck befindlichen Schaufelrad.

Haupteinsatzgebiet dieses schwimmenden Palastes ist das Valantische Meer und die imperiale Seite des Meeres der Schwimmenden Inseln nach Süden bis Vinerata sowie die imperialen Gebiete des Grünen und des Großen Orismani. Die Bereiche des Küstenkanals können auf Grund der Überlänge nicht befahren werden, da die meisten Schleusen des Kanals für so ein Schiff nicht aus-

gelegt sind. In den Gebieten südlich der Mholurenwehr wird die *Optima Brava* immer von einem imperialen Kriegsschiff begleitet, um mehr Schutz vor Übergriffen der Molchwesen zu gewährleisten.

Gebaut: Werft von Sidor Valantia

Besitzer: Kyrnomus ul Kouramnion

Flagge: Kouramnion

Takelage: I; Rah 1

Zusatzantrieb: Heckschaufelrad (arcanomechanisch)

Länge: 61,5 Gradu

Breite: 12,0 Gradu

Schiffsraum: 688 q

Tiefgang: 2,8 Gradu

Frachtraum: 450 q

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 6

Geschwindigkeit

vor dem Wind: 8 Millia/Stunde

mit raumem Wind: 10 Millia/Stunde

am Wind: 1 Millia/Stunde

Schaufelradantrieb (Marsch): 8 Millia/Stunde

Schaufelradantrieb (Rammen*): 15 Millia/Stunde

Waffen: 3 Tormenta Quartana je Breitseite

Wert: 50.000 Au (+Bewaffnung)

Besatzung: 12 Matrosen, 28 Söldner, 4 Bedientete des Optimaten

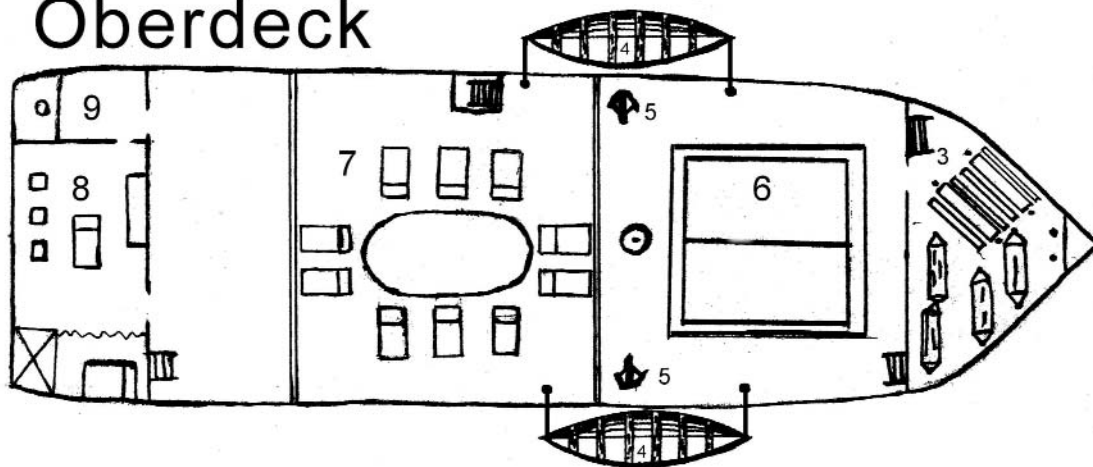
Nauarch: Dalamnesus serr Kouramnion

* Die Rammgeschwindigkeit kann nur 1 SR lang gefahren werden.

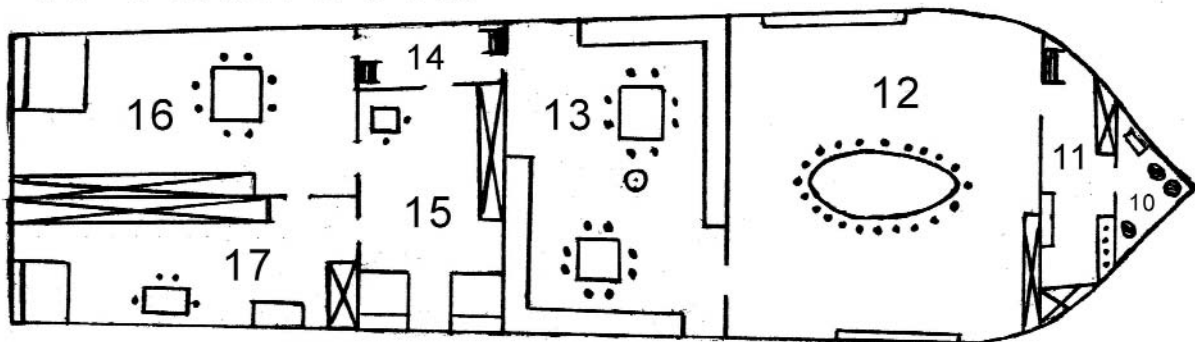
Trutzen



Oberdeck



1. Unterdeck



Die Trutzen

(1) Vordertrutz

Hier befindet sich neben der Ankerwinde und zwei Geschützen noch die Patav-Schleuder, ein relativ neues Spiel, dass sich in den Optimatenkreisen von Sidor Valantis schon einer gewissen Beliebtheit erfreut.

Mit Hilfe dieser Schleuder und der Belas, die hier bereitgehalten werden, können sich geneigte Gäste im Tontellerschießen üben. Nicht so sportliche Gäste können den Schützen von einer daneben befindlichen Sitzgruppe aus beobachten.

(2) Achtertrutz

Neben dem Steuerrad befindet sich auf diesem Deckbereich nur noch die Steuerhaube für den Mechanopaten und zwei Tormenta Quartana.

Oberdeck

(3) Aufenthaltsraum der Freiwache

Im Bug des Schiffes, direkt unter der Vordertrutz wurde für die Freiwache ein Aufenthaltsraum eingerichtet. In dem recht kargen Raum befinden sich

ein paar Tische und Bänke, an denen die Seeleute und Söldner neben Würfel- und Kartenspielen auch ihre Speisen zu sich nehmen, und fünf Hängematten. Eine Treppe führt von hier direkt in die Kombüse.

(4) *Beiboote*

(5) *Tormenta Quartana (Schiffsgeschütze)*

(6) *Oberlicht*

Etwa einen Spetem ragt die Konstruktion aus dem Boden in der ein Glasfenster eingelassen wurde. Das sechseinhalb auf sechseinhalb Grad messende Fenster dient nicht nur zur Erhellung des Speisesaales, sondern kann auch, zur Beladung des Frachtraums, aufgeklappt werden.

(7) *Sonnendeck*

In diese durch zwei Stufen erhöhte Plattform wurde ein 1 Grad tiefes Schwimmbecken eingelassen. Um nach einem anstrengenden Tag genügend Entspannung zu finden, kann man sich auf einem Kanapee allerlei Köstlichkeiten reichen lassen. Bei zu intensiver Sonne wird von den Dienern meist ein Zelt aufgebaut.

(8) *Massageraum*

Die in den Künsten der Entspannung bewanderte Nerista Amyani sorgt für körperliche Erquickung. Neben ihren Kenntnissen in tharpurischen und shindrabarischen Massagetechniken, verfügt sie noch über manch ein exotisches Duftöl. In dem mit bunten Stoffen ausgehängten Raum befindet sich neben der Massageliege noch eine kleine Kommode, auf der Duftkerzen ihren betörenden Geruch verströmen und drei bequeme Sessel. Ein kleiner Bereich wird von einem orangefarbenen Vorhang abgetrennt, hinter dem sich der private Teil von Amyanis Reich befindet. Dort stehen ihr Bett und ein Schrank.

(9) *Toilette*

1. Unterdeck

Alle Zimmer auf diesem Deck sind mit mindestens einem Bullauge versehen, durch das bei Tage ausreichend Licht fällt.

(10) *Lagerraum*

Hier werden Lebensmittel, Duftöle und anderen Dingen des täglichen Bedarfs (zumindest aus Optimatensicht) in Schränken, Fässern und Amphoren gelagert.

(11) *Kombüse*

Die Kombüse ist das Reich von PaoMakh. Mit den nötigen Hilfsmitteln bereitet hier die amaunische Köchin all die Köstlichkeiten vor, die ihr Herr im

Speisesaal mit seinen Gästen zu sich nimmt. Eine Treppe führt von hier in den Aufenthaltsraum (3) der Freiwache.

(12) *Speisesaal*

Auf einer Kreuzfahrt gehört das abendliche Bankett zu den schönsten Ablenkungen vom 'harten' Alltag. Die lange Tafel und die vielen prunkvollen Kandelaber laden dazu ein.

Die mit goldverzierten Paneelen vertäfelten Wände strahlen eine warme, heimelige Atmosphäre aus. Zudem ist die Holzdecke in der Mitte durch eine sechseinhalb mal sechseinhalb Grad messende Konstruktion aus Glas ersetzt. Wodurch der Raum auch an den vielen nebligen Tagen ohne zusätzliche Lichtquellen auskommt.

Das sich ein Teil des Parkettbodens zum Beladen des Schiffes entfernen lässt, ist nur den Bediensteten bekannt und fällt dem Gast gewöhnlich nicht auf.

(13) *Bordbibliothek*

Was wäre ein Optimat ohne Bücher und alte Schriftrollen! In der Bordbibliothek erwartet den geneigten Wissensuchenden eine kleine, aber feine Auswahl an Schriftstücken.

Bequeme Sessel, die um zwei Tische gruppiert sind, laden zum Verweilen ein. Um das Schriftgut vor dem feuchten Klima des Meeres zu schützen, wurde in die Decke ein Artefakt zur Trocknung und Reinigung der Luft eingebaut.

(14) und (25) *Treppe*

Über diese Treppe gelangen sowohl Gäste wie auch Bedienstete in alle Bereiche des Schiffes.

(15) *Kajüte der Leibsklaven*

Hier, quasi in flüsterreichweite, leben die zwei Leibsklaven der Herrschaften.

(16) *Schlafraum des Gastgebers*

Nach Betreten des Gemachs fällt dem Betrachter zuerst das Wappen des Hauses Kouramnion ins Auge, welches als großes Mosaik in den Parkettboden eingelassen wurde.

Die Möbel, eine Kommode mit Spiegel sowie ein großer Kleiderschrank und ein Schreibtisch an dem Kyrnomus seine wichtigsten Geschäfte auf Reisen abzeichnet, sind aus den edelsten Hölzern Tharpuras gefertigt. In dem weichen, nahezu riesigen Himmelbett findet der Schiffseigner erholende Ruhe. Sehr gut harmonisieren hier die Goldbeschläge der Möbel und Wandverkleidungen mit dem sanften Blau der Spinnenseide. Mit edlen Schnitzereien verzierte Stühle runden das Gesamtbild ab.

(17) *Schlafraum von Sindariana*

Dieser in Rosatönen eingerichtete Raum dient Sindariana, der Frau des Optimaten, als Quartier.

Auch hier wurde an Gold- und Silberintarsien nicht gespart. Die Schränke und Kommoden sind hier ebenfalls aus edlen Hölzern gefertigt. Der Boden ist mit weichen, shindrabarischen Teppichen ausgelegt, die einen wie auf frischen Gras laufen lassen.

2. Unterdeck

Auf diesem Deck gibt es ebenfalls in allen Zimmern Bullaugen aus Glas, die das Tageslicht herein lassen.

(18) Gästekajüten

Diese dreißig bis fünfunddreißig Orthogradu messenden Kajüten stellen das Luxuriöseste einer Gästeunterkunft auf hoher See dar. Auf dem Boden findet man nach dem Eintreten beste Auslegeware aus Tharpura, auf dem eine Kommode, ein Tisch, zwei Stühle und ein Schränk aus feinsten Edelhölzern aufgestellt sind. Sein Haupt kann der Gast auf einem großen valantischen Bett, welches mit Seidenkissen geschmückt ist, betten.

(19) Kajüte der Leibdiener der Gäste

Hier finden die Leibdiener der Gäste ihr Quartier. Ein spartanisch eingerichteter Raum mit zwei Stockbetten und einem Schrank. An einem schmalen Holztisch verbringen die Leibdiener ihre geringe Freizeit mit Karten- und Würfelspielen.

(20) Kapitänskajüte

Diese von nüchterner Funktionalität geprägte Kajüte beherbergt den Nauarchen Dalamnesus serr Kouramnion. Auf dem Tisch finden sich Seekarten und ein Astrolabium für die Navigation.

(21a) Kajüte des Ersten Offiziers

Hier findet man die Unterkunft des Ersten Offiziers. Neben einem Bett gibt es in diesem Raum nur noch einen Kleiderschrank, einen Tisch und zwei Stühle.

(21b) Kajüte des Geschützmeisters und des Pentadru

Shinxarius, der Pentadru der Söldner und der Geschützmeister der *Optima Brava* teilen sich diesen Raum, der ebenfalls sehr nüchtern, mit zwei Betten, zwei Beistelltischen, einem Schrank, einem Tisch und zwei Stühlen, eingerichtet ist.

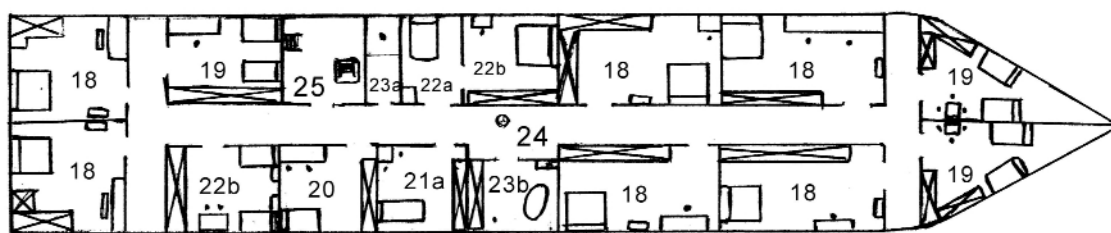
(22a) Krankenzimmer

In dem weiß gestrichenen Zimmer kann ein erkrankter Gast vom Bordmedicus versorgt werden. Die nötigen Arzneimittel gegen eventuelle Seekrankheit befinden sich in einem kleinen Wandschrank.

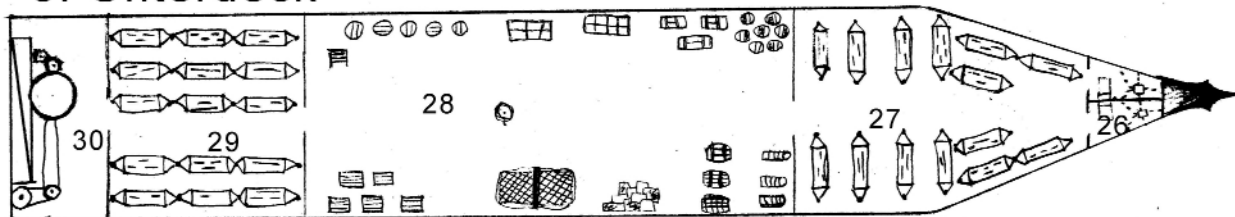
(22b) Schlafraum des Bordmedicus

Durch einen Durchgang im Krankenzimmer gelangt man ins Schlafgemach des Medicus. Auf dem Schreibtisch liegen wohl sortiert mehrere Stapel von Notizen. Der Kleiderschrank und das Bett sind dagegen immer unaufgeräumt.

2. Unterdeck



3. Unterdeck



6 Gradu

(23a) Toilette**(23b) Badezimmer**

Dieses Zimmer wurde am Boden und den Wänden mit hellblauen Fliesen ausgekleidet. Ein, mit einer eingelassenen Schüssel versehener, Tisch dient zur täglichen Körperpflege. Um einer intensiveren Reinigung des Körpers nach zu gehen, steht dem Gast noch ein Badezuber aus Messing, der auf der Innenseite emailliert wurde, zur Verfügung. Im Schrank befinden sich zudem noch Badetücher verschiedenster Größe.

(24) Gang

Dieser zwei Grad breite, Mittschiffs verlaufende Gang verbindet alle Zimmer auf diesem Deck miteinander. Bugwärts, vom Mast aus, kann auf acht Grad Länge der gesamte Boden entfernt werden, damit der Frachtraum beladen werden kann.

3. Unterdeck

Nur durch Laternen wird dieser Deckbereich erleuchtet.

(26) Arrestzellen**(27) Schlafraum der Wachen**

Der recht karge Raum weist nur 18 Hängematten auf, die im Wechsel genutzt werden. Ihre Habseeligkeiten haben die Söldner in kleinen Truhen und Seesäcken verstaut.

(28) Frachtraum

Über eine Luke in der Decke kann der Frachtraum beladen werden. Neben den Lebensmitteln und dem Trinkwasservorrat finden sich hier allerlei Exotika für die Gäste. Kyrnomus hat hier zudem noch ein paar Geschenke für hochrangige Persönlichkeiten gelagert, die er auf seinen Fahrten besucht.

(29) Mannschaftsraum

Ebenso wie im Schlafraum der Söldner findet man hier nur Hängematten und ein paar kleine Truhen und Seesäcke, in denen die Seeleute ihre Habe untergebracht haben.

(30) Maschinenraum

Das Herzstück dieses Raumes ist der arcanomechanische Antrieb, der sich in einem ein Grad hohen, bronzenen Zylinder befindet. Ansonsten sind für den Laien nur viele Riemen und Zahnräder, die sich unaufhörlich bewegen zu scheinen, zu erkennen.

Die Mannschaft der *Optima Brava*

Die insgesamt zwölf Matrosen der *Optima Brava* müssen während ihrer Arbeit an Bord immer ihre Uniform tragen, eine purpurne Tunika mit dem silbernen Wappen des Hauses Kouramnion. Auch der Kapitän und die Offiziere des Schiffes dürfen sich damit kleiden, doch unterscheidet sich ihre Uniform von der des einfachen Matrosen durch eine silberne Armbinde am linken Arm, auf der die Ranghöhe des Offiziers zu erkennen ist.

Die Leibdiener tragen hingegen unterschiedliche Tuniken, da sie je nach Anlass und Kleidung ihrer Herrschaft diese wechseln müssen.

Damit das vornehme Gesamtbild des Palastschiffes nicht gestört wird, sind natürlich auch die Söldner verpflichtet eine einheitliche Tracht zu tragen. Diese besteht aus bereits erwähnter Tunika, über die ein Brustharnisch aus Karetan getragen wird, zusätzlich wird der Kämpfer an den Armen und Beinen mit Schienen aus Karetan und am Kopf durch einen Schaller geschützt. Aber um ein Schiff angemessen verteidigen zu können, reicht es ja bekanntlich nicht aus, nur gerüstet zu sein, so verfügen alle Wachen über eine Kentema und eine Machira als Bewaffnung.

Die Kleidervorschriften an Bord gehen aber noch weiter, denn es ist streng verboten mit einer verdreckten Uniform zum Dienst zu erscheinen. Ein Vergehen dieser Art wird hart bestraft, denn jedem Bediensteten stehen zwei Garnituren dieser Kleidung zur Verfügung.

Unter den zwölf seemännischen Mannschaftsrängen befindet sich nicht nur das Schiffsmädchen Ismelope sondern auch zwei Steuer männer mit mechanopatischer Ausbildung, die den arcanomechanischen Antrieb bedienen. Für die Befehlsübermittlung von den Offizieren an die Mannschaft ist der Bootsmann Hyracparus zuständig, der bei den Matrosen, wegen seiner Härte, sehr unbeliebt ist.

Geführt werden die Seemänner vom Nauarchen Dalamnesus serr Kouramnion und den Offizieren Pythalsus, dem Navigator und ersten Offizier, sowie Tychxeno, dem Geschützmeister.

Für die ärztliche Versorgung ist Niquorenes an Bord, der neben Übelkeit der Gäste auch schwere Verletzungen nach einem Überfall versorgt.

Um das leibliche Wohl der Gäste und der Mannschaft kümmert sich die amaunische Köchin PaoMakh. Ihre Speisen werden nicht nur von den zwei Leibdienern des Kyrnomus serviert, meist werden zusätzlich noch zwei oder drei Matrosen der Freiwache zum Küchendienst abgestellt.

Nach dem Essen kann sich der Gast bei einer Massage von den vier Händen der Nerista Amyani durchkneten lassen.

Die bereits weiter oben erwähnten 27 Söldner

werden von Pentadru Shinxarius angeführt und beschützen Kyrnomus ul Kouramnion und dessen Gäste vor den Piraten des Meeres und den hinterhältigen Mholuren.

DRAMATIC PERSONA

Adeptus Exemptus Kyrnomus ul Kouramnion

Der kleine dicke Magier mit dem dünnen blonden Haar kennt immer die neueste Mode aus Valantia, ob sie für festliche Anlässe oder einer Expedition auf dem Meer tauglich ist. Dazu trägt der 51-jährige während offizieller Empfänge seine Triopta oder einen einfachen Stirnreif, in dessen Mitte sich eine schwarze Optrillithlinse befindet. Mit seinem Schiff reist der charismatische Optimat vorwiegend an den Küsten des Valantischen Meeres entlang, um dort den Kontakt zu befreundeten Cammern verschiedener Häuser zu pflegen und die Küstenlinie genauer zu kartographieren. Manche seiner Expeditionen führen ihn sogar bis hinunter nach Vinerata. Während dieser Fahrten jagt er gerne, mit zumeist einheimischer Unterstützung, verschiedenartige monströse Kreaturen. Zur Kontaktpflege veranstaltet Exzellenz Exemptus Kyrnomus in den Häfen oftmals kleine Feste auf seinem Schiff, welche eher als pragmatisch denn als dekadent bezeichnet werden können. So gibt es für den Gast neben einem delikaten Menü nur noch politische und wissenschaftliche Dispute, doch scheinen auch diese Feste unter den Optimaten beliebt zu sein.

Verwendung im Spiel: Kyrnomus ul Kouramnion kann als Auftraggeber oder Gastgeber fungieren. Der sich, wie es für das Haus Kouramnion üblich ist, sehr volksnah zeigt.

Nauarch Dalamnesus serr Kouramnion

Das schulterlange, braune Haar trägt der 35-jährige Nauarch meist zu einem Pferdeschwanz gebunden, was aber gar nicht zu seinem pockennarbigem Gesicht passen will. Als krasser Kontrast zu seinem hässlichen Antlitz steht der perfekt durchtrainierte Körper, der ihn wie eine Chimäre aus einem Athlet mit dem Kopf eines Verstümmelten erscheinen lässt. Sobald er sein Gesicht verbirgt, würde man glauben, vor einem Teilnehmer der Horasiade zu stehen. Doch Dalamnesus zeigt gerne ohne Scham beide Seiten von sich, was die meisten Betrachter im ersten Moment verschreckt. Nur wenn besondere Gäste auf dem Schiff sind, verlangt sein Herr von ihm, eine hölzerne Larve zu tragen.

Noch bevor er als Bester seines Jahrgangs die Kadettenschule von Vinerata verlassen konnte, verübte ein neidischer Mitschüler einen feigen Anschlag auf ihn. Der Attentäter spritzte ihm eine

dämonisch veränderte Substanz ins Gesicht, die ihm das Fleisch von Schädel lösen sollte, aber durch das schnelle Eingreifen eines Magiers konnte dies zumindest zum Teil verhindert werden. Leider konnte der Mitschüler von der Brajangarde nicht dingfest gemacht werden, sodass noch heute jede Spur von ihm fehlt.

Dalamnesus hörte vor kurzen, dass sich Solrinus e Vinerata, so hieß der Übeltäter, bei den Abishai verdingt hat.

Da ihm seither von den Schönen der Welt nur Abscheu entgegen gebracht wird, zeigt er sich diesen gegenüber von einer unnahbaren Seite. Dagegen wird er einem Wesen mit körperlichen Nachteilen hilfsbereit zur Seite stehen. Seinem Herrn gegenüber ist er aber absolut loyal, da dieser ihm damals das Leben gerettet hat.

Als Nauarch der *Optima Brava* wird er von der Mannschaft sehr geschätzt, da sein Wissen das Schiff schon öfter vor dem sicheren Untergang bewahrt hat, auch wenn sein Führungsstil nicht gerade als sanft bezeichnet werden kann.

Verwendung im Spiel: Dalamnesus ist der Mann im Hintergrund. Solange es keine nautischen Schwierigkeiten gibt, werden die Helden ihn nur als hässliche Person auf dem Achterdeck, der die Matrosen herumscheucht, wahrnehmen. Sollten die Helden aber auf sein seemännisches Wissen angewiesen sein, so werden sie feststellen, dass sie es hier mit einem Fachmann zu tun haben.

MU 14 KL 13 IN 13 CH 7 GE 10 FF 11 KO 12 KK 13 LE 29 AU 29 AT 11 PA 11

RS 1 (Tunika) **TP 1W+3** (Säbel), **GS 7 MR 4**, **Größe:** 1,79 Grad

SF: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Küste des Valantischen Meeres)

Shinxarius, Pentadru der Seesöldner

Der 45-jährige Pentadru ist mit seinen 1,85 Grad, ein recht großer Vertreter des meranischen Volkes. Durch einen recht ernsten Gesichtsausdruck und den militärisch kurz geschnittenen, dunkelbraunen Haaren wirkt er auf seine Gegner im ersten Moment wie ein unüberwindlicher Feind. Um es mit den so eingeschüchterten Feinden aufnehmen zu können, hält sich der ehemalige Sieger der Horasiade von Balan Majek mit regelmäßigen Übungen fit. Vorbildlich trägt er die Uniform des Schiffes, die er selbst bei Landgängen nicht ablegt.

Als Gladiator schlug er sich in jungen Jahren durchs Leben, bis er eines Tages feststellte, dass ihm der Schutz der Gemeinschaft wichtiger war. So folgte er dem Ruf seines Herzens und ging zur Shinxir-Garde in Sidor Valantis. Dort verrichtete er seinen mehrjährige Dienstzeit tadellos und

wurde zum Kirenu befördert. Seine hervorragenden Leistungen machten das Haus Kouramnion auf ihn aufmerksam und so trat er mit fast vierzig Jahren in deren Dienste als Pentadru zum Schutz der *Optima Brava*.

Shinxarius ist ein Soldat mit Leib und Seele. Er geht mit unerbittlicher Härte gegen Vergehen seiner Söldner vor, doch im Kampfe ist er ihnen ein treuer Kamerad. Die Gemeinschaft und der Zusammenhalt seiner Männer geht ihm über alles, denn die Lehren des Shinxir sind ihm heilig. Er akzeptiert andere Personen nur, wenn sie ihm in der Hierarchie übergeordnet sind oder ihm bewiesen haben (am ehesten mit der Waffe), dass sie ebenbürtig sind.

Verwendung im Spiel: Er ist der Mann, der an Bord die Ordnung wahrt. In die Bewachung des Optimaten bindet er immer alle Bediensteten an Deck ein. Und wer sich nicht an seine Regeln hält wird unerbittlich als Spion oder Unruhestifter verfolgt, so dass die Helden öfter mit ihm Ärger bekommen als ihnen lieb ist. Sobald die Helden aber einen Attentäter oder Spion entlarven, wird er sie bestmöglich unterstützen.

MU 14 KL 13 IN 10 CH 11 GE 14 FF 11 KO 14 KK 15 LE 41 AU 46 AT 14 PA 12

RS 3 (Brustharnisch aus Karetan) **TP 1W+5** (Kentema) / **1W+3** (Machira), **GS 8 MR 4**

SF: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I, Balance

Bordmedicus Niquorenes

Ein wenig blass wirkt Niquorenes Erscheinung auf den ersten Blick, obwohl der Siebenundfünfzigjährige noch voll im Leben steht. Wahrscheinlich liegt es daran, dass er auf den Reisen mit der *Optima Brava* tagsüber scheinbar nur im Krankenzimmer oder in seinen Gemächern zu finden ist und über seinen Büchern und Manuskripten sitzt, wenn er keinen Patienten versorgen muss. Nur beim abendlichen Bankette ist der grauhaarige Mann immer anzutreffen und hört konzentriert zu, was sich die hohen Herrschaften zu berichten haben. Der recht wissbegierige Mann mit seinem Spitzbärtchen trägt am Tage die für Mediziner übliche grüne Tunika mit der blutbefleckten Lederschürze. Während des Abends hingegen sieht man den 1,70 Gradu großen Mann vorwiegend in einem reich verzierten, grün-weißen Calar.

Aufmerksamen Beobachtern wird nicht entgehen, dass Niquorenes zwar versucht viel über seine Patienten und die Gäste des Schiffes zu erfahren, aber wenig von seinem Wissen anderen Preis gibt. Darauf angesprochen wird er sich der ärztlichen Schweigepflicht verbunden fühlen, obwohl er

einen anderen Grund hat.

Vor einem halben Jahr versuchte er an neue Bücher über Anatomie heran zu kommen, so lernte er eine Frau kennen die versprach ihm all sein Wissenshunger stillen zu können. Er erhielt neue Bücher und sollte als Gegenleistung seinen Herrn ausspionieren. Da sein Wissensdurst größer ist als seine Loyalität, wird es ihm auch nicht mehr gelingen, den draydalanischen Einflüsterungen Stand zu halten.

Verwendung im Spiel: Niquorenes ist der Gegenspieler im Hintergrund. Als Spion der Draydal versucht er so viele geheime Informationen wie möglich über das Imperium zu sammeln. Dabei versucht er sich aber immer unauffällig zu verhalten. Er fragt einen Patienten eher beiläufig über dessen Arbeit aus und wird sich hüten durch einen Mord seine Tarnung auffliegen zu lassen.

MU 14 KL 16 IN 13 CH 12 GE 11 FF 13 KO 12 KK 10 LE 30 AU 29 AT 9 PA 10

RS 1 (Tunika) **TP 1W+1** (Dolch), **GS 7 MR 4**

SF: Kulturkunde (Xarxaron), Talentspezialisierung: Heilkunde Gift (mineralische Gifte) 8, Berufsgeheimnis

Köchin PaoMakh

Die attraktive Amauna mit ihrem kurzen, grauen Fell ist recht unscheinbar zu nennen. Nicht nur ihr Fell trägt dazu bei, auch ihre geringe Körpergröße von 1,52 Gradu tut ihr übriges. Meist ist sie mit einer schlichten Lederweste bekleidet, denn sie gehört zu den wenigen an Bord, die keine Tunika tragen müssen. Nur während ihrer Arbeit in der Kombüse bindet sie sich noch eine weiße Schürze um und bedeckt ihren Kopf mit einer ebenfalls weißen Kochmütze.

Gelernt hat die knapp Dreißigjährige das Kochen in den besten Küchen von Sidor Valantis, wodurch ihr die edelsten valantischen Kreationen bekannt sind, sogar die Zubereitung des giftigen Feuerfisches beherrscht sie. Sobald PaoMakh in ihrem Element ist, darf nicht einmal Kyrnomus die Küche betreten. Ansonsten wird der Eindringling mit scharfen Worten und ebenso scharfen Küchenmessern vor die Tür befördert. Sie duldet nur die zum Küchendienst eingeteilten Matrosen in ihrem Reich.

Außerhalb der Küche verhält sich die Amauna gänzlich anders. Hier wirkt sie eher schüchtern und zurückhaltend, geht Streit aus dem Weg und versucht nicht aufzufallen. Besonders auffällig ist dabei auch, dass sie sich immer mindestens einen Grad von der Rehling entfernt aufhält. Der einfache Grund dafür ist, dass PaoMakh extrem Wasserscheu ist und nur wegen der sehr guten Bezahlung an Bord ist. Fast alle kennen das

Problem der Amauna und lassen sie einfach in Ruhe.

Verwendung im Spiel: PaoMakh hat somit zwei Seiten. In ihrem Reich der Küche ist sie aufbrausend und jähzornig, an den anderen Örtlichkeiten auf dem Schiff dagegen zurückhaltend bis schüchtern oder gar ängstlich. Die Spieler sollten nicht so schnell dahinter kommen, dass die Amauna nur eine Phobie gegen Wasser hat. Für die Helden sollte sie als jähzornige Person auftreten, die ihr Handwerk so gut versteht, dass sie nicht nur weiß welche Kräuter und Zutaten der Gesundheit förderlich sind.

MU 10 KL 12 IN 15 CH 12 GE 11 FF 14 KO 10 KK 10 LE 27 AU 34 AT 10 PA 11

RS 2 TP 1W+1 (Küchenmesser oder Biss), 1W+2 (Krallen) **GS 7 MR 1**

SF: Talentspezialisierung Kochen (Feuerfisch), Berufsgeheimnis, Meister der Improvisation, Schwanzschlag, Biss, Hieb

Masseurin Nerista Amyani

Bis zu den Schultern reicht der 1,54 Gradu großen Nerista ihr dunkelblaues, glattes Haar. Mit einer engen braunen Lederhose und einer geschlitzten purpurnen Tunika bekleidet, verwöhnt sie das



Optimatenpaar und ihre Gäste mit Massage-techniken aus aller Herren Länder. Auf ihren früheren Reisen ins östliche Tharpura erlernte die mittlerweile vierzigjährige Amyani, zu ihren Kenntnissen der klassischen Ganzkörpermassage, noch die thapurische Nuad-Massage und eine shindrabarische Kopfmassagetechnik.

Am Tag findet man die Masseurin meist in ihren Räumlichkeiten vor, doch des Nachts geht sie im Schiff auf Wanderschaft, sodass sie meist Zeugin von heimlichen Treffen wird. Sie weiß aber genau wann, an wenn oder für welches Geld diese Informationen den Besitzer wechseln sollten.

Da bisher keinerlei Wertgegenstände auf dem Schiff verschwunden sind, hält sich das Misstrauen ihr gegenüber in Grenzen. Was die Mannschaft aber nicht daran hindert, sobald sich Amyani ihnen nähert, ihre Habseligkeiten dichter bei sich zu tragen.

Verwendung im Spiel: Sobald die Nerista genug vertrauen in die Helden hat, was durch einen Neristu-Helden möglicherweise beschleunigt wird, kann sie den Helden sehr viele Informationen zuspiesen. Welche nicht nur bei ihren nächtlichen Touren gesammelt wurden, sondern auch von manch einem redseligen Gast auf der Massagebank stammen.

MU 12 KL 12 IN 13 CH 14 GE 13 FF 16 KO 13 KK 12 LE 26 AU 31 AT 12 PA 13 RS 1 TP 1W+3 (Drepani), GS 7 MR 5 SF: Linkhand, Mehrhändiger Kampf I, Waffenlos: Nertaryu,
Gabe: Gefahreninstinkt 8

Abenteuerideen

- Im Hafen von Abdera veranstaltet Kyrnomus ein kleines Fest auf seinem Schiff, um alte und neue Kontakte zu den dortigen Optimaten zu erhalten. Die Helden kommen als Begleitung des Optimaten Tychxenos an Quoran mit an Bord. Dieser will dem Gastgeber seine neueste magomechanische Errungenschaft vorführen, eine metallene, zwei Spetern große Spinne. Kurz vor der Präsentation wird die Arcanomechanik gestohlen.

Soll damit Kyrnomus als Gastgeber schlecht gemacht werden oder hat der Mnemokristall am Kopf der Spinne etwas aufgenommen, was niemand erfahren soll?

=0=

- Von Sidor Valantis aus begibt sich Kyrnomus mit drei optimatischen Freunden und dessen Frauen auf eine Kreuzfahrt durch das Valantische Meer. Das Wetter ist prächtig und die Reise erfreut die Gäste an Bord. Doch kurz vor der Goldküste wird

einer der optimatischen Gäste ermordet. Nun liegt es an den Helden in diesem Fall zu ermitteln, um nicht selber bei Shinxarius in Verdacht zu geraten.

=0=

- Südlich der Molurenwehr gerät die Besatzung der *Optima Brava* in einen Sturm. Dabei werden sie vom ihrem Begleitschiff getrennt. Der Sturm treibt das Schiff immer weiter zur Küste, bis es auf einer Sandbank aufläuft.

Nur mit Hilfe der im Laderaum befindlichen Kiemenmasken und mutigen Tauchern ist es möglich, den im Sand steckenden Antrieb wieder frei zu bekommen. Doch die Zeit drängt, auf so einen leichten Fang haben nicht nur die Abishai gewartet.

=0=

- Kyrnomus heuert die Helden für eine Bergungs-expedition an. Er weiß von einem Artefakt, das vor Jahren bei einem Schiffsunglück verschollen ging. Der reich verzierte Stirnreif versank, während eines Sturmes im nördlichen Teil des Valantischen Meeres, doch konnte der Optimat von einem loulilschen Meereskundigen erfahren, wo sich das Frack der *Blume von Valantia* findet.

Schon beim ersten Tauchgang stellen die Helden fest, dass eine Sippe der Risso niemanden in der Nähe des Fracks haben will.

MYRANOR in MÜNSTER - ROLE PLAY CONVENTION 2008

von Peter Horstmann

Münster rief und alle kamen ...

so war es zumindest geplant. Bei angenehmen Temperaturen um die 20 Grad und ohne Regen - was für Münster eher eine Ausnahme ist - trafen sich am 26. und 27. April Computerfreaks, Spielebegeisterte und Larper in der Halle Münsterland. Auch eine Menge anderen Typen der menschlichen Rasse waren vor Ort, sodass eine bunte Mischung durch die Hallen Nord, Mitte und Süd wuselten und auch die Aussenbereiche bevölkerten.

Laut Veranstalter waren es im letzten Jahr immerhin 12.000 Besucher und nach der Homepage www.rpcgermany.de waren es dieses Jahr fast doppelt so viele. Das passt durchaus zu dem Eindruck, dass "alle da waren", den man schnell bekommen konnte.

Das Angebot reichte von PC-Spiele (Halle Mitte) über Brettspiele und LARP bis hin zu SF, TableTop (Halle Süd) und Pen & Paper (Halle Nord). Im Aussenbereich war ein Mittelaltermarkt aufgebaut und große Zelte für Lesungen und Workshops.

Myranor-Spielerunden

Während die myranische Verstärkung für die Alveraniare noch in Arbeit ist, waren die fleißigen "Roten" zahlreich vor Ort um DSA-Aventurien-



J. Willmann hinter seinen selbsterstellten Meisterschirmen.

Turniere durchzuführen. Die Fahne Myranors wurde somit wieder einmal von "ehrenamtlichen" Spielleitern hochgehalten. An vorderster Front dabei: MM-Mitarbeiter und erfolgreicher Teilnehmer am AB-Wettbewerb 2007 **Jochen Willmann**, der aus dem fernen München bis nach Münster immerhin über 650km fuhr, um am Samstag von morgens um 10 bis spät abends zu meistern. Offenbar war die Präsentation des Kontinentes von Erfolg gekrönt, da seine Spieler am Sonntag zum Workshop vollzählig erschienen.

Aber eine Convention ist ja nicht nur zum Spielen da, sondern auch ein Treffpunkt. Nicht nur für den Workshop am Sonntag waren **Christian Saßenscheidt** und **Olaf Michel** erschienen. Beide Tage wurde fleißig über Myranische Magie, den



(v.l.n.r.) J. Willmann, O. Michel, Chr. "Sassi" Saßenscheidt



O. Michel, Chr. Saßenscheidt, J. Raddatz, H. Kamaris

myranischen Norden und andere aktuelle Themen diskutiert. Ein beliebter Anlaufpunkt war dabei immer wieder der Stand von Ulisses in der Halle Nord.

Workshops

Am Samstag wurde das aktuelle Publikationsprogramm vorgestellt. Gegen 14:00 trafen sich mehrere Dutzend Interessierte in Zelt 3 zum Workshop **DSA 2008/2009**. Patric Götz und Thomas Römer stellten eine große Bandbreite von neuen Produkten vor und sorgten mit ein wenig weißer Pappe für viel Wirbel. Für die Freunde



Myranors waren dabei besonders die Planungen zum Nordlandband und Te'Sumurru von Interesse. Das erste genannte Produkt war der **Codex Monstrorum**. (Kommentar zu dem Produkt von René Littek ab S. 23) Dabei handelt es sich um eine neue Art Informationen über Tierwelt und Hintergrund zu präsentieren. Das Buch ist seit dem 24. April erhältlich. Der Clou bei dem Werk war ein Deal mit dem Zeichner der enthaltenen Tiere. Ein Teil war vorgegeben, ein anderer Teil konnte von dem Künstler frei gestaltet werden und "musste" dann von den Autoren Jörg Raddatz und Heike Kamaris in den Hintergrund Myranors eingebaut werden. Dabei kam es teilweise zu recht skurilen Monstern und bizarren Wesen.

Für den Herbst sind - wie bereits bekannt - die beiden Werke zum Norden und zur Magie geplant. Für die **Magie** konnten am Sonntag die beiden Bandredakteure verkünden, dass nahezu alle Texte bereits abgegeben sind, sodass der geplante Termin "spätestens Messe Essen" wohl kein Problem darstellen wird. Auch für den **Nordlandband**, der unter dem Titel *Unter dem Sternenpfeiler* erscheinen wird, sind bereits Texte erstellt und weitere Inhalte wurden am Wochenende ausgiebig besprochen.

Auch ein myranisches Pendant zum aventurischen "**Dungeon-Band**" wurde genannt. Wie schon im letzten Jahr in Dortmund angekündigt, soll es sich dabei um die in Ruinen liegende



Hauptstadt der Te'Sumurrer handeln. Dieser blaue Themenband wird voraussichtlich 2009 erscheinen. Dies gilt auch für den Band zur **Technomantie**, der unter der Regie von Heike Kamaris erscheinen soll.

Auf meine Frage, ob es zu den Regel- und Themenbänden **Anthologien** geben würde, kam ein verlegenes Nein als Antwort. Abenteuer zu Myranor wird es vorerst wohl nur über die Wettbewerbe und aus Fan-Hand geben.

Im Anschluss an den Workshop wurde wiederum bis spät abends diskutiert und geplant, sodass die für Myranor Verantwortlichen und Tätigen wohl nur wenig von der restlichen Messe mitbekommen haben.

Am Sonntag fand um 11:30 der Workshop statt: **Myranor - wie geht es weiter?** Neben weiteren Details zu den Themen, die schon am Vortag erwähnt worden waren, kam die Sprache auch auf einen möglichen, angedachten Band, der auf die Ereignisse der Drachenkampagne, bzw. deren Folgen, aus myranischer Sicht eingeht. Das sei aber alles bisher nur eine Idee. Hoffen wir, dass daraus etwas Konkretes wird.

Ein weiteres Thema waren die Erfahrungen der Anwesenden mit **myranischen Charakteren**. Es wurde bei den etwa 16 (Anzahl am Ende des WS) Spielern recht schnell deutlich, dass "tierische" und eher "organisierende" Helden in der Gunst

vorne liegen. So waren es in der Mehrzahl Felide, Shingwa und Satyare, die meist zwielichtigen Professionen nachgingen. Ein Kouramnion-Hektagu wurde von Jörg Raddatz mit einem Lächeln als "heroische Ausnahme" gewürdigt. Auf die Frage, wie man denn ohne aufwendige Schiffsreise Aventurier nach "drüben" bringen könne, wurde auf Tore verwiesen. Diese Tore sollen in verschiedenen Regionen zu finden sein (etwa Farindelwald) und einen schnelleren, wenn auch nicht unbedingt gefahrloseren und langweiligeren **Transfer nach Myranor** ermöglichen. Daneben stünden dem jeweiligen Meister ja auch noch eine Reihe von anderen Möglichkeiten offen. Eine Möglichkeit bietet z. B. der Artikel von René Littek ab S. 30. Weitere werden wir in den kommenden Ausgaben vorstellen. Diese Tore seien "jedoch als Vehikel gemeint", nicht als Automatismus, um nun Myriaden nach Aventurien zu bringen, so Jörg Raddatz. In der Gestaltung des Metaplots Aventuriens werden sie daher sicherlich keine Rolle spielen, ebenso wenig in der myranischen Wirklichkeit.

Da oftmals die Fremdartigkeit des südlichen Imperiums, bzw. seiner Beschreibung als Grund für ein Zögern gegenüber Myranor als Spielwelt genannt wurde, soll **der Norden des Kontinents** weniger exotisch gestaltet werden. So würden aventurische Besucher eine größere Anzahl vertrauter Elemente vorfinden, als im Süden. Dabei ist jedoch nicht geplant, ein zweites Aventurien zu gestalten. Vielmehr wird man in den Strukturen von Herrschaft und Gesellschaft bekannte Systeme erkennen. Die Darstellung im Nordlandband wird, wie in Dortmund im Spätsommer von den Fans gewünscht, nicht ausschließlich aus imperialer Sicht geschrieben, sondern es sollen auch Einheimische der einzelnen Regionen zu Wort kommen. Als Termin wurde auch hier die Messe in Essen angepeilt.

Der **Götterband** wurde als "sehr angebracht" bezeichnet. Doch im Land der 10.000 Götter ist man mit ein paar Seiten ja nicht fertig. Ein Werk von 500 oder mehr Seiten wird sich jedoch nicht verkaufen lassen. So wird der Band "deutlich mehr als Spielleiterhilfe" fungieren und weniger eine ausführliche Beschreibung der Kulte aus Sicht der Gläubigen. Der Band müsse vielmehr darauf eingehen, wie man eine lokale Gottheit im Spiel darstellen kann und wie man einen Kult gestalten müsste.

Im Anschluss an diesen Workshop stellten sich die beiden Bandredakteure den Fans und sprachen über **Myranische Magie**. Trotz des eher anspruchsvollen Themas waren noch mehr als ein Dutzend Fans anwesend. Der Workshop begann mit der Frage an die Fans nach den Erwartungen, die sie von dem Band haben. Die Antworten waren da



recht eindeutig:

- Regeln für Spontanmagie
- ein deutlich spielbareres System als bisher
- Mehr Hintergrund zu den magisch begabten Wesen Myranors.
- ein eigenes myranisches Flair, was "anderes" als Aventurien
- die Fähigkeit einfache magische Effekte ohne hohen Aufwand zu schaffen
- keine Proben +54 mehr
- Rituale
- weniger Spielzeitaufwand beim Zaubern
- kulturspezifische magische Eigenheiten der einzelnen Völker

Bei einzelnen Aspekten konnten die beiden Redakteure direkt eine positive Antwort geben, andere Bereiche waren "noch in der Diskussion" oder wurden ohne Kommentar notiert.

Der Band wird insgesamt nicht so detailreich wie das aventurische Pendant, da man weder genug Platz dafür hätte noch so etwas in Myranor anstreben möchte. Der "myranische Flair" der freieren Gestaltung soll auch in der Magie erhalten bleiben. Dennoch wird man ein solides System erhalten, um alle Ideen auszugestalten und seine Charaktere spielbar zu machen. Als zusammenfassender Begriff könnte man diesen Band - wie mMn ganz Myranor - als "Arsenal der Möglichkeiten" bezeichnen. Das Buch hat sich von dem Konzept der Dreiteilung in Basis, Optional, Experten ein Stück weit entfernt und bietet ein Basissystem, das in sich abgeschlossen ist und keine Expertenregeln braucht, um zu bestehen, wie Sassi betonte. Auch Jörg Raddatz meinte: "... die Abbildung der Welt ist in der Basis mit drin." Auf dieser "Basis" steht dann eine weiterführendes System, das mehr in die Tiefe geht, jedoch rein optional ist.

Ein weiterer sehr angenehmer Aspekt wird sein, dass die Bandbreite der Möglichkeiten der jeweiligen Zaubernenden um Einiges größer wird. Aber

eine Garantie auf Vollständigkeit aller denkbarer Zauber, Wirkungen, etc. wird es nicht geben. Olaf Michel dazu: "Alles was in diesem Band nicht steht ... heißt nicht, dass es das nicht gibt!"

Das gibt Luft, um später weitere magische Traditionen und Professionen zu beschreiben, ohne Widersprüche hervorzurufen. Es werde aber Wert darauf gelegt, die Regeln jetzt schon so sicher zu gestalten, dass diese späteren Arbeiten ohne große Regelergänzungen abbildbar seien.

Aus dem Publikum kam die Frage, wie oft man würfeln müsse, bis man einen Effekt bekomme? Die Antwort war da zwar sehr hoffungsvoll, aber noch nicht eindeutig. Eine Probenflut wie bisher wird es nicht mehr geben. In der Diskussion ist aktuell, ob man nun eine 3er-Probe (3W20) + eine 1er-Probe oder nur eine 3er-Probe oder beides, je nach Wirkung festschreiben wird.

Weitere Fragen zielten auf die Anzahl der Stabzauber, bzw. Quellen ab. Als Antwort kann man sagen: "andere und viel mehr". Die Quellen wurden erweitert und ausgiebig beschrieben. In ihren Wirkungen werden sich einige überschneiden, sodass man auch ohne die Kenntniss aller Quellen eine gewisse Bandbreite an Wirkungen und Effekte herbeiführen können wird.

Eine Frage der Formulierung der Texte ist die Frage nach dem Gebrauch von myranischen Begriffen. Während man unter den beteiligten Autoren nicht ganz einig war, ob man nun "Gradu", "Schritt" oder gar "Meter" schreiben soll, waren sich die Teilnehmer des Workshops da doch in der Mehrheit der Meinung, lieber die myranischen Begriffe zu nutzen. Dabei solle eine kurze Erklärung der Begriffe vorangestellt werden.

... weitere Infos zum Workshop im Forum von Ulisses.

RHACORNISCHER BÜFFELREITER

von Florian Wassermann

Die rhacornischen Adeligen vom Stamme der Arrhabash kennen neben dem Stammeskrieger noch einen weiteren Kämpfer. Die Blutbüffelreiter des Monarchen werden meist von den Stammesfürsten der einzelnen Rudel gebildet und stellen damit sozusagen die Krone der rhacornischen Kriegertradition dar.

Bei den sesshaften Rhacorniern konnte sich so eine von der 'ernsthaften Jagd' weitestgehend unabhängige Kämpferprofession entwickeln. Dazu kommt noch, dass die meisten älteren Rudelführer ihren vielversprechenden Nachwuchs entweder selbst ausbilden oder in die Obhut eines anderen Stammesfürsten geben. Die Angehörigen dieser 'Rittertradition' haben meist auch die besten Chancen, später selbst die Position des Rudelführers zu erringen. Einige scheitern jedoch bei dem Versuch und sind gezwungen als freie Krieger die Steppen oder das benachbarte Imperium zu durchstreifen. Nur, um eines Tages heimzukehren und die verlorene Ehre wiederherzustellen. Andere wiederum gehen freiwillig in die Fremde, um dort Ruhm und Ehre zu erringen und eines Tages als berühmter Held zu ihrer Sippe zurückzukehren. Nicht selten geschieht dies sogar im Auftrag ihres Herrn, der junge Krieger als Botschafter ins verbündete Imperium

entsendet.

Hier wiederum gelten die Büffelreiter als das Urbild des rhacornischen Adeligen: stolz, furchteinflößend und überheblich. Gerade den Optimaten Xarxarons bieten sie häufig ihre Gefolgschaft gegen die verhassten Draydal an. Auf diese Weise bringen es viele von ihnen auch im Imperium zu hohem Ansehen. Auch wenn ein Arrhabash viele Jahre bei den Menschen verbringt, so wird er den Glauben an seinen Vätergott Korr nie ablegen, selbst wenn er manchen Göttern der Oktade respektvolle Verehrung entgegenbringen mag.

Rhacornischer Büffelreiter (13 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12

Start-SO: 7

Modifikationen: +2 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz +3

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz

Kampf: Bastardstäbe oder Infanteriewaffen oder Zweihandhieb Waffen +5, Raufen oder Ringen +5, Speere oder Hieb Waffen +4, Wurf speere +3

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Reiten +5, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +1, Überreden +1

Natur: -

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Hiero-Imperial +2

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +3

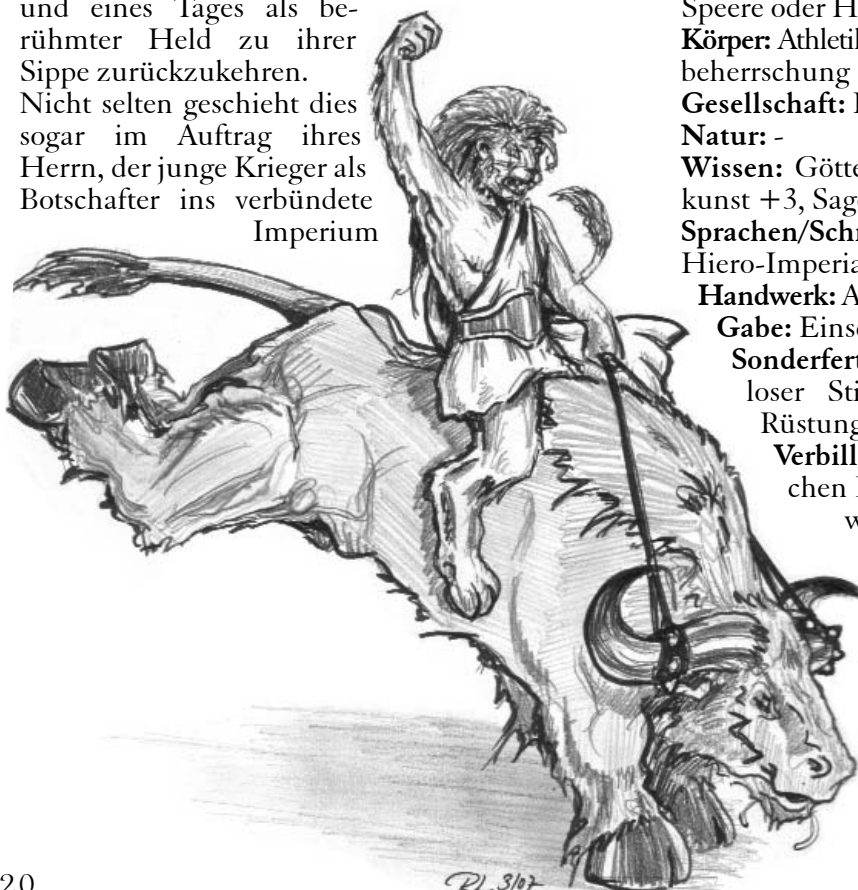
Gabe: Einschüchterndes Gebrüll +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenloser Stil: Leonischer Stil, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Kampfgespür, Linkhand, Niederwerfen

Ausrüstung: Mantel aus purpurnem Tuch, Korhiss oder Brustplatte, Lederschurz, Stabkeule oder Schwertlanze oder Khorpranke, Jagdspieß oder Flügel speer, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argentale

Besonderer Besitz: Blutbüffel oder Rondrflamme



ES LIESST SICH WAS II – DEN GÖTTERN VERSPROCHEN

von Dennis Rüter

Frühlingszeit, Wachstumszeit. Nur neigt die Jahreszeit des frischen Grüns gerne mal zu Schmuddelwetter, Kaltwetter-Einbrüchen, unerwartetem Frost und Glatteis. Ganz zu schweigen von einer wahren Pollen-Invasion, die leidgeprüften Nasen die Lust an der Außenwelt zu vergeigen mag. Und wer vom Rumtollen oder der Arbeit erschöpft nach Hause kommt und nichts Interessantes im Fernsehprogramm findet, weiß, dass guter Zeitvertreib auch durch ein gutes Buch gewährleistet ist – ganz zu schweigen von der Anregung für die eigenen Hobbys, besonders das mit den Würfeln.

Begleitend und ergänzend zu den Abenteuern und Kampagnen, zum Zeitgeschehen und bekannten Persönlichkeiten wurden und werden in der aventurischen Sparte der DSA-Romane veröffentlicht; für Myranor bleibt diese Begleitung in Ermangelung einer fortlaufenden Geschichtsschreibung aus. So bleiben nur recht persönliche Geschichten (von gewissen 'Cross-Over-Romanen' abgesehen, aber dazu in der nächsten Rezi mehr). Vielleicht wird sich dies noch ändern – vielleicht auch nicht. Aber das ist hier nur bedingt Thema, und bevor ich noch lange schwafel, fange ich lieber mit der Rezension an.

DEN GÖTTERN VERSPROCHEN

Autor: Charlotte Engmann

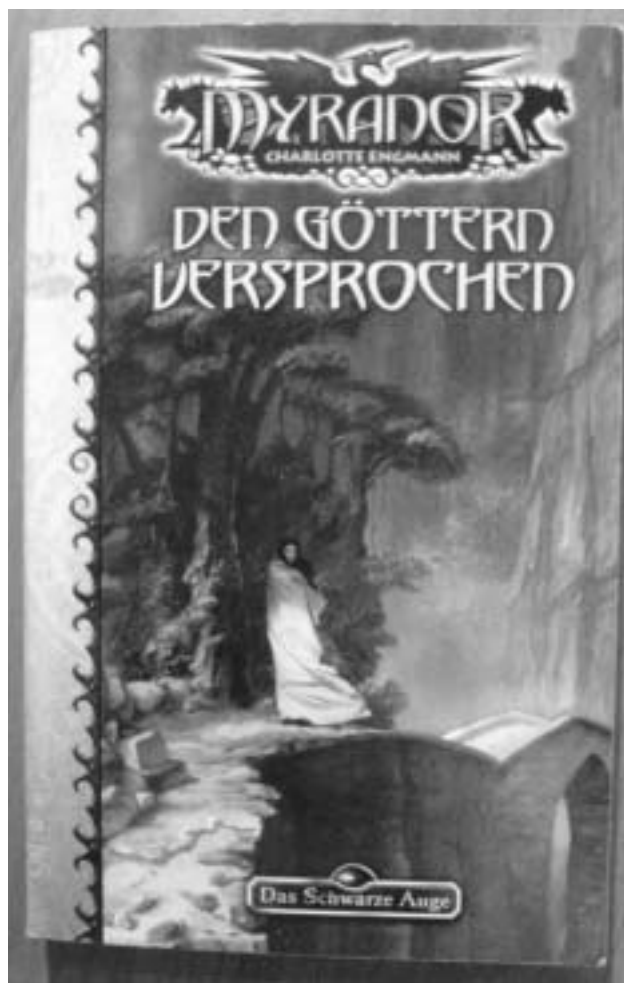
Seitenzahl: 240, davon 223 Seiten Geschichte, etwa 6 für Anhänge und 1 Dramatis Personae

Erschienen: 2002

Preis: (F-Shop: ca. 8,-)

Cover: Eine junge Frau steht vor einer Art Brücke über einer Art Schlucht und ein paar Bäumen; da der Roman ebenfalls in Balan Cantara spielt, eine nicht ganz passende Szene; aber im übertragenem Sinne (oder als Anspielung auf den Besuch in einer Ruine der Stadt) noch akzeptabel – mehr nicht, denn Schluchten hat die Sumpfstadt bekanntlich nicht.

Geschichte: Lycadia, eine junge Heilerin (und angenehmerweise Gildenländerin) bekommt es mit einem düsteren Kult zu tun, der sie einer gemeinen Gottheit opfern möchte. Doch zum Glück trifft sie auf Freunde: Ex-Myrmidone, BaLoa und Shingwa-Kundschafter stehen ihr bei



der Aufklärung des Rätsels und im Kampf gegen die Bösewichte zur Seite. Ob das reichen wird? Und was sagt die optimatische Obrigkeit, wenn ihre geheimen Zauberkräfte ans Licht kommen? Immerhin gibt es ja ein gewisses Monopol auf Vollmagier seitens der Optimaten.

Obwohl die Anzahl der Seiten nur ein klein wenig über die des Schandflecks kommt, hat Frau Engmann ein besseres Gespür für eine Geschichte und die Entwicklung eines Spannungsbogens. Auch ist der Plot umfangreicher – was schon der längere Rücktext erahnen lässt. Die Heldengruppe ist nicht übermächtig, ebenso wie der Feind. Schade vielleicht, dass Magie sich fast nur in Form besonderer, eher ungeschulter Heilkraft der Heldin offenbart und die BaLoa auch nur wenig auf ein paar stellare Kräfte zurückgreift

(nichts also mit Angriffen durch brennende Hände) – aber die Magieregeln, so sie damals schon draußen waren, mögen schon genauso nachteilig spielbar wie heute gewesen sein. Immerhin hält die Story einige Überraschungen bereit, wenn auch nicht in der Art, dass die Begleiter der Heldin plötzlich die Seiten wechseln oder der Bösewicht mitmal als einzig Guter dastehen würde; der strebt nur nach Macht. Neben dem Plot kommt nur wenig vor, aber immerhin wird zumindest eine dieser Geschichten (mit einem verletzten Leonir) in den Plot aufgenommen.

Auch hier wird die Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet, aber durch den grundsätzlich niedrigeren 'Verheizungs-Faktor' wird sie nicht zerstört.

Charaktere: Großartige Entwicklungen der Akteure oder Überraschungen kommen nicht vor; dafür fühlte ich mich beim Lesen etwas stärker an die Charaktere gebunden als bei *Der Schandfleck* (siehe MM 17). Neben der Tatsache, dass diese eben nicht so extrem (im Sinne von übermächtig) gestaltet sind, mag dies auch daran liegen, dass die Helden ja schon in Myranor aufgewachsen sind. Der übliche Trick, einen jungen oder an Gedächtnisschwund leidenden Akteur zu begleiten, der wie der Leser dann erstmal mit den Besonderheiten seiner neuen Schule oder der Außenwelt außerhalb seines kleinen Heimatlands konfrontiert wird und diese genauso zunächst lernen muss, wird nicht angewandt; aber Lycadia und ihre Kameraden sind genau wie ihre Widersacher auch nicht allwissend oder wandelnde Bibliotheken. Dadurch müssen auch sie gewisse Besonderheiten im Buch erstmal erklärt kriegen oder selbst Schlussfolgerungen anstellen.

Schauplätze: Mal wieder spielt sich das Geschehen in Balan Cantara ab. Reisen werden durch die verschiedenen Stadtteile unternommen, wobei deren Beschreibungen nicht bis in tiefe Details gehen. Da zwei myranische Kulte eine Rolle spielen, die von Risso oder den Doppelschädel-Verehrern inspiriert sind, und auch die Gesellschaftsstruktur eine gewisse Rolle übernimmt, wäre es hier um einiges schwerer, die Handlung nach Aventurien zu verlegen.

Wiedergabe Myranors im Buch: Neben den Rassen der Charaktere – imperiale Menschen, Amaunir und Shingwa – kommen z.B. auch Risso vor. Die Wiedergabe macht einen runden Eindruck, auch wenn vielleicht etwas stärker auf Besonderheiten und Eigenarten hätte eingegangen werden sollen. Auch erscheint mir der abschließende Aufstieg eines Charakters in die oberen Gesellschaftsschichten vielleicht ein bisschen zu einfach, aber dies könnte in einer Fortsetzung beleuchtet werden. Außer den beiden erwähnten Kulturen spielt Religion keine Rolle (die sich mir

nach einmaligem Lesen eingebrannt hätte), was ich schade finde. Gerade der Gegensatz zwischen erlaubter Religiosität und der Unerlaubten hätte sicherlich einiges an Würze zufügen können.

FAZIT

Cover: 3 von 5 Sternen

Story: 3 von 5 Sternen

Charaktere: 3 von 5 Sternen

Schauplätze: 3 von 5 Sternen

Wiedergabe Myranors: 3 von 5

Gesamt: 3 von 5 Sternen (5 ist die Bestwertung)

Ein nettes, nicht überragendes Buch; immerhin so gut, dass eine Fortsetzung hier durchaus interessant wäre.

CODEx MONSTRORUM - Ein KOMMENTAR

von René Littek

Zunächst einmal: Der Codex Monstrorum ist kein Monsterkompendium, aber ein Monsterquellenbuch. Wer ein umfassendes Monster-Kompendium Myranors erwartet, wird eher enttäuscht sein, wer das ganze als Experiment einer neuen Form von Quellenbuch sieht, kann dagegen wohl zufrieden sein.

Inhalt

Im Stile eines Reisetagebuchs werden etwa 50-60 'Monster' aus der Sicht eines Kouramnion-Optimaten beschrieben, darunter viele Altbekannte aus früheren Publikationen, jedoch auch zahlreiche neue Gesichter, die teilweise stimmig an irdische Sagengestalten angelehnt wurden (u.a. *Peryton*, *Kerkopen*, *Katoblepas*, *Wendigo*), teilweise aber auch neu erfunden wurden. Besonders gefallen haben mir persönlich neben den Sagenadaptionen die *Donnerschlange* (katzenköpfiger Drache mit indianisch-skiresischem Background), die *Hippo-*

campir (Seepferdchenmenschen), die *Sphynghias* (fiese Nacktkatzenmenschen), der *Tetrachiropter* (Neristu-Werfledermaus?) und der *Vatacheros* (Daimonid).

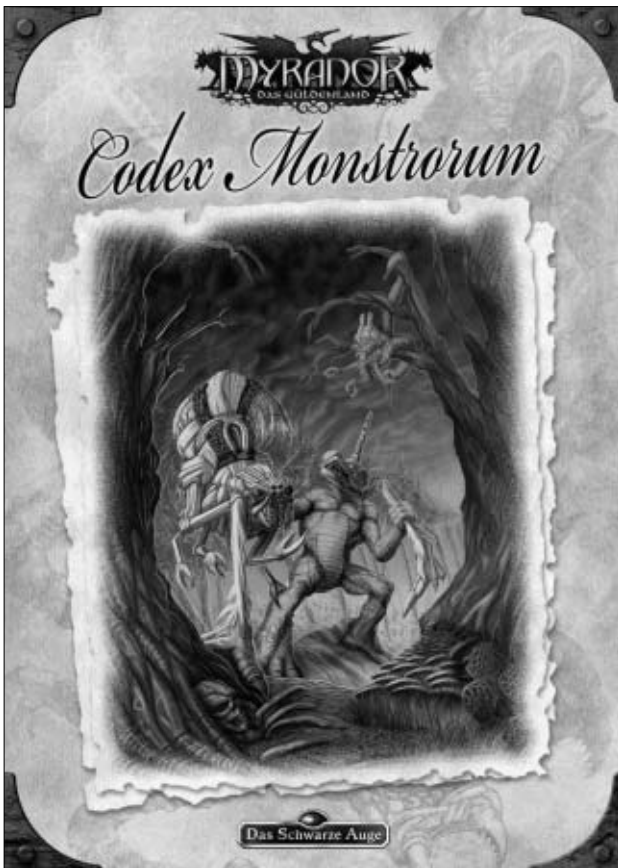
Einige andere Neuschöpfungen mögen für den einen oder anderen jedoch selbst für das chimärenfreundliche Myranor eher unpassend alienhaft wirken, was aber stellenweise an der graphischen Umsetzung liegen mag. Bei anderen Kreaturen ist die Frage, ob nicht schon publizierte Monster besser gewirkt hätten. So hätten es statt der Affenmenschen (Halb-Hariwatun) wohl auch die bereits publizierten Affenmenschen aus '*Im Namen des Thearchen*' oder jene Affenmenschen am Fusse der Vinshina-Tafelberge getan und die in '*Handelsfürsten & Wüstenkrieger*' erwähnten Monaden wären dem "Monster-AG-Look-a-like" *Monommaten* vermutlich auch vorzuziehen gewesen.

Neben den Kreaturen finden sich 3 Pflanzen: *Sternapfelbaum*, *Phrenophoren-Kaktus* und der fleischfressende *Maulbaum*.

Des Weiteren finden sich auch immer wieder Reisepassagen, die man als Bereicherung für eigene Reisebeschreibungen sehen kann, wenn man sich selbst nicht die Arbeit machen will, für eine jeweilige Region selbst eine passende Beschreibung aus anderen SH heraus zu erstellen. Vereinzelt hätte man sich jedoch wünschen können, dass die Tagebucheinträge dann doch mehr mit der Kreatur zu tun gehabt hätten. So tritt beispielsweise der *Vatacheros* erst am Ende der zweiten Seite der Tagebucheinträge (kurz) auf, wobei das zu diesem Ereignis führende Geschehene auch knapper hätte beschrieben werden können.

Interessant sind auch die Vorschläge, wie die Expedition als eigenes Abenteuer zu benutzen ist, wozu auch eine Karte mit Reiseroute auf der letzten Seite bereitsteht.

Abschließend findet man die Kampfwerte aufgelistet. Für den Zoo-Botanika oder Monsterkompendium gewohnten Leser ist diese Trennung der Kampfwerte und der Beschreibungen zunächst ungewohnt bis störend durch das notwendige Blättern. So gesehen orientiert sich das Format wohl etwas an den neuen DnD-Abenteuern der letzten Zeit, die erst die Orte und Hintergründe aufführen und abschließend die Kampfbegegnungen/Monsterwerte separat aufführen. Die



Trennung führt zudem wohl dazu, dass viele Bilder zweimal im fast gleichen Format im Band abgedruckt werden.

Aufmachung:

Der Codex Monstrorum ist ein Hardcover von 160 Seiten Länge. Der Buchrücken ist wohl im Hinblick auf die Tagebuchform leicht verändert worden, was es von den anderen Myranor-Bänden im Regal etwas abhebt. Aber er ist größtenteils im traditionellen Orange gehalten. Der Codex verfügt über ein interessantes Layout im Sinne der Tagebuchseiten mit Anmerkungen. Der Sepia-Druck im Inneren lässt bei einigen Seiten leider etwas den Kontrast vermissen. Das Lektorat scheint etwas unter Zeitdruck gelitten zu haben. So fand sich nach kurzem Überfliegen bereits folgendes auf S.68: aus den Khemosi-Raubaffen wird plötzlich eine kulturschaffende Rasse von Echsenmännern, wobei hier vermutlich die Shinoqi aus den Tagebucheinträgen gemeint sein dürften.

Innenillustrationen:

Der Zeichner Michael Jaecks hat neben zahlreichen Ideen auch die meisten Bilder des Bandes beigesteuert (von Caryad stammt leider nur das Gruppenbild der Expedition und drei Nachdrucke bereits bekannter Bilder). Persönlich muss ich sagen, dass ich seinen Stil hier eher gewöhnungsbedürftig finde. Beispielsweise der *Diwanoth*, im Text als kleiner Abart des Jharra-nothen beschrieben, wird im Bild eher wie eine 4-beinige boshafte Dämonenspinne dargestellt. Das mag jedoch durchaus beabsichtigt sein, wenn der fiktive Kouramnion-Autor/Zeichner seine Reiseabenteuer besonders furchterregend darstellen wollte.



SHANGAMAR

von Dennis Rüter

Regierungsform: Verwaltung des Gemeingutes durch die Buntesten, Regierung durch den Regenbogenrat

Symbolik: Sechseck aus Weiß (Luft, oben), Blau (Wasser, links oben), Grün (Leben, links unten), Schwarz (Erde, unten), Rot (Feuer, rechts unten) und Gelb (Eis, rechts oben), in der Mitte zeitweilig Violett (Kraft, Weltgeist)

Bevölkerung: Shingwa 2/3, Ruritirna (die meisten im Nordteil), wenige Ashariel-Söldner und Einwanderer aus Te'Sumurru

Landschaft: Das große Kliff ist eine teilweise mehrere hundert Grad an Höhe messende Felswand, die sich vor dem unkundigen Dschungelläufer plötzlich aus dem dichten Pardirdschungel schält - so er denn nicht vorher durch eine der seltenen Lichtungen dieses Naturwunder erblickt. Regen und Flüsse schleifen es ab, bilden teilweise Terrassen mit kleinen Seen und Mini-Wäldchen, Höhlenwelten und urtümlich wirkenden Felsvorsprüngen, die manch bizarre Form aufweisen. Dahinter liegen die sagemumwobenen Länder des Südens: das ehemalige Te'Sumurru, Alamar und in weiter Ferne die Narkramar.

Die Shingwa zählen zu den Völkern, die urtümlich darunter im dichten Dschungel leben. Wann die erste der Farbechsen die Steilwand erklimmte und sich im Land der Felsen Alamar niederließ, ist nicht überliefert. Es heißt aber, dass einst ein Kugelnest vom Wind hinauf getragen wurde - in manchen Versionen nach einem Gebet der Bewohner zu Tscha zwecks Schutz vor bösen Angreifern. Weitere Artgenossen folgten, bis sich schließlich eine Gesellschaft bildete, deren Organisation auf die nächste Stufe der Entwicklung aufstieg und so einen Staat im westlichem Alamar entstehen ließ, der den meisten Fremden der fernen Küsten oder gar des Imperiums noch nichtmal dem Klang seines Namens nach bekannt sein dürfte: Shangamar.



Der Fluss *Banshom*, welcher auf den alten imperialen Landkarten als der Westlichste verzeichnet wurde (was er auch ist) und dessen erster Quellfluss *Oshwa* im Westen, bilden das Herz dieses Flussreichs. Es liegt dabei so hoch, dass die höchsten der sich südlich anschließenden Gipfel von Tharamans Rippen sich ganzjährig in Schnee (von den Vulkanen meist gelb gefärbt und giftig) hüllen; der östliche Quellfluss, genannt *Gingush*, hingegen zählt nicht mehr dazu, auch wenn hier (wie im Umland der beiden andern Flüsse) noch einige Shingwa-Ansiedlungen zu finden sind.

Doch auch Teile des großen Kliffs, wo der *Banshom* zunächst in vielen Treppen und Becken und schließlich fast 100 Schritt krachend in die Tiefe stürzt, werden von den organisierten Shingwa beansprucht und gemeinhin gehalten.

Der Nordteil des Landes, *Banshomu* genannt, besteht (wie im restlichen Nordteil Alamar) aus überwuchertem Sumpfland zwischen von aber tausenden Tropfen glatt geschliffenen Felsen. Dichte Nebelfelder und gewaltige Wolkenmassen tauchen die Region tagsüber in milchig weiße Schleier oder düstere Schatten, und es regnet so oft, dass die Einheimischen sagen, es gebe nur zwei Wetterlagen: neblig oder regnerisch, was nur eine leichte Übertreibung darstellt und dem Forscherdrang mancher Reisender nicht gerade zuträglich ist. Der Mittelteil, *Oshbanshu*, besitzt ein gutes Verhältnis aus Niederschlägen und Sonnenschein, während es im Südteil, *Oshwao*, meist nicht öfter als einmal im Lauf der Nachfunzel (in dem die Einheimischen solche Abstände messen) kurz gießt. Die Landschaft wird zusehens von einem Hochsumpf mit kleinen Wäldchen zu einer Mischform und schließlich einer Steppe mit niedrigem Gras und vereinzelt Bäumen. Diese wird nach gelegentlichen Feuern, die vor allem nach Eruptionen der Gebirgsvulkane ausbrechen, von den Bewohnern durch Aufforstung jedoch weiter begrünt. Die Asche ist fruchtbar, aber mit dem bisschen Wasser gibt es keinen Urwald in *Oshwao*. Die Oshwaoher verkaufen sie jedoch an die Bewohner Te'Sumurru.

Bewohner: Im nebligem *Banshomu* leben vor allem Ruritirna, Zweibeiner mit Krakenköpfen, die einst aus dem Meer der Schwimmenden Inseln in den Nebelwald kamen - und manche von dort später den Geschichten über Shangamar folgten. Als aquatische Lebewesen benötigen sie eine mög-



lichst hohe Luftfeuchtigkeit, können dafür aber auch mit niedrigen Temperaturen auskommen. Zudem verfügen sie ebenso über die Fähigkeit zum Farbwandel, die sie aber (zumindest im Tiefland) Fremden gegenüber nicht einsetzen. Weiter südlich, wo es trockener und höher wird, sind eher die Shingwa zu finden. Die höhenbedingt kühlen Nächte lassen sie des Nachts (nach Geschlechtern getrennt) in ihren Schlafnestern liegen, während die Ruritirna gerade des Nachts zum Teil erst richtig aktiv werden und die heißen Mittagsstunden verdösen. Die Krakenköpfigen nennen das Land daher auch *Shiar Kangicha* (mit gehauchtem ch), was 'Reich der Gezeiten' bedeutet, denn während die Shingwa den Tag haben, bleibt ihnen die Nacht.

Kleinere Minderheiten stellen die Ashariel, die ab und an als Söldner Anstellung finden und ansonsten den Shangamarern wenig Aufmerksamkeit schenken und Exil-Te'Sumurrer.

Ernährung: Hauptnahrungsmittel sind Reis und die in den Feldern lebenden Fische und Kleintiere. Es gibt aber auch kleine Terrassengärten, auf denen (meist gut verborgen hinter Felsen oder dornigen Sträuchern) auch weiter oben noch Pflanzen angebaut werden. Der Bau größerer Terrassen ist unüblich, auch wenn sich manchmal die kleinen Gärten wie Spindeln um einen Berg drehen und dabei ihr Wasser weitergeben. Auch Ranken und Topfpflanzen werden, teils an Gattern befestigt, angebaut. Großwild wird selten erlegt - es gibt auch nicht viele große Tiere in dieser Landschaft, außer die (doch schon wieder zu großen) seltenen Luftwale und Drachen des Himmels.

Organisation: Jedes Dorf oder Viertel erstreckt sich entlang eines oder mehrerer Felsen oder Bäume, setzt sich teilweise in Lagerhöhlen im Fels

oder in Baumwurzeln fort. Die Ruritirna bevorzugen es, tiefer am Boden zu leben, während die Shingwa gern freie Flächen haben, wo sie sich gut getarnt morgens erstmal einen Moment sonnen können. Einige Nester und Wohnhöhlen der Ruritirna reichen sogar in Flüsse oder Teiche hinab. Oben, nahe der Gipfel, haben die Buntesten ihren Platz. Sie kümmern sich um die Verwaltung. Sie verwalten den Besitz, der gemeinschaftlich geteilt wird, und werden alljährlich beim großen 'Fest der Farben' Anfang des Raia bestimmt, das zugleich auch das Paarungsfest bildet. Die Erwachsenen versuchen das andere Geschlecht zu beeindrucken, indem sie möglichst spektakuläre Farbmuster zeigen, die zu möglichst vielen andern Farbmustern passen. Da die Shingwa, wie auch Ruritirna, Farben auch mythologische Bedeutung beimessen, sollen diese Muster auch die Eigenheiten und Gefühle der Farbigen wiedergeben. Dies bedeutet nicht, dass zum Beispiel Rote nur Rote bevorzugen. Eher kann hier auf den Vergleich zwischen Türloch und Schlüssel zurückgegriffen werden, wobei jeder Erwachsene jedes Jahr seine eigenen Vorlieben ("Werbe-Sprüche") pflegt. Die besten Farbwandler haben also nicht nur viele Kinder, sondern auch gleich dazu die Verantwortung, für diese und die übrige Gemeinschaft zu sorgen. Logischerweise wird eine Siedlung, die mehrheitlich aus Shingwa besteht, auch hauptsächlich jene als Bunteste "wählen", allein schon der Tatsache wegen, dass es ja für die andern nicht viele potenzielle Partner gibt. Dies gilt auch umgekehrt.

Der Regenbogenrat hat die höchste Macht. Er besteht aus einigen Shanwada und Ojo'Shombri-Priestern der beiden Völker, zusammen etwa 20 bis 25 Personen, die wegen ihrer Verdienste und Erfahrungen bei einer öffentlichen Wahl von der Bevölkerung der Hauptstadt gewählt werden - nicht durch Ausrufen, sondern puren Farbwandel. Die Shingwa und die in letzter Zeit vermehrt einwandernden Ruritirna haben ihre Fähigkeit des Farbwechsels einerseits und der shingwanischen Knotenschrift andererseits perfektioniert. Jene, die der gemeinsamen Landessprache - dem *Rurshin* (2/3 Shingwa-Wörter, Komplexität 17, Shingwa pflegen in der Regel ihren üblichen sh-Dialekt) -, dem üblichem *Shingwanischem* oder *Ruritanischem* (Komplexität 12, an sich schriftlos, in Shangamar mit Kalshinshi-Knotenschrift) nicht mächtig sind oder sich gerade in einer Situation befinden, die das Sprechen mit dem Mund verbietet, benutzen die *Bunte Sprache* (Inshio). Dabei übermitteln sie Nachrichten mittels ihrer Körperfarben, was durchaus sehr komplexe Botschaften zur Folge haben mag. Diese Methode ist auch zu gebrauchen, wenn die Nacht sich über das Land legt, solange der Himmel klar bleibt. Der Stoff der

Shirakoa-Leich-Teppiche der gleichnamigen Fische verwandelt sie in leuchtende 'Fackeln' (1 Portion von einem Fingerhut voll = 1 SR Wirkungsdauer). Eine Selbstbeherrschungs-Probe, erschwert um die innerhalb eines Tages eingenommenen Portionen bestimmt im Ernstfall, ob der Nutzer nicht dem Leuchtrausch erliegt und sich im Notfall noch mit matter Farbe tarnen kann.

Die Knotenschrift wiederum dient der schriftlichen Verständigung. Die Buntesten lassen lange Schnüre von ihren Sitzen hinab hängen, an denen sich nötigenfalls wiederum kleinere befinden, die individuelle Nachrichten für einen Haushalt auf entsprechender Höhe haben, während die Hauptschnur allgemeine Aussagen trägt wie: "gleich wird es regnen, nehmt die Wäsche ab".

Neben den Knoten, deren Anzahl und Lage, spielt auch die Farbe eine Rolle. Neugierigen Besuchern dürfte dies eher wie eine im Wind flatternde oder zwischen Felsen eingeklemmte Liane vorkommen, aber eingeklemmt sind sie nicht, sondern nur an Griffen im Fels (gemeißelt oder geschlagen), kleinen Pflanzen oder Flechtwerk festgemacht. Die Schnüre lassen sich auch an Pfeile heften und so mit einem gezielten Schuss durch die zerklüftete Landschaft befördern. Die meisten Shingwa und Ruritirna beherrschen die Knotenschrift zumindest ausreichend genug, um einfache Nachrichten selbst zu knüpfen und zu lesen.

Wichtige Orte und Plätze:

Irshgu: Die Stadt am Wasserfall des *Banshom* ins Tiefland wurde größtenteils in die Höhlen des Westufers geschlagen und ist über diese auch vielfach mit dem Wasser verbunden. Ein kleinerer Teil, sozusagen die Vorstadt, ist über eine unterirdische Rampe mit dem Rest verbunden. Bemerkenswert ist hauptsächlich die *Insel der tausend Farben* mitten im Fluss, eine Ansammlung von verschiedenfarbigen Sandhaufen, die von Wasser, Regen und Wind geformt werden. Sie gilt als Heiligtum der Tscha, und jeder, der auf ihr meditiert, soll Einblick in Werden und Vergehen erhalten. Dazu bringt jeder Pilger ein wenig Sand (möglichst seltenen) mit, den er oder sie quasi als Entschädigung für die genommene Einsicht oder als Dankeschön zurück lässt, ansonsten aber nur die Insel betritt, sich ein Plätzchen sucht, still dasitzt oder liegt und schließlich wieder geht. Zwar ist es möglich, aus dem Sand ein (magisches) Shandala zu formen und damit Geister anzulocken, aber da sich die Konturen der Insel ständig ändern, kann es gut sein, dass eben jenes mitten im Kampf plötzlich vernichtet wird und der Animist plötzlich ohne übernatürlichen Beistand dasteht. (Dieses Phänomen sollte auch der Meditierende beachten, will er oder sie nicht mit dem nächsten Regen oder einer Welle fortgespült und die wenigen Milia bis zum

schier tödlichen Abgrund des Großen Kliffs mitgerissen werden.)

Oshingwa: Die Hauptstadt der Shingwa und Ruritirna folgt deren Gebot, Überleben durch Verborgtheit zu gewährleisten. Die vernetzten Kugelnester, die sich entlang der Felsnadeln einige Tagesmärsche nördlich des Zusammenflusses von *Oshwa* und *Gingush* beiderseits des *Banshom* erheben und mittels einiger Hängebrücken über das Wasser die Verbindung der Stadtteile aufrecht erhalten, sind von außen mit Lehm verputzt, teilweise sogar mühsam mit kleinen Steinchen verklebt, sodass sie hervorragende Tarnung aufweisen. Der Regenbogenrat residiert in den Höhlen eines Doppelfelsens auf der Ostseite des Flusses. Mittels eines höhen- und breitenverstellbaren 'Teppichs' vieler glitzernder, blank polierter Edelsteine wird das Licht durch die beiden hohen Fenster je nach Bedarf in den Raum geleitet. Wie vielfach in der Hauptstadt, gibt es vom Wasser angetriebene, mechanische Aufzüge, und Wasserleitungen sorgen dafür, dass die kleinen Hausgärten der Shingwa auf den kleinen Felsvorsprüngen immer genug Wasser abbekommen - und Überflüssiges gleich in den Fluss umgeleitet wird, um Erosion zu verhindern.

Palashi: Am Zusammenfluss zwischen *Oshwa* und *Gingush*, genauer an und auf einem Tafelberg südlich der Stelle, liegt diese geheimnisvolle Stadt aus Stein, deren stark verwitterte Reliefs und Inschriften von den Gelehrten Shangamars fleißig erforscht werden, doch Identifikation und Übersetzung erweisen sich als langwierig und schwierig. Wer die Stadt erbaute, ist umstritten. Manche meinen, sie stamme von den primitiv-grausamen Paddir, andere vermuten, es könnte eine alte Festung der Te'Summur oder Ashariel sein - auch wenn diese eigentlich offener und kaum mit Stein bauen. Für imperiale Architektur fehlen Säulen oder eckige Geometrie in den (sofern die Rekonstruktionen dies nahe legen) ovalen, meist spitz endigen Gängen und Räumen. Die wenigen Fernreisenden haben auch die Idee eingebracht, dass sie von den Amaunir des fernen Makshapuram stammen könnten, obwohl diese eine weiträumige Bauweise an den Tag legen und es anscheinend keinen Tempel im alten Palashi gab. Den verlassenen Teil der Ruinen und die Tunnel zu erforschen, ist nicht ganz einfach, nisten sich doch immer wieder unliebsame Kreaturen hier ein, sodass manch einer dafür plädiert, die Überreste zu beseitigen. Den Priestern Ojo'Shombris gilt Palashi aber als heiliger Ort: weil die Vergangenheit spürbar wird.

Nach Norden hin schlängeln sich die Terrassen in Serpentina dem Boden entgegen. In vielen der halb zerfallenen Häuser haben sich die Shingwa eingerichtet, während die Ruritirna in einer klei-

nen Vorstadt im Norden am *Banshom* leben. Etwas illustrer wirken da die Handvoll Exil-Te'Sumurrer, die der Meinung sind, dass die Ruinen eher bewacht denn erforscht werden sollten, weil dort wohlmöglich düstere Gefahren begraben sind oder sie sogar zu den Resten ihrer alten Hochkultur zählt. An dieser Haltung ändert auch das Ausbleiben untoter Erscheinungen wenig.

Basho: Die hohe Stadt nahe der Quelle des *Oshwa* ist dem Himmel näher als irgendein anderer Ort Alamars, denn sie wurde auf dem Berg *Bash* erbaut. Rund herum ziehen sich die Terrassen der *Shingwa*, die hier auf Regenfälle angewiesen sind, da die meisten Quellen von *Tharamans* Rippen ungenießbares Giftwasser liefern. Die Quelle des Flusses hingegen gilt als heilkräftig, und tatsächlich tut ein Bad den Atemwegen und dem allgemeinen Befinden ausgesprochen gut - außer, der Pilger schafft es nicht rechtzeitig das offene Wasser beim Anbruch eines Gewitters zu verlassen und die Pilgernester einige Schritte entfernt aufzusuchen. Manchmal tauchen seltsame Gestalten auf: mit schwarzer, verkrusteter Haut ausgestattete Fremde, mit denen sich nur schwer reden lässt. Meist jedoch erledigen die *Ashariel* die Fremden, bevor sie von der Stadt auch nur zu erblicken sind. Auf dem Bunten Berg direkt südwestlich *Bashos* werden sie dann beigesetzt, so etwas von diesen den Felsen zugerechneten Wesen übrig bleibt. Tatsächlich handelt es sich eher um einen Felsen denn echten Berg, zusammengesetzt aus nahezu allen bunten Gesteinen, die sich der Verstand nur vorstellen kann. Die Pilger der *Tscha* umrunden ihn einmal, was als Mittel zur Erkenntnis gilt, um dann zur Insel der tausend Farben in *Irshgu* zu reisen.

Ruritirna gibt es kaum in *Basho*, dafür aber eine Gemeinde menschlicher wie befellter *Te'Sumurrer*, die auch Handel treiben.

Religion: Die *Shangamarer* verehren *Tscha*, Göttin des Wandels, der Farbe und Zukunft, *Ojo'Shombri*, den Wahrer der Geheimnisse und im Süden gelegentlich auch *Xishir*, der als Gebieter des Wetters offenbar mit *Chrysir* identisch ist - oder eine Mischung aus *Chrysir* und *Shinxir* darstellt, weil er auch für Kraft und deren klugen Einsatz durch Taktik steht. Die *Ruritirna* fürchten *Xishir* eher, ist er doch derjenige, der den Regen lenkt und nur zu bestimmten Zeiten über das Land schickt, deren Regelmäßigkeit zwar einem groben Militärplan, die exakte Ausführung aber anscheinend dem Zufall zu entspringen scheint. Auch wird ihm die Sprache zugerechnet, die durch Nebel (Farbwandel) oder starken Wind Störungen erleiden kann. *Nelakobsh*, alte *ruritirische* Gottheit der Einheit und Gruppe (und damit

dem nequanischen *Melakob* identisch), lehrt mit den Schwarmvögeln (die verständlicherweise an Land häufiger sind als Fischschwärme) das Überleben durch Zusammenhalt, spielt allerdings eine kleinere Rolle. Eine gewisse Sekte verehrt den Allfarbigen, den die andern Priester als *Chemec* (Farblosen) bezeichnen. Weder gibt es größeren Zulauf zum "Gott mit den tausend Namen außer seinem eigenem", noch fällt die Bekämpfung besonders brachial aus. Die Priester der andern Götter haben eben meist besseres zu tun.

Im Gegensatz zum verwüsteten *Te'Sumurru* sieht sich *Shangamar* als Reich der Zukunft, nicht der Vergangenheit. Denn *Tscha* malt das Bild der Welt - unter Mithilfe der andern (Wandel-)Götter - und erfüllt damit die Leere mit Leben, und dies immer und immer wieder. Dabei benutzt sie allerdings nicht fünf, sondern sechs Farben: neben dem Grün des Lebens, dem Rot des Feuers, Weiß der Luft, Blau des Wassers und Schwarz der Felsen auch das Gelb des Eises, wie es den *Ruritirna* zugänglich ist. Der Weltgeist, sozusagen das siebte Element, stellt die Leinwand dar, auf der sie ihr Werk vollbringt, und manchmal hat diese Löcher oder taucht für den Kundigen auf, wenn *Tscha* diese Stelle noch nicht neu bemalt hat, nachdem dort ihr "Farbkleck" beseitigt wurde. Von außen dringen über solche Lücken immer wieder gemeine Wesen ein, die Kunst hassen, weil sie selbst keine Kreativität besitzen, die Neues hervorbrächte, sondern nur das Werk der *Tscha* verderbt kopiert: die Geistlosen. Diese Einsichten gehen zum Teil auf post-te'sumurrische Einflüsse zurück, zum Teil auf Besucher und die Ruinen von *Palashi*.

Beide Völker sind durchaus gläubig, wenn auch nicht ständig und überall, denn ihre Götter sind jene des Wandels, nicht der ewig gleich währenden Ordnung. Sich einer Gottheit zu nähern heißt, sich auf den göttlichen Pfad zu begeben und die Orte aufzusuchen, an denen ihre Macht ganz besonders greifbar ist. Daher pilgern sie: durch das Reich, durch den Dschungel, durch die Welt. An manchen Orten lassen die Pilger Betschnüre an Pfählen oder in den Boden gerammten Speeren im Wind flattern und so diesen ihre Ziele in die Welt hinaus tragen. Auch das Sammeln von möglichst seltenem (nicht unbedingt im geldlichen Sinne wertvollem) Sand, nur um diesen am Ende irgendwo an einem ihren Göttern genehmen Ort zurück zu lassen oder gar mit viel Mühe die vergänglichen *Shandala*-Bilder zu fertigen, die nur die Endlichkeit und den Wiederbeginn des Seins verdeutlichen (wenn es sich um profane Exemplare handelt), mag vielen Fremden seltsam erscheinen.

Militär: Ein großes Heer in dem Sinne unterhalten die *Shangamarer* nicht, bildet das Umland doch einen guten Schutz gegen feindliche Streit-

kräfte. Kleinere Übergriffe der Pardir oder von Banditen an der Grenze werden von den Stammeskriegern meist aus dem Hinterhalt beseitigt. Die Verborgenheit bietet weitere Sicherheit, denn viele Siedlungen lassen sich von außen kaum ausmachen. Einige Ashariel-Söldner arbeiten für das Reich. Dort sind neben Washkedal, Blasrohr und Zungenkappe auch asharelitische Waffen (und natürlich primitive) zu haben, doch verwenden die Farbwandler nur Unterarmklingen häufiger, ebenso wie sie kaum Rüstungen tragen.

Recht und Ordnung: Was Recht und Ordnung sind, lässt sich hier oben nur schwer sagen, denn die Shingwa und Ruritirna pflegen einige Besonderheiten. Besitz gehört der ganzen Siedlung, daher macht es nichts, wenn er innerhalb einer Gruppe einer andern Person übergeben/ausgeliehen wird, solange niemand benachteiligt ist. Absichtliche und ungezügelter Gewalt schätzen sie nicht, ist dies doch der Weg, die Gabe der Götter, also das Leben, vorzeitig zu beenden und eine Lücke im Gemälde der Welt zu hinterlassen. So soll der Kämpfer es sich gut überlegen, wie weit er/sie (oder im seltenen Falle das Ravesaran) geht. Diese recht pazifistische Einstellung unterscheidet sie von den (jungen) Ashariel, den Pardir und Pristiden.

Architektur: Die Kugelnester sehen hier selten anders aus als die von ihrer Verwandtschaft im Dschungel: außen einfach, unscheinbar und schlicht aus Flechtwerk mit einzelnen Blättern (und manchmal kleinen Steinchen verklebt), dafür innen vollgestopft mit allerlei bunten Utensilien, dass sich das Auge der Farblosen schier die Nacht herbeisehnt. Denn Lampen verwenden die Shingwa selten, ruhen sie des Nachts doch meist. Manche Konstruktionen hängen (wenn der Wanderer sie erstmal als solche erkennt) wie Trauben an den Bäumen oder Felsen. Manchmal fallen einige hinunter, doch dies ist meist nicht sehr schlimm, denn sie lassen sich einerseits recht schnell aufbauen, zum Andern sorgt die leichte Konstruktion mit dem eher weich ausgepolsterten Innern, das auf klassische Möbel verzichtet, dafür, dass sich Verletzungen eher in Grenzen halten. Und wenn die Kugel im Fluss landet, wird der Bewohner mit einem Netz, dass im Ernstfall vor den Wasserfall gespannt wird, gerettet. Als Stauraum für den Besitz dienen Beutel, Säcke, Amphoren. Größerer Besitz wird ohnehin in den gemeinsamen Lagern verstaut.

Die Wohnhöhlen beherbergen diese Lager, aber auch die Handwerke, für die Kugelnester oder das Freie nicht geeignet sind: Schmiede, Färber, Gerber etc. Wie bereits erwähnt, bevorzugen die Ruritirna dabei Standorte nahe des Bodens und

Nachts lassen sie sich mit etwas Glück beobachten, wie sie ihren Tätigkeiten nachgehen.

WEGE NACH MYRANOR - KAPITÄN JASTEK'S TRUHE

von René Littek

Seit dem Erscheinen des Myranor-Hardcovers stellt sich vielen Spielleitern vielleicht die Frage, wie sie ihre aventurische Heldengruppe dorthin bringen sollen, ohne dass sie ein halbes Jahr Spielzeit für die Anreise einplanen müssen. Dieser Artikel beleuchtet einen möglichen Weg nach Myranor, der von einer Heldengruppe mehr oder weniger "allein" beschritten werden kann, ohne auf einen Handelsfahrer oder gar eine Expeditionsflotte warten zu müssen.

Das Versteck der Truhe

Kapitän Jastek hatte nach seiner Güldenlandfahrt nicht nur das berühmte Güldenland-Museum gegründet, sondern auch einen echten Schatz aus myranischen Wertgegenständen in einer Grotte an der nordwestliche Küste der Zyklopeninsel *Hylpia* verborgen (s. A102 - *Die Geheimnisse von Grangor* S. 95-96). Da die Grotte einen Wassereinbruch erlitt, wurden außer den Münzen und Edelsteinen die meisten Artefakte vom Wasser in Mitleiden-schaft gezogen. Eine der Ausnahmen stellt eine Triopta dar. Ein besonderes Geheimnis umgibt jedoch eine leere Truhe aus Steineichenholz im hinteren Teil der Grotte: Einst war sie ein wichtiges Inventar auf Jasteks Schiff, die Behausung des Schiffsklabauters Mxptlkz und das ist sie bis heute.

Myr-Mxptlkz - Thearch der Klabauter und Kobolde

Während Jasteks Güldenland-Expedition wurde der Klabauter von einem Optimaten entführt und für Experimente missbraucht, die Mxptlkz Wesen in zwei Hälften teilten, von denen Jastek in Unkenntnis dieses Umstandes nur eine rettete und nach Aventurien heim-brachte. Welche Ziele der Optimat mit diesen Experimenten verfolgte und welche obskuren Artefakte ihm dafür zur Verfügung standen, ist unbekannt. Jastek merkte jedoch recht schnell, dass etwas mit dem Klabauter nicht stimmte, der sich nun Myr-Mxptlkz nannte und eine Mitra sowie einen Calar trug. Die sonderbarste Veränderung war jedoch das dritte Auge, das sich in seiner bleichen Stirn auftat.

Nachdem Myr-Mxptlkz, Thearch der Klabauter und Kobolde, dazu noch einen seltsam boshaften

Humor an den Tag legte, blieb dem Kapitän keine Wahl und er ließ die Kiste verschließen und vom Bordmagier versiegeln. Später brachte er sie dann mit den anderen Schätzen in jene Grotte, wo die Hörner Satinavs sowohl Bann als auch Schloss letztendlich überwand und dem Klabauter seine Freiheit zurückgaben.

In seinem Wahnsinn glaubt Myr-Mxptlkz, dass er von Jastek zum Verwalter dieses Schatzes eingesetzt wurde und hält getreulich über seinen "Kronschatz" Wache. Was der Klabauter darüber hinaus überaus bemerkenswert fand, war dass er sich durch die Truhe mit sich selbst unterhalten konnte und sein anderes Selbst noch immer in Myranor war.



Durch die Truhe.

Betreten Helden die Grotte und beginnen die Schätze einzustecken, erscheint Myr-Mxptlkz auf dem Rand seiner Kiste hockend. Er begrüßt die Abenteurer mit salbungsvollen Worten als "Aves

Kinder" und fragt sie, ob sie gekommen sein, "die Schätze der Göliden Lande zu schauen?". Bejahen die Helden dies, beginnt er mit blumigen Umschreibungen die Wunder und Gefahren zu beschreiben unter denen "er und Jastek" diese Schätze einst aus dem Gölidenland bargen. Abschließend teilt er den Abenteurer mit, dass er es daher nicht über's Herz bringen könnte, sie mit Jasteks Schatz abziehen zu lassen, denn solche Schätze müsse man sich selbst verdienen. Er wäre aber durchaus bereit, den Helden hierbei zu helfen und ihnen ein kleines Startkapital zu geben, um ihre eigene Reise zu finanzieren, gegen spätere Gewinnbeteiligung versteht sich.

Für den Fall das die Helden gegen Myr-Mxptlkz vorgehen, wird er sich mit seiner Magie verteidigen, die er auch unkoboldisch grausam einzusetzen versteht, aber vor allem dazu nutzen wird, die Abenteurer in hilflose Formen zu verwandeln, die er in die Truhe schmeißt und somit auf die Reise schickt. Bei allzu großer Gegenwehr versteckt er sich jedoch lieber, lässt die Abenteurer mit dem Schatz abziehen (jedoch nicht ohne sie noch einmal alle koboldisch boshaft zu verfluchen) und wartet auf die nächsten Glücksritter, denen er sein Bedauern ausdrückt zu spät gekommen zu sein, aber er wüsste da einen Weg wie sie alle doch noch an die Schätze des Gölidenlandes gelangen könnten. Vielleicht müssen die Helden aber auch zu Kreuze kriechen, um den Koboldfluch wieder loszuwerden.

Nehmen die Helden jedoch Myr-Mxptlkzs Vorschlag an, so bittet er sie einer nach dem anderen in die Truhe zu steigen, deren Deckel er nach dem Letzten schließt ... nur um sie scheinbar kurz darauf, nachdem die Helden einen graunebeligen Gang hinter sich gelassen haben, beim Öffnen eines anderen Truhendeckels zu begrüßen. Diese Truhe jedoch besteht aus einem golden glänzenden Holz, wie es einige der Helden vielleicht schon einmal in einem Praiostempel gesehen haben. Die Truhe steht in einem hellen Turmgemach, durch dessen Fenster seltsame Geräusche hereindringen.

In den Göliden Landen

Myr-Mxptlkz begrüßt die Helden enthusiastisch in "Sidor Corabis, einer der größten Metropolen des Gölidenlandes oder Myranor wie man hierzu-lande sagt". Noch bevor die Abenteurer sich richtig orientieren können, mustert Myr-Mxptlkz sie kurz eindringlich und erklärt: "So könnt ihr hier natürlich nicht rumlaufen". Mit einem Fingerschnippen grinst er die Helden an: "Aber kein Problem", worauf die Helden spüren wie magische Energien aus dem Raum über ihre Körper fluten und diese verändern.

Menschen werden meist einer artverwandten

Kultur angeglichen, sodass die Wandlung nur wenige Änderungen an Kleidung und Aussehen betrifft. So werden Nivesen zu Vesai, Waldmenschen, Tulamiden und Novadis zu Bansumitern und Meraniern, Thorwaler zu Hjaldingern und Mittelländer zu Imperialen. Magiergewänder ändern sich äußerlich zum Gewand eines Optimaten eines passenden Optimatenhauses oder einem der anderen Magier Myranors, während Geweihte sich zu Priestern einer passenden myranischen Gottheit wandeln. So wird sich beispielsweise ein Praiosgeweihter im Ornat eines Brajan-Priesters wiederfinden, aber einem gestandenen Ritter der Rondra mag es beispielsweise passieren, dass er sich im Leib einer Rondrr-Priesterin der Leonir wiederfindet.

Nichtmenschliche Helden jedoch haben meist stärkere Verwandlungen vor sich: Zwerge verwandelt Myr-Mxptlkz am ehesten in Satyare, Neristu und G'Rolmur während sich Elfen meist im Leib von Ravesaranen, Amaunir, Ban Bargui, Meereskindern, Ashariel oder gar den myranischen Alben der Frostfeste wiederfinden. Achaz werden meist zu Shingwa und Shinoqui, während sich Orks oft zu Leonir und Pardir wandeln. Goblins dagegen werden sich als (kormanthische) Neristu wieder finden.

Je nachdem, ob die Helden freiwillig auf die Reise gingen oder Myr-Mxptlkz sogar angriffen, wird der Klabauter jedoch nicht ganz so passende Formen für die Helden wählen, wobei ein Geschlechtswandel und oder eine unpassende Rasse oder Profession noch eher harmlos zu nennen sind, Sklavenbrandmale schon boshaft werden und die Verwandlung in weithin bekannte Feinde des Imperiums, wie einen hautlosen Draydal oder Angehörige geächteter Optimatenhäuser, fast einem Todesurteil gleichkommen.

Ob diese Veränderungen rein "kosmetisch" sind, oder aber spezielle Rassen-, Vor- und Nachteile ausgetauscht werden, soll hier dem Spielleiter überlassen werden.

Alle Helden erhalten jedoch für die Dauer der Verwandlung die Muttersprache des Volkes, dem sie durch ihre Verwandlung angehören.

Da es sich um eine Verwandlung handelt, ist es durchaus möglich mit entsprechender Antimagie diese rückgängig zu machen, was jedoch aufgrund der unbekannten Natur von Myr-Mxptlkz Magie erheblich erschwert ist.

Ebenfalls von der Kooperation der Helden hängt ab, ob Myr-Mxptlkz die Helden einfach ins kalte Wasser springen lässt oder ihnen einige Hinweise gibt. Jedem gibt er jedoch ein paar imperiale Münzen mit auf den Weg, wenn keine aventurischen zur Verwandlung bereit standen.



Erste Schritte in die Neue Welt

Myr-Mxptlkz Turm ist ein himmelhohe Chrattac-Spindel, die einst das Heim jenes Optimaten war, der den Klabauter für seine Experimente missbraucht hat und der wohl bei oder kurz nach der "Befreiung" der aventurischen Hälfte durch Kapitän Jastek den Tod fand. Der Turm gilt in Sidor Corabis als verflucht und wird von den Stadtbewohnern gemieden, was durchaus an den Fallen und magischen Sicherungen des Optimaten, wie auch an den Zaubern und Flüchen des wahnsinnigen Klabauters liegt. Man hat jedoch von den Turmfenstern einen phantastischen Ausblick auf die gewaltige Metropole des Horasiats Corabeni und einstige Co-Centropole des Imperiums. Man kann neben vielen anderen Gebäuden den im hoch aufstrebenden Neobashurischen Stil erbauten Tempel der Großen Himmelshalle, den Dregomyr-Kanal zur Bucht von Era' Sumu und auch den hiesigen Stützpunkt der imperialen Aerial-Truppen mit seinen startenden und landenden Insektoptern sehen und Myr-Mxptlkz wird nicht müde den Helden jedes einzelne Gebäude "seiner Stadt" zu erklären, natürlich auch aus seiner persönlichen Sicht der Dinge. Er wird den Helden auch "vollkommen selbstlos"

Hinweise geben, wo sie "große Beute" in Sidor Corabis erwarten können, wohl wissend, dass sie damit Myr-Mxptlkzs größten Widersacher auf den Plan rufen werden: Kalanteres "Kal" el Kouramnion - selbsterklärter aber auch durchaus erfolgreicher Wächter von Sidor Corabis.

(Weiterführende Informationen zu Sidor Corabis und dem umgebenden Horasiat Corabeni finden sich im Myranor-HC S.56-59 und im Abenteuer *Der Ewige Tod*.)

Kalanteres "Kal" el Kouramnion - Der Held

Loyal und Aufrichtig ist Kalanteres eine Zierde für das Haus Kouramnion. Auch seine langen, schwarzen Haaren, der sorgsam gestutzte Vollbart, das edle Gesicht und insbesondere sein gestählter Körperbau, machen ihn zum perfekten Aushängeschild für die Kouramnion. "Der Stählerne", wie Kalanteres auch genannt wird, ist mit einem blauen Schuppenpanzer gerüstet und trägt Beinlinge aus dazu passendem Aqualeder. Seine Stiefel sind ebenso rot wie sein Umhang, den die goldenen Insignie des Hauses Kouramnion hält. Seine Trioptia ist ein dezenter Stirnreif mit schwarzem Stirnauge und sein Zauberstab trägt alle sieben Stabzauber.

Kalanteres Rüstung ist zudem derart verzaubert, dass sie ihn nahezu unverwundbar gegen die meisten gewöhnlichen Angriffe macht und seine Körperkraft beträchtlich steigert. Kalanteres kann dazu seine Kraft noch über seine Magie steigern und ist auch in der Lage Flugmagie zu wirken, wie er auch für seinen Zauber "Flammender Blick" berühmt ist.

Kalanteres ist besonders daran interessiert, in den Grenzenbereichen von Sidor Corabis für Ordnung zu sorgen, sodass die Stadt als Ganzes dem Ruf einer ehemaligen Co-Centropole des Imperiums gerecht wird. Er kann zwar nicht jedes noch so kleine Vergehen ahnden, aber er versucht doch die organisierten Verbrechen zu unterbinden und insbesondere Feinde des Imperiums und speziell seines Hauses auszumerzen. Myr-Mxptlkz ist bemüht, immer wieder in eben diesen Kategorien tätig zu werden, um den Kouramnion herauszufordern, sodass der Klabauter auch die Helden möglichst auf Ziele ansetzt, die sie mit dem "Helden von Sidor Corabis" aneinander geraten lassen. Erfährt Kalanteres jedoch, dass die Abenteurer mit Myr-Mxptlkz im Bunde sind oder gar von diesem gezwungen werden gegen ihn zu handeln, reagiert er beinahe nachsichtig und etwas entnervt, empfindet er den Klabauter doch als lästigen Quälgeist.

Leksandros Lussorios - Der Bösewicht

Auch wenn Myr-Mxptlkz es nicht gerne hören wird, so ist er nicht der gefährlichste Gegner des

Kouramnion. Die Lussorios sind eine frühere Honoraten-Familie der Charybalis, die Dank ihrer Geldressourcen und der Flucht aus Balan Cantara den Sturz des Hauses überdauern konnten und Leksandros ist ihr derzeitiger Patriarch. Der Familien-Tradition folgend hat sich Leksandros bis auf seine Augenbrauen jede Körperbehaarung entfernen lassen und wirkt beim Lächeln etwas wie ein Muräne, die auf ihr Opfer wartet. Er ist gelegentlich Magnat einzelner Stadtteile und gleichzeitig Patron mehrerer Cirkel, die oft einen eher fragwürdigen Leumund haben. Mit Kalanteres ist er schon mehr als einmal aneinander geraten, konnte sich jedoch stets reinwaschen, da er fast alles durch Mittelsmänner erledigt, die er bei Bedarf ohne Skrupel aus dem Verkehr schafft. Bisher musste er sich eingestehen, dass er dem Magierkrieger und seinen Zaubern nicht gewachsen ist, vor kurzem ist ihm jedoch ein neues Metall in die Hände gefallen, von dem er sich erhofft, dass er es als Waffe gegen seinen übermächtigen Feind einsetzen kann: Charyptonit. Das Meteoreisen hat seltsame Eigenschaften und wurde von der aventurischen Nequaner-Forschungsstation Nulqull (Siehe MM17) nach Myranor gebracht. Leksandros hat bereits größere Mengen für weitere Forschungen geordert.

An Gegner seiner Nemesis wird sich Leksandros sehr interessiert zeigen, und diese mögen durchaus einen nützlichen Verbündeten gegen den Kampfmagier in dem Lussorios finden, doch nur solange wie die Helden nicht merken, was Leksandros wirklich im Sinne hat. Sobald sich Probleme zeigen wird sich Leksandros von den Helden trennen wollen ... und zwar schnell und sehr dauerhaft.

Rückkehr nach Aventurien

Egal ob die Abenteurer sich nur für wenige Tage in Sidor Corabis umsehen und die Aufgaben des Klabauters Myr-Mxptlkz lösen oder sogar längerfristig ungebunden den myranischen Kontinent erforschen, so werden sie möglicherweise doch irgendwann in ihre aventurische Heimat und somit zum Turm des Myr-Mxptlkz und damit zu Jasteks Truhe zurückkehren. Der Rand der Truhe begrenzt die Größe der Dinge, die nach Hause mitgenommen werden können. In Aventurien wird Myr-Mxptlkz die heimkehrenden Helden vor ihrer Rückverwandlung bitten, ihm nun seinen Anteil an der "Expeditionsbeute" zu überlassen und diese dem Schatz Jasteks hinzuzufügen, doch wird er den Helden, ganz der gütige Monarch der er ist, einen "gerechten Anteil" zugestehen und sie bei reibungslosem Ablauf auch gerne ermutigen doch einmal wieder die Guldunen Lande zu besuchen. Vielleicht werden ihre Helden ja tatsächlich nach diesen Erlebnissen den Wunsch verspüren eines Tages wieder die Wunder Myranors zu schauen, aber vielleicht wählen sie dann doch einen anderen der zahlreichen Wege nach Myranor ?

IMPRESSUM

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

HERAUSGEBER:

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

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteure: René Littek, Christian Saßenscheidt

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: René "Midir" Littek, Norbert Struckmeier, Yana Hefe (Pläne Optima Brava), Ulisses (Cover- & Layout-Abbildungen)

Texte: Peter Horstmann, René Littek, Dennis Rüter, Florian Wassermann, Jochen Willmann

Lektorat: Peter Horstmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana Projekt. Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.

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

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

© 2004-2008 by Memoria Myrana

GEFÄHRLICHE GASSEN

Anlässlich der RatCon am 22. bis 24. August schreibt Ulisses Spiele in Zusammenarbeit mit Memoria Myrana einen Abenteuerwettbewerb für das Rollenspiel „Myranor - das Gildenland“ aus.

Die Verfasser der drei besten Abenteuer erhalten Sachpreise und ihre Beiträge werden in einem Abenteuersammelband veröffentlicht.

Die Abenteuer müssen die unten angegebenen Angaben berücksichtigen und dürfen eine Textlänge von 90.000 Zeichen (mit Leerzeichen, ohne Titelseite mit Autorenangaben) nicht überschreiten. Eine Überschreitung der Zeichenmenge führt zur Abwertung. Bilder von NSCs und Pläne von Schauplätzen zählen dabei zu den Handouts, nicht aber Beschreibungen derselben.

Das Abenteuer muss in digitaler Form (als .rtf oder .doc-Datei; .pdf-Versionen allenfalls zusätzlich; Bilder separat als .jpg) und zweifacher Ausfertigung eingesandt werden: Der ersten Version muss eine Anfangsseite voranstehen, auf der der Titel des Abenteuers und der Name und die Anschrift des/der Autoren verzeichnet sind. In der zweiten Version für Bewertungszwecke darf der Name des/der Autoren nicht erscheinen.

Unsere Themenvorgabe lautet „Gefährliche Gassen“. Gedacht ist an Abenteuer, die in einer beliebigen Stadt oder einem Distrikt einer Metropole spielen und den urbanen Charakter des Schauplatzes betonen. Die Festlegung auf eine bestimmte, bereits beschriebene/erwähnte Stadt sollte dabei vermieden werden, um eine allgemeine Verwendung zu gestatten. Wir empfehlen, den Ortsnamen neu zu erfinden und keine übermäßig spezifischen Vorgaben für das Umland zu machen; eine allgemeine Lokalisierung wie „an der Küste“, „an einem schiffbaren Fluss“ oder „im Gebirge“ hingegen ist gewünscht.

Als Inspiration für die Natur einer Metropole kann Balan Cantara im Hardcover (47 ff.) dienen.

Angaben aus dem Hardcover können (als dem Spielleiter zugänglich) vorausgesetzt werden. Aus praktischen Gründen raten wir von einem Schwerpunkt auf den Magie-Regeln ab, da diese derzeit überarbeitet werden.

Das Abenteuer sollte nicht auf eine spezielle Rassen- und Professionen-Kombination in der Heldengruppe zugeschnitten sein.

Es darf keine so epischen und großmaßstäblichen Themen und Szenen verwenden, dass es in seinen Auswirkungen zwingend über die beschriebene Stadt/den Distrikt hinausreicht; solche möglichen Folgeszenarien können allenfalls (im Rahmen des zulässigen Gesamtumfanges) optional vorgeschlagen werden.

Für die Teilnahme gelten folgende weiteren Bedingungen:

- a) Teilnehmer müssen das achtzehnte Lebensjahr vollendet haben.
- b) Die ersten drei Plätze werden in einem Abenteuersammelband veröffentlicht. Der Autor erhält jeweils 6 Belegexemplare.
- c) Die Abenteuer, die nicht unter den ersten drei Plätzen landen, werden auf der Webseite www.memoria.myrana.de zum kostenlosen Download zur Verfügung gestellt.

Letzter Abgabetermin ist der 15. Juni 2008, 0.00 Uhr.

Auf Wunsch werden Eintreffen und technische Lesbarkeit des Beitrages bestätigt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Fantasy Production oder Ulisses Spiele, sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Abenteuer nehmen entgegen **dsaraddatz@yahoo.de** und **j.raddatz@ulisses-spiele.de**.

Preise:

1. Preis:

Ein Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von 200 EUR sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

2. Preis:

Ein Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von 150 EUR sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

3. Preis:

Ein Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von 100 EUR sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

Die Ermittlung der Preisträger erfolgt durch eine Jury.

Die Preisverleihung findet auf der RatCon 2008 statt