

Nummer 23_3/2009

Memoria

Миграция

Das ШУРАНОР-ГАПЗИПЕ



ÍΠΗΛΤΣVERZEÍCHΠÍΣ

Vorwort	3
<i>LEBEN ÍΠ MYRAΠOP</i>	
Castra Montana - Eine Zollfestung von Florian Wassermann, Bilder von Matthias Weiß	4
<i>MYRAΠÍSCHE MAGÍE</i>	
Die Macht der Zeit von Dennis Rüter, Bilder von René Littek	14
<i>MYRAΠÍSCHE REZEPTÉ</i>	
Ama GirRaos Kochecke - Menü aus Siminiafrüchten von Corinna Kersten, Bild von Bernadette Wunden ..	22
<i>MYRAΠOP - SZEΠE</i>	
Myraniare vor Ort: FeenCon von Christian Gaertner, Peter Horstmann	24
<i>RASSEΠ & KULTUREΠ</i>	
Kizne - Das Fuchsvolk II von Janine Radeke, Enrico Schnick & Lorinn de Loc, Bilder von J. Radeke, E. Schnick ..	27
Die Menschen und Amaunir von Rhacornos von Dennis Rüter, Bild von P. Horstmann	40
<i>ABEΠTEVER VΠD SZEΠARÍEΠ</i>	
Im Dienst des Ridor Murta von Alex Spohr	44
Impressum	52

VORWORT

SOMMER, SOPPE, STRAND UND ... MEHR

Ferienzeit ist Reisezeit, auch in der Phantasie. Doch während man sich woanders die mexikanische Grippe holen kann, gibt es hier nur eine Menge Kreativität, welche im besten Fall ebenfalls ansteckend ist. Als Reiseziele können wir dieses Mal anbieten:

Eine weitere Reise zu den **Kizne** in die Dschungel Myranors. Das Autoren-Trio Janine Radeke, Enrico Schnick & Lorinn de Loc hat auf Wunsch der Forengänger weitere Informationen über das Fuchsvolk zusammengetragen und liefert Professionen, Sonderfertigkeiten und andere Hilfen. Dennis Rüter hat seinen Urlaub bei den Leonir verbracht und berichtet über die **Menschen und Amaunir in Rhacornos**. Das Leben dort ist nicht einfach und wir können uns glücklich schätzen, ihn gesund wiederbekommen zu haben. Auch Florian Wassermann ist mit Matthias Weiß durch das schöne Imperium gewandert. Hoch oben in den Bergen zwischen Corabenus und Mayenios haben sie Rast gemacht und für uns die **Zollfestung Castra Montana** erkundet. Corinna Kersten hat mit Ama GirRao die kulinarische Entdeckung des Gildenlandes fortgesetzt und sandte uns ein **Menü aus Siminiafrüchten**. Um sich von den Wochen im Westen zu erholen, widmete sich Dennis Rüter der hohen Kunst des Arcanen und führt uns nun in die **Macht der Zeit** ein. Dabei stellte sich heraus, dass bei der Zeitmagie wohl ähnlich viele Gefahren wie bei den Löwenartigen zu bewältigen sind. Wesentlich weniger gefährlich, dafür aber mit viel Spaß und guter Laune erfüllt waren die Tage auf der **FeenCon**. Peter Horstmann, Jochen Willmann und Christian Gaertner waren als Myraniare vor Ort und haben einen nicht immer ganz ernst gemeinten Bericht abgeliefert. Alex Spohr beendet dieses Mal die Ausgabe mit einem Abenteuer-Szenario. **Im Dienst des Ridor Murta** müssen die Helden sich mit mehreren Gruppen auseinandersetzen und ihr Können in Makshapuram beweisen.

Damit hoffen wir wieder einmal für alle etwas Interessantes dabei zu haben und wünschen viel Spaß beim Lesen.

Das Memoria Myrana - Team

WIE IMMER GILT

Wer gerne mal eigene Bilder oder Artikel in der *Memoria Myrana* sehen möchte, sende uns seine Werke bis zum:

- 1. Februar
- 1. Mai
- 1. August
- 1. November

an die Adresse:

info@peterhorstmann.de

CASTRΑ ΜΟΠΤΑΠΑ - ΕΙΠΕ

ZOLLFESTUNG ZWISCHEN CORABENIUS UND ΜΑΥΕΠΙΟΣ

von Florian Wassermann mit Bildern von Matthias Weiß

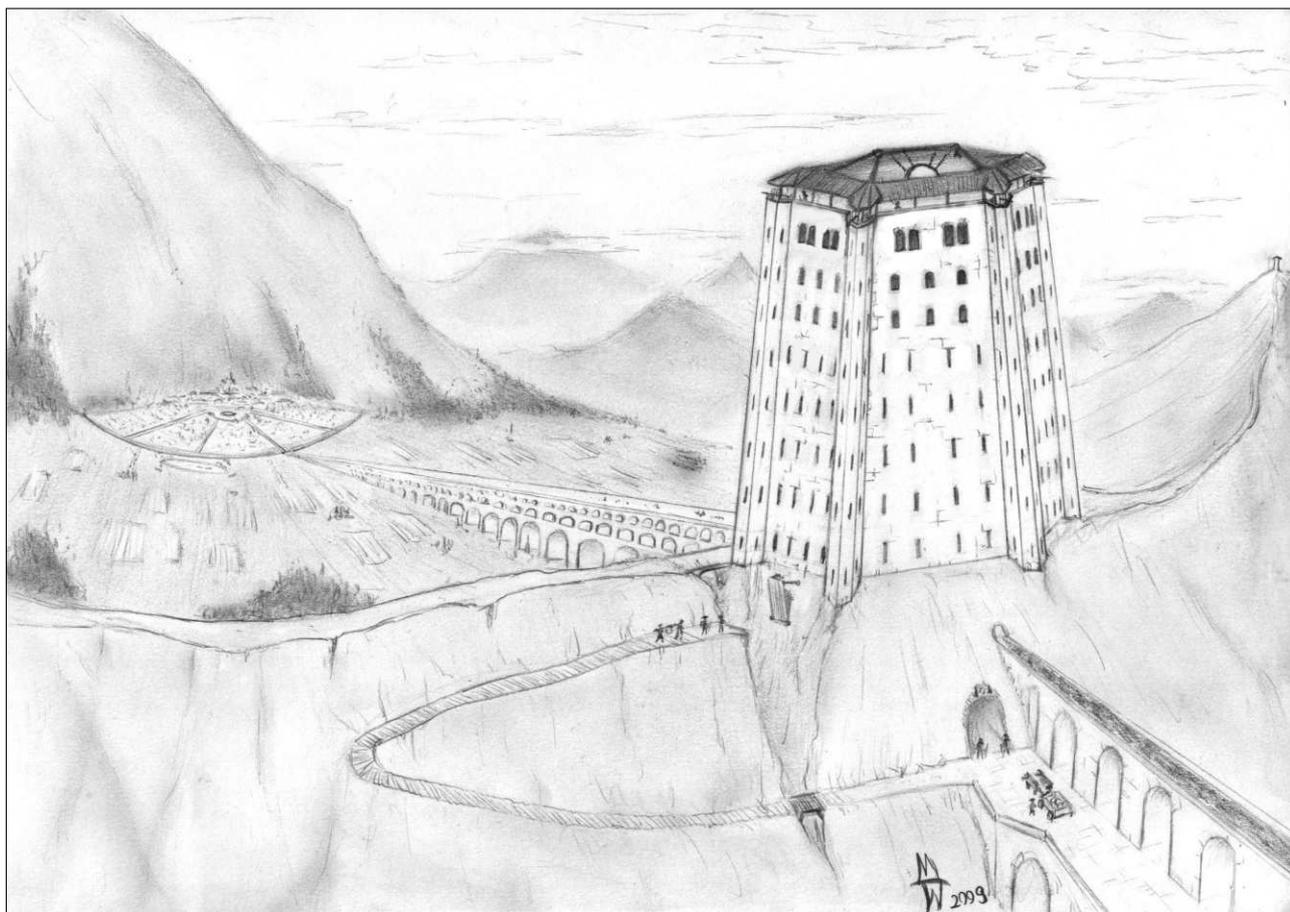
»Castra Montana heißt die wehrhafte Zollstation, welche die beiden Städte voneinander trennt. Chrysopolis erstreckt sich über den östlichen Teil einer weitläufigen Hochebene wie es sie in den nördlichen Apelioten Corabeni zu hunderten gibt. Auropolis schmiegt sich an die lotrechten Felsabhängungen südöstlich und unterhalb der Ebene. Die Hochstraße führt über Auropolis durch die Castra Montana nach Chrysopolis und von dort aus weiter in Richtung Sidor Corabis. Ein Nadelöhr zwischen den Horasiaten Corabeni und Mayenios also, das zu sichern höchste Priorität besitzt. Darüber hinaus gilt es noch das mechanische Hebewerk und die Pumpenstation für das Aquädukt instand zu halten. Ich würde seiner Divinität unterwürfigst vorschlagen, den Kouramion sowohl die Zollstation als auch die beiden Städte zur Verwaltung anzuvertrauen. Mehr als einer Partei Sonderrechte in dieser Region zuzusprechen könnte sich als nachteilig erweisen. Man stelle sich nur einmal vor, es käme zu Auseinandersetzungen zwischen den beiden Städten. Eine wichtige Handelsroute wäre womöglich für Oktale oder gar Jahre unpassierbar.« - ein Höfling in Dorinthapoles (Name nicht überliefert) im Jahr 4650 IZ

Der Hauptbau der Zollfestung hat einen sechseckigen Grundriss und ragt vertikal gut zwei Dutzend Grad über den Felsgrat, auf dem er erbaut wurde. Zur Anlage gehören noch mehrere Nebentürme in der weiteren Umgebung, die sich wie eine Perlenkette aufgereiht an der Grenze entlang durch das Gebirge ziehen. Verbunden sind diese Anlagen teilweise durch steinerne Trassen, da sie sonst bei schlechter Wetterlage weitestgehend abgeschnitten wären. Neben dem ursprünglichen Zweck, der Abwehr von Feinden, dient die Zollfestung heute vor allem der Abschreckung von Schmugglern, die den Horanthes auf beiden Seiten erheblichen Schaden zufügen. Die Stadt Auropolis besitzt, wie ihr Name bereits vermuten lässt, mehrere Goldminen, Geschmeidewerkstätten, Gießereien und Kohlegruben. Auch über deren Reichtum wacht die Castra Montana. Ein mechanisches Hebewerk, das mit Wasserkraft angetrieben wird, besorgt den Lastentransport

zwischen den Minen im Tal, der Hochstraße, Auropolis und der Festung, von der aus die Straße nach Chrysopolis weiterführt. Auch schwere Gespanne müssen mit dem Lastenaufzug nach oben befördert werden, da die Straße sich von hier aus verengt und über serpentinartig in den Fels geschlagene Treppen weiterführt. Der Weg ist so schmal, steil und kurvig, dass er nur mit Lasttieren oder zu Fuß beschritten werden kann. Gerade geländegängige Hurdas leisten hier wertvolle Dienste und ersparen den Händlern teure Hebewerksgebühren. In der Vergangenheit wurde durchaus auch überlegt einen gewundenen Tunnel in den Berg zu schlagen, aufgrund des größeren Bauaufwandes entschied man sich aber dann dagegen. Zumal schon vorher ein Reservoir gebaut wurde, um das Wasser eines Gebirgsbaches zu sammeln und es dann in das über der Straße gebaute Aquädukt zu leiten. Hier sorgen jetzt Wasserräder, Flaschenzüge und Gegengewichte für eine reibungslose Funktion der Hebe- und Abtriebsmechanik, die mehrere Ebenen über insgesamt 127 Grad Höhendifferenz überwindet. Die gesamte Konstruktion kann nur von der Festung aus gesteuert werden, sodass auf jeder Etage ein Soldat mit Signaltrompete stehen muss, um der Bedienungsmannschaft die entsprechenden Kommandos geben zu können. Die Zollstation verfügt über zwei, ebenfalls mit Wasserkraft betriebene, Zugbrücken: Eine kleine auf der Seite der Serpentinstraße und eine große in Richtung Chrysopolis.

DIE FESTUNG

Die Festung Castra Montana ist in klassischer Bauweise mit sechseckigem Grundriss angelegt, acht Stockwerke hoch und drei Stockwerke tief. Sie verfügt über einen Innenhof, um auch die inneren Räume mit Licht und Frischluft zu versorgen. Die Außenwände sind leicht nach innen geneigt, um dem schweren Gebäude die nötige Stabilität zu verleihen. An einem Balken über dem Innenhof hängt ein mächtiger Bronzegong von mehr als 4 Grad Durchmesser. Dieser kann



mittels eines ebenfalls hier aufgehängten Balkens geschlagen werden und alle Siedlungen, Wegstationen und Türme im Umkreis von gut 90 Millia in Alarmbereitschaft versetzen.

Im Erdgeschoß sind im Innenhof und den inneren Räumen die Werkstätten der Festung untergebracht: Waffenschmiede, Zimmerei, Steinmetzwerkstatt und Spenglerei. Darüber hinaus Küche, Speisesaal, Stallungen und eine Waschküche für die Besatzung. In den Stockwerken darüber befinden sich die Unterkünfte für eine ganze Lokede Myrmidonen inklusive Stab. Also für knapp 900 Mann, die in Kriegszeiten hier stationiert werden können und in Hängematten dicht an dicht und in mehreren Etagen übereinander ihr Lager beziehen. In Friedenszeiten ist in der Castra Montana immer noch eine knappe Hektade stationiert. An die hundert Frauen und Männer, Menschen, Satyare, Amaunir und seltener auch Angehörige anderer Völker leisten hier ihren Dienst für das Imperium. Die Besatzung rekrutiert sich aus verschiedenen Truppenteilen: Schwere Infanterie und Tokeden zur Verteidigung der Anlage, Mechanopoi zur Instandhaltung von Gebäuden, Hebewerk, Wasserreservoir und Geschützen. Einige Kirenen der hauseigenen Truppen dienen der Eintreibung, Bewachung und Überführung der Zölle. Ihre Aufgabe ist es natürlich auch, den Quästor zu schützen. Ein paar

berittene Boten halten den Kontakt zu den Wegstationen und den Nachbarstädten aufrecht. Die meisten Soldaten sind in irgendeinem Handwerk zumindest soweit ausgebildet, dass sie die professionellen Handwerker unterstützen können. Die Festung verfügt zusätzlich noch über einige Spezialisten: einen Medicus, drei Wundärzte, einen Baumeister, vier Schreiber und zwei Übersetzer. In den Innenräumen des achten Stockwerks residiert der Quästor und hier hat auch der Hektagu - und in Kriegszeiten der Lokegu - sein Quartier. Die Außenräume sind ringförmig um die Innenräume herum angelegt und dienen ausschließlich der Verteidigung der Anlage. In Richtung der beiden Städte und zur Serpentinstraße hin sind sie sogar mit einigen leichten und mittelschweren Geschützen ausgestattet. Die oberste Verteidigungsplattform verfügt über ein schiefergedecktes Dach. Das oberste Kellergeschoss beherbergt die Windenmechanik, das Wasserreservoir und die Zollhalle. Hier münden das Hebewerk, die Serpentinstraße und die Straße nach Chrysopolis in die Festung ein. Eine breite Steinwendeltreppe führt in die höheren und tieferen Stockwerke.

Lichtschächte sorgen bei Tag für die Beleuchtung. Im zweiten und dritten Untergeschoss befinden sich weitläufige Lagerräume und einige Arrestzellen.

DIE BESATZUNG

5 Kirenen Tokeden (Amaunir)
 6 Kirenen Schwere Infanterie
 4 Kirenen Mechanopoi
 3 Kirenen Haustruppen
 1 Kirene Quästorengarde "Varanengarde"
 (Shinoqi)
 1 Hastade Leichte Reiterei (Bestiare)

Jede Kirene dient unter der Führung eines erfahrenen Kirenu, der meist schon lange in der Festung stationiert ist. Die einfachen Soldaten tun hier in der Regel nur ein Jahr Dienst. Es folgen die durchschnittlichen Werte für die einzelnen Truppengattungen. Für die Kirenen gelten leicht verbesserte Werte: AT/PA +2/+1 TP +1 INI +2 LE +3 AU +3 evtl. weitere SF.

Tokeden

MU 12 KL 9 IN 12 CH 10 GE 13 FF 12
 KO 10 KK 12 LE 30 AU 30
 INI-Basis 10 RS 3 (Lederbrustharnisch und Fell)
 GS 8 MR 3
 Waffenlos AT12 PA11 TP 1W+2
 (Krallen/Zähne)
 Phasganon AT10 PA13 TP 1W+4
 mit Faustschild
 Scharfschützenbela FK 16 TP 2W+8
 SF: Finte, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I,
 Scharfschütze, Schildkampf I

Myrmidonen

MU 12 KL 10 IN 11 CH 10 GE 12 FF 11
 KO 13 KK 13 LE 30 AU 30
 INI-Basis 12 RS 4 (Myrmidonenrüstung) GS 6
 MR 3
 Kentema AT12 PA13 TP 1W+5
 mit Myrmidonenschild
 Machira AT11 PA13 TP 1W+3
 mit Myrmidonenschild
 Leichte Bela FK13 TP 2W+2
 SF: Aufmerksamkeit, Finte, Formationskampf,
 Kampfgespür, Rüstungsgewöhnung I, Wucht-
 schlag

Mechanopoi

MU 11 KL 11 IN 11 CH 9 GE 12 FF 12
 KO 12 KK 12 LE 30 AU 30
 INI-Basis 10 RS 3 (Lederbrustharnisch und
 Lederhelm) GS 7 MR 3
 Waffenlos AT11 PA10 TP 1W
 Machira AT10 PA13 TP 1W+3
 mit Myrmidonenschild
 Leichte Bela FK14 TP 2W+2
 Belagerungswaffen FK16
 SF: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I

Haustruppen Kouramnion

MU 13 KL 11 IN 11 CH 10 GE 11 FF 10
 KO 12 KK 12 LE 30 AU 30
 INI-Basis 11 RS 4 GS 6 MR 3
 Waffenlos AT12 PA12 TP 1W
 Doros AT12 PA13 TP 1W+5
 mit Schild
 SF: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung
 I, Schildkampf I, Wuchtschlag

Varanengardist

MU 14 KL 12 IN 10 CH 9 GE 12 FF 8 KO
 15 KK 14 LE 35 AU 38
 INI-Basis 10 RS 7 (Stahlbrustharnisch,
 Lederschurz und Schuppen) GS 6 MR 5
 Waffenlos AT14 PA11 TP 1W+4
 (Hornkamm/Krallen)
 Stabkeule AT15 PA11 TP 2W+3
 SF: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Rüstungs-
 gewöhnung I, Waffenloser Kampfstil: Myrmi-
 donenstil, Wuchtschlag

Leichter Reiter

MU 13 KL 10 IN 11 CH 10 GE 12 FF 10 KO
 13 KK 11 LE 30 AU 30
 INI-Basis 10 RS 3 (Lederbrustharnisch und
 Lederhelm) GS 7 MR 3
 Waffenlos AT11 PA10 TP 1W+2
 (Hörner/Hufe)
 Doros AT12 PA13 TP 1W+5
 mit Myrmidonenreiterschild
 Machira AT11 PA15 TP 1W+3
 mit Myrmidonenreiterschild
 Nandoros FK14 TP 1W+4
 SF: Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Rüstungs-
 gewöhnung I

DIE WACHTÜRME

Auf dem Felsgrat sind in beiden Richtungen im Abstand von ca. 2 Millia jeweils noch 3 kleinere Wachtürme errichtet worden, ebenfalls sechseckig aber deutlich kleiner als die Hauptfestung. In Friedenszeiten ist jeder Turm mit zwei Kirenen besetzt, die sich im Zweischichtbetrieb abwechseln. Der dienstälteste Kirenu führt hier das Kommando und die Wachmannschaften werden jede None ausgetauscht. Jeder Turm verfügt über einen Röhrengong, um Alarm geben zu können. Es gibt eine kleine Küche, eine Zisterne mit frischem Wasser und einen Badezuber. Die Wachtürme sind untereinander und mit der Castra Montana über Trampelpfade und Felstrassen verbunden.

ΠΕΡΣΟΠΕΠ

ΚΥΑΣΤΟΡ ΤΥΧΟΚΡΑΤΕΣ ΒΑΛ
ΚΟΥΡΑΜΠΙΟΠ

Traditioneller Kurzhaarschnitt und ein akkurat gestutzter Vollbart sind die Markenzeichen des bereits ergrauenden Mittvierzigers. Tychokrates bekleidet in seinem Haus den Rang eines Adeptus Major, den er sich vor allem mit viel Fleiß und



absoluter Loyalität erworben hat. Der Archetyp eines Kouramnionoptimaten also, der vor rund drei Jahren in die Zollfestung Castra Montana berufen wurde. Fern der Intrigen seiner Heimatstadt Sidor Corabis genießt er das Leben in der Provinz und widmet sich neben den Pflichten seines Amtes vor allem seiner großen Leidenschaft: der Jagd mit abgerichteten Steinadlern. Mit seinem Hektagu Toabraadloog verbindet ihn eine tiefe Freundschaft. Der Anführer seiner Garde begleitet ihn nun schon seit mehr als 20 Jahren auf allen Reisen und Missionen im Auftrag der Cammer. Tychokrates hat kurz nach seinem Amtsantritt als Quästor sogar erreicht, dass dem Shinoqi für herausragende Dienste die - nicht vererbare - Honoratenwürde verliehen wurde.

MU 14 KL 13 IN 13 CH 12 GE 11 FF 11
 KO 12 KK 13 LE 30 AU 30 AE 40
 INI-Basis 10 RS 5 GS 8 MR 6
 Waffenlos AT12 PA11 TP 1W+2
 (Stahlfaust)
 Kentema AT15 PA15 TP 1W+5
 und magischer Schild
 Zauber: Aggression 14 (E), Erz 14 (HE), Feuer 11 (E), Humus 8 (E)
 Instruktionen: Beseelung, Elementare Manifestation, Explosion, Heilung, Kommunikation
 Matrizen: Anführer der Truppen, Elementare Waffe [Kentema], Erzexplosion, Erzschild, Feuerball, Großer Heilzauber, Kampfinspiration, Kleiner Heilzauber, Silberner Schutz
 SF: Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Ausfall, Eiserner Wille II, Finte, Kampfflexe, Wuchtschlag

HEKTAGU TOABRAADLOOG SERR KOURAMNION

Toabraadloog war früher ein Einzelgänger, der das ferne Imperium besuchte, um dort das Geheimnis hinter der Macht der Menschen zu ergründen. Bald schon kam er zu dem Schluss, dass allein ihre riesige Anzahl den Menschen ihre Macht verlieh. Und Einigkeit konnte diese Macht noch um ein Vielfaches verstärken. So fand der Shinoqi zum Glauben an den Kriegsgott Shinxir und meldete sich bald zu den Myriaden. Der Anwerber stellte ihm einen Posten in der Varanengarde in Aussicht, wenn er sich in seiner ersten Dienstzeit bei der Schweren Infanterie bewähren würde. Die Varanengarde besteht nur aus Shinoqi und gehört neben der Löwen- und der Panthergarde zu den drei hochangesehenen, nichtmenschlichen Elitegardien. Toabraadloog bewährte sich und wurde Varanengardist. Bei seinem ersten Einsatz wurde seine Kirene dem

damals noch unerfahrenen Adeptus Minor Tychokrates nam Kouramnion é Corabeni zu Seite gestellt. Die beiden verbindet noch heute eine enge Freundschaft.

MU 14 KL 13 IN 10 CH 10 GE 11 FF 8 KO
 15 KK 15 LE 40 AU 40
 INI-Basis 12 RS 8 (Stahlbrustharnisch,
 Lederschurz, Helm und Schuppen) GS 7 MR 5
 Waffenlos AT15 PA13 TP 1W+5
 (Hornkamm/Krallen)
 Stabkeule AT17 PA14 TP 2W+4
 SF: Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Kampf-
 gespür, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II,
 Schildspalter, Wuchtschlag

MEDICUS ULCHURIO

Junger Neristu der seit einem knappen Oktal auf der Festung dient. Nicht alle Soldaten sind mit seiner Anwesenheit zufrieden, haben die meisten von ihnen doch heftige Vorurteile gegen das bleichblaue Volk. Der Hektagu geht davon aus, dass sich das spätestens nach dem nächsten richtigen Kampfeinsatz ändern wird.

BAUMEISTERIN ZATURIOPE SERRA ILLACRION

Meranierin, Mitte Dreißig, trägt meist einen grünen Calar und das hüftlange Haar offen. Die Honoratin wurde in Balan Mayek zur Architektin und Ingenieurin ausgebildet. Sie überwacht alle Reparaturarbeiten an Festung, Hochstraße, Aquädukt und Hebewerk. Gibt sich unnahbar. Sollte jedoch ein Reisender Talent für die schönen Künste beweisen, wird sie sich aufgeschlossener zeigen.

OBERSCHREIBER SETARA

Der Oberschreiber des Quästors ist ein Ravesaran, das vom Gesellschafter zum Beamten aufgestiegen ist. Sein Alter lässt sich nicht schätzen, hat es sich doch das Aussehen eines Zwanzigjährigen bewahrt. Es gibt sich betont männlich und nur den wenigsten Fremden würde auffallen, dass man es hier nicht mit einem Menschen zu tun hat. Setara übernimmt als oberster Zöllner der Festung die Festlegung der Gebühren und Zölle. Genau wie Toabraadloog kennt es den Quästor schon länger, allerdings scheint das Verhältnis der beiden etwas unterkühlt zu sein. Woran das liegt, darüber lässt sich nur spekulieren. Vor allem unter den Myrmidonen kursieren so die anstößigsten Geschichten.

HASTADU TERATHADOR

Der Bestiar Terathador kommandiert seine Lanze Leichte Reiterei seit inzwischen 5 Jahren. Und obwohl die Satyre die meiste Zeit mit Botenritten verbringen, halten sie sich stets kampfbereit. Der Hastadu hat die Einhörner seiner Einheit selbst gezüchtet und schwört auf die Treue und Zuverlässigkeit seiner Tiere. Übrigens ist Terathador der Schwager des Prätores Ephameles (siehe MM22).

HEBEWERK, WASSERRESERVOIR UND ZUGBRÜCKEN

Ein über einen Tunnel in den Fels unter der Festung geleiteter Gebirgsbach stürzt durch ein senkrecht fallrohr von rund zwei Grad Durchmesser in eine kubische Zisterne. Das herunterstürzende Wasser treibt ein Rad an, welches über Zahnräder, Gestänge und Flaschenzüge eine Reihe von Gegengewichten in einem Schacht nach oben zieht. Die Kraft dieser Gewichte kann erst über eine Art Getriebe, dann über Ketten und Umlenkrollen an mehrere Mechaniken weitergeleitet werden. So wird ständig eines der Gegengewichte von der Kraft des Wassers nach oben bewegt, während mit den übrigen Gewichten das Hebewerk und die beiden Zugbrücken jeder Zeit bewegt werden können. Es ist möglich die beiden Zugbrücken gleichzeitig binnen weniger Augenblicke zu schließen. Zaturiope sinnt sogar darüber nach auch die Lademechanismen der Geschütze auf diesem Wege zu bedienen. Bisher wurden diese Pläne jedoch aus Kostengründen nicht umgesetzt. Das Reservoir ist in der Lage gigantische Wassermengen zu speichern. Eine bronzene Schleuse reguliert den Wasserfluss in das Aquädukt und kann bei Bedarf auch vollständig geschlossen werden.

CHRYSOPOLIS - GRENZSTADT IM CORABENI- SCHEN HOCHLAND -

»Neben dem großen Markt zieht vor allem die Arena die Blicke des Reisenden in ihren Bann. Wer hätte gedacht hier eine derartig ausgereifte Circuskultur vorzufinden? Wilde Tiere, Gladiatoren, Athleten,

Dichter und Schauspieler unterhalten hier tagtäglich ein begeistertes Publikum. Doch das größte Spektakel ist sicherlich der Corabenische Hochlandmarathon, der hier zweimal im Jahr stattfindet. Einmal im Sommer und einmal sogar im Winter! Kein Sport für Schwächlinge also. Wen wundert es da, dass die Favoriten neben den lokalen Athleten vor allem aus den nördlichsten Provinzen des Imperiums stammen ...«

- Ein mayenischer Cirkelpatron nach seiner Rückkehr aus Chrysopolis im Jahre 4547 IZ

Chrysopolis für den eiligen Leser:

Regierungsform: Imperiale Stadt des Horasiats Corabenius

Regent: Statthalter Hoplophaistos gal Kouram-nion

Symbolik: Runder, silberner Schild von goldenem Speer vertikal gespalten; rechts: goldener Berg; links: halbe Sonnenscheibe

Bevölkerung: 5.050 Einwohner; überwiegend imperiale Menschen, einige Amaunir, wenige Angehörige anderer Völker

Militärische Stärke: 80 Kämpfer der Garden; 20 Mann Statthaltergarde (Haustruppen Kouram-nion); einige Mann der Tempelgarden

Tempel: Je ein Tempel für jeden Gott der Oktale, Die Jüngste, Tedion, Aurisha, Phas-majira

Chrysopolis versucht sich von ihrer Nachbarstadt so weit wie möglich zu distanzieren: *Wo unten im Tal Kriminalität herrscht und die Luft die Menschen krank macht, blüht im Hochland die imperiale Kultur.*

Nur selten treibt der Wind eine Spur vom Qualm der Schmelzöfen in die Stadt, als wolle er die Corabenier an ihre privilegierte Stellung erinnern. Anders als Auropolis lebt Chrysopolis vor allem vom Grenzhandel. Mayenische Händler bringen ihre Waren in die Stadt, um sie dort in großen Mengen zu verkaufen. Von hier aus gehen Getreide, Gold und vieles mehr in das gesamte Horasiat. Eine dünne Oberschicht genießt das abgeschiedene Leben fern der Hauptstadt oder befindet sich, nicht ganz freiwillig, im Exil. Es gibt kaum eine Unterschicht und die meisten Sklaven sind Haussklaven in Diensten von Händlern, Tempeln und Würdenträgern. Die strenge Grenzwatch der Castra Montana kommt der Stadt zugute, denn sie hält das Gesindel unten im Tal. Chrysopolis schmiegte sich halbkreisförmig an den Fuß eines Berges und ist nach Süden hin ausgerichtet. Die Villen der Oberschicht sind teils auf weitläufigen Terrassen angelegt, teils in den Fels geschlagen und über breite Treppen zu errei-

chen. Im Zentrum der Stadt liegt das Forum mit dem großen Markt, gleich daneben die Arena mit Platz für rund 5.000 Zuschauer. Strahlenförmig gehen von hier aus vier Hauptstraßen zur breiten Ringstraße vor der Stadtmauer. Das Stadttor besitzt zwei mächtige Bögen mit zwei halbrunden Türmen und ist wie die gesamte Mauer und die sechs übrigen Wachtürme aus tonnenschweren Quadern erbaut. Gleich neben dem Sklavenmarkt befindet sich die Gladiatorenschule des Shinxodoru e Varata, die im gesamten Horasiat einen hervorragenden Ruf genießt. Die Therme "Laransgrotte" ist direkt in den Fels des Berges geschlagen, mit schummrigen Licht ausgeleuchtet und wird von einer heißen Quelle gespeist. Für die Oberschicht ist der Eintritt frei, alle anderen bezahlen 2 Argental. Die Wasserversorgung der Stadt wird über einen kurzen Tunnel gewährleistet, der direkt aus einem der zahlreichen Bergbäche gespeist wird. Zweimal im Jahr findet hier der Corabenische Hochlandmarathon statt, der selbst unter Langstreckenläufern als besonders hart gilt, vor allem im Winter. Ermöglicht wird diese Veranstaltung erst durch die schneidenden Winterwinde, die den Schnee weitestgehend wehen und so den gefrorenen Boden freilegen. Vor den Toren der Stadt liegt das weitläufige Gymnasion mit einer Ein-Millia-Laufbahn, Sandgruben, einem Speerwerferfeld und einem Ringplatz. Das Gelände ist umgeben von windschiefen Bergzypressen und besitzt rundherum einen stufenförmigen Erdwall als Sitztribüne. Statthalter von Chrysopolis ist der 74-jährige Hoplophaistos gal Kouramnion. Mindestens einmal pro None trifft er mit dem Quästor der Festung und der Statthalterin aus Auropolis zusammen um Rat zu halten.

ΠΕΡΣΟΠΕΙ

Statthalter Hoplophaistos gal Kouramnion

Der dicke Statthalter mag so gar nicht wie ein "echter" Kouramnion aussehen. Die meiste Zeit gibt er sich verschwenderischem Luxus hin. Nie hat er im Gymnasion trainiert, selten den Kampf geübt. Hoplophaistos ist dafür ein fähiger Diplomat, den seine Intrigen in Sidor Corabis unbeliebt gemacht haben. Nun befindet er sich quasi im Exil und trägt seine Strafversetzung mehr oder weniger mit Würde. Böse Zungen behaupten, dass der noch recht junge Adeptus Major in den Bandenkriegen in Auropolis die Fäden zieht und selbst große Mengen Gold am Quästor und damit seiner eigenen Cammer vorbeischmuggeln lässt. Bisher konnte ihm das aber niemand nachweisen und wer einen derartigen Verdacht zu äußern wagt, verliert schnell seine

Zunge und endet als stummer Gladiator in der Arena.

MU 12 KL 14 IN 13 CH 14 GE 9 FF 10 KO 10 KK 10 LE 28 AU 25 AE 42

INI-Basis 8 RS 0 GS 7 MR 6

Waffenlos AT9 PA8 TP 1W

Stab "Baculus" AT9 PA8 TP 2W+3

Zauber: Begierde 8 (E), Erfolg 15 (E), Erkenntnis 12 (E), Harmonie 13 (E)

Instruktion; Analyse, Beseelung durch Quelle, Kontrolle von Gefühlen, Kontrolle über Wesen, Wahrnehmung

Matrizen: Analyse der Begierde, Anführer finden, Erfüllung mit Glückseligkeit, Friedensstiftung, Kurzer Befehl, Klugheit steigern, Respektperson, Verlangen auslösen

SF: Astrale Meditation, Eiserner Wille II

Gladiatorenmeister Shinxodoru e Varata

Der ausgezehnte Shinxodoru trägt seinen vernarbten Körper gerne zur Schau. Einst entschied sich der glatzköpfige Hjäldinger freiwillig für eine Laufbahn als Gladiator und wurde von den anderen Schaukämpfern dafür nicht selten mit Verachtung gestraft. Das Publikum dagegen liebte ihn. Für Shinxodoru war der Kampf in der Arena Dienst an seinem Gott Bel-Shuga. Und dieser belohnte in dafür mit spektakulären Siegen. Nach zwölf Jahren in den Arenen des Imperiums lähmte ihm ein besonders tiefer Drepanihieb teilweise den linken Arm. Der Gladiator trug sein Schicksal mit Würde und eröffnete mit seinen Siegerprämien eine eigene Gladiatorenschule und kaufte sich ein paar Sklaven. Heute ist der 50-jährige Shinxodoru einer der wohlhabenden Freien in Chrysopolis. Seine Schule besitzt mehr als drei Dutzend Kämpfer aller Gattungen und beschäftigt darüber hinaus noch einige freigelassene Gladiatoren und Veteranen der Myriaden als Ausbilder. Der Gladiatorenmeister gilt als geldgierig und unbarmherzig. Viele Bürger sind der Meinung er habe sich schon weit von den Lehren Bel-Shugas entfernt und diene inzwischen wohl anderen Göttern.

MU 15 KL 11 IN 12 CH 12 GE 13 FF 10 KO 14 KK 15 LE 35 AU 40

INI-Basis 14 RS 0 GS 8 MR 4

Waffenlos AT15 PA13 TP 1W+2

Gladius AT16 PA13 TP 1W+4

SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Schildspalter, Todesstoß, Wuchtschlag

Athlet Ingramesh aus Kerrish-Thalam

Der 20-jährige Kerrishiter war Schiffsjunge auf einem thalaminischen Handelsschiff, das von den Rhidaman aufgebracht wurde. Als Sklave verkauft gelangte er in den Besitz des Athletenmäzens Nexius ul Alantinos, der ihn in den traditionellen Disziplinen ausbilden ließ: Faustkampf, Ringen, Speerwerfen, Weitsprung, Schwimmen, Marathon und Sprint. Ingramesh fand sich bald mit seinem Schicksal ab, zumal es ihm an nichts fehlte. Um ihn anzuspornen versprach ihm sein Herr ihn freizulassen, wenn er bei acht großen Spielen als Gesamtsieger hervorgehen würde. Seither trainiert der junge Kerrishiter verbissen.

MU 12 KL 10 IN 11 CH 10 GE 13 FF 12
 KO 14 KK 13 LE 30 AU 45
 INI-Basis 10 RS 0 GS 9 MR 3
 Waffenlos AT14 PA14 TP 1W+2
 Nandoros FK18 TP 1W+4

AUROPOLIS**- BERGWERKSSTADT IM MAY-
ENISCHEN GEBIRGE -**

»Neristische Goldschmiede. Pah! Eine Schande ist das, dass man den Vierarmen jetzt auch schon unser gutes Gold in den Rachen wirft! Verkauf den Flitter, sag ich dir! Oder du wirst großes Unglück über dich und deine Familie bringen ...«

- gehört auf einem Markt in Balan Mayek in neuerer Zeit

»Ihren Namen hat die Stadt nur zum Teil verdient. Zwar ist es richtig, dass hier jährlich eine beträchtliche Menge Gold geschürft wird, doch ist Auropolis selbst alles andere als golden. Der schweflige Gestank von verbrannter Steinkohle beleidigt die Nase und dichte Rauchschwaden vernebeln die Sicht an kalten Tagen. Ständig ist das Schlagen der Hammerwerke und das Poltern der Steine auf den Abraumhalden zu hören. Die Bergarbeiter, zu einem großen Teil Sklaven, sind mürrisch und ständig krank. Zwar lassen sich auf dem Goldmarkt günstig Rohmetall, Schmuck und ausgefallene Feinmechaniken erstehen, doch ist das lichtscheue Gesindel natürlich auch nicht weit. Bandenkriege pflastern die Straßen des Nachts mit Leichen und es gelingt uns kaum die Verbrecher im Zaum zu halten. So viele der Unseren sind korrupt, dass die Vicaria (Statthalterin) die Wachmannschaften regelmäßig austauschen lässt. Ob das hilft? Ich weiß es nicht. Die meisten geben ja den

Neristu die Schuld und zum Teil mag das ja stimmen. Aber nachdem ich immer wieder auch tote Vierarme in den Gassen gefunden habe, bin ich mir da nicht so sicher ...«

- Ein älterer Brajansgardist zu einem Neuling im Jahr 4770 IZ

Auropolis für den eiligen Leser:

Regierungsform: Imperiale Stadt des Horasiats Mayenios

Regent: Statthalterin Raiaphalis tul Kouram-nion

Symbolik: Stehende, rechteckige Standarte aus rotem Tuch mit goldener Schlange

Bevölkerung: 3.900 Einwohner; überwiegend imperiale Menschen, mehrere Hundert Neristu, kaum Angehörige anderer Völker

Militärische Stärke: 120 Kämpfer der Garden, 20 Mann Statthaltergarde (Haustruppe Kouram-nion), div. Tempelgarden, 40 Mann neristische Garde; darüber hinaus ist immer ein Teil der Festungsbesatzung in der Stadt um die lokalen Garden zu unterstützen.

Tempel: Je ein Tempel der Oktade, Annereton und Ansumya, der Vielgesichtige

Die Stadt Auropolis entwickelte sich aus einem alten Grenzlager der Myriaden aus einer Zeit vor der Grenzfeste. Die eigentliche Stadtmauer hat einen achteckigen Grundriss und acht Straßen führen sternförmig zu einem runden Platz in der Mitte zusammen. Ehemals teilten die acht Prätorien das Lager in gleich große Teile, je eines für jede Lokede. Und wo einst in der Mitte die Residenz des Strategu stand, befindet sich heute der Statthalterpalast. Die meisten einfachen Häuser verfügen über einen Keller. Das Fundament besteht aus gemauertem Stein, die Obergeschosse sind in Fachwerkbauweise gefertigt. Die vorherrschende Häuserform ist die Insula, ein Mietshaus mit durchschnittlich acht Stockwerken. Hier lebt vor allem die Unterschicht, einfache Arbeiter, Sklaven und Tagelöhner. Jede Insula verfügt über einen Hof oder Innenhof, auf dem Nutztiere vom Abfall der Bewohner leben und wo sich der Großteil des öffentlichen Lebens abspielt. Die dünne Mittelschicht besteht hauptsächlich aus Handwerkern, Gardisten und Händlern. Diese wohnen mit ihren Familien meist in eigenen Häusern, deren Bauweise der der Insulae ähnelt. Allerdings verfügen sie selten über mehr als ein Obergeschoss und immer über einen eigenen Innenhof, manchmal sogar über zwei. Hier lebt die Familie zusammen mit ihren Dienern und Sklaven. Die Werkstätten der Handwerker finden sich an anderer Stelle in der Stadt und sind nach Handwerken sortiert in

eigenen Gassen und Straßen zu finden. Obwohl Auropolis über eine Kanalisation verfügt, sind die Straßen meist recht dreckig und der Gestank der Schmelzöfen liegt wie ein Teppich auf den Straßen. Die meisten Einwohner, Sklaven wie Freie, schuften in den Berg- und Hammerwerken und Erzhütten. Das Leben ist hart, die Winter kalt und lang und viele Arbeiter sind dem Suff verfallen. Das Gold lockt viel Gesindel in die Stadt und die Kriminalität ist erschreckend hoch. Die Garden sind überfordert und viele Gardisten korrupt. Zu allem Überfluss bekriegen sich noch mehrere Banden in der Stadt, sodass kaum eine Nacht vergeht, in der nicht ein Mord geschieht. Die Sklavenviertel sind mit einer eigenen Mauer umschlossen und haben eine eigene Aufsicht. Die Garden verschließen lediglich bei Dunkelheit die Tore. Auch die Neristu bewohnen ein eigenes Viertel in der Stadt und stellen ihre eigene Garde zu dessen Bewachung. In der Mitte des Nerenith ragt der Kegel des Pyramidenstumpfes empor, den die Neristu in jedem ihrer Ghettos zu bauen pflegen. Die menschlichen Handwerkerzirkel, insbesondere die Goldschmiede, liegen in ständiger Konkurrenz zu den Vierarmen, denen es gelungen ist mittels alchemistischer Verfahren aus dem Abraum und der Schlacke der Schmelzöfen noch einen Rest von Gold zu gewinnen. Das Verfahren ist ein streng gehütetes Geheimnis der Bleichblauen, für das die meisten Menschen in Auropolis töten würden. Das Privileg der Neristu, alles Gold, das sie in den Abfällen der menschlichen Hüttenkundigen finden, behalten zu dürfen, geht auf einen uralten Kuhhandel zwischen dem damaligen Statthalter und dem Circelpatron der Alchimisten zurück. Der Statthalter war mit einer Goldlieferung im Verzug. Da bot ihm Ulchurarii, Patron der neristischen Alchimisten, an, ihm das fehlende Gold rechtzeitig zu beschaffen. Als Gegenleistung sollte sein Volk in Zukunft das gesamte Abraumgold selbst behalten dürfen. Der Statthalter schlug ein, rettete damit seinen Kopf und bescherte den Neristu ungeahnten Reichtum. Außerhalb der Stadt befinden sich Dutzende von Bergwerken, die mit Wasserkraft betriebenen Hammerwerke und die Schmelzöfen der Stadt. Der Großteil des Tals ist von einem dichten Wald bedeckt, der Holz für die Bergwerke liefert und regelmäßig aufgeforstet wird. Dennoch muss das benötigte Holz zum Teil weiter entfernt geschlagen und in die Stadt gebracht werden. Zwei Tore und acht Wachtürme durchbrechen die mächtigen Wehrmauern.

PERSOENEN

Statthalterin Raiaphalis tul Kouramnion

Gerade seit drei Oktalen neu im Amt hat die junge Optimatin den Ehrgeiz, Bandenkriegen und Korruption ein Ende zu bereiten. Bisher scheiterte Raiaphalis jedoch an den festgefahrenen Strukturen innerhalb der Stadt und an ihren eigenen Skrupeln. Verzweifelt sucht sie nach einer Möglichkeit jenseits von Recht und Gesetz Einfluss zu nehmen und damit selbst nicht in Verbindung gebracht werden zu können. Über ihren Leibdiener Caius lässt sie nach geeigneten Individuen mit ausreichend wenig Skrupel suchen, um für sie diese Drecksarbeit zu erledigen. Sollten die Söldner überleben, winkt ihnen eine ordentliche Menge Gold, jedoch weder Ruhm noch Ehre.

MU 12 KL 13 IN 14 CH 12 GE 9 FF 10 KO
9 KK 8 LE 25 AU 25 AE 30

INI-Basis 8 RS 0 GS 7 MR 5

Waffenlos AT8 PA8 TP 1W

Stab AT9 PA8 TP 1W+1

Zauber: Begierde 9 (E), Erfolg 8 (E), Erkenntnis 12 (E), Harmonie 13 (E), Luft 8 (E)

Instruktionen: Analyse, Beseelung, Geistillusion, Kontrolle über Gefühle, Illusion

Matrizen:

SF: Astrale Meditation

Patronin Ulchurarii XV.

Die alte Nerista folgt einer langen Tradition mächtiger Patrone und Patroninnen des Alchimistencirkels in Auropolis. Ihrem Urahn ist es einst gelungen ein Verfahren zu entwickeln, um aus der, in den Augen der Menschen, wertlosen Schlacke der Schmelzöfen reinstes Gold zu gewinnen. Das Geheimnis geht von einer Patronin auf die nächste über und auch den anderen Neristu ist nicht mehr bekannt, als dass die Schlacke in eine große Halle in der Pyramide gebracht wird und nach einem Tag geläutert wieder an die Oberfläche gebracht wird. Die Ulchurarii lässt außer einem menschlichen Sklaven niemanden dem Ritual beiwohnen. Keiner dieser Sklaven wurde je wieder gesehen.

MU 13 KL 15 IN 12 CH 13 GE 10 FF 13 KO
10 KK 9 LE 25 AU 25 AE 45

INI-Basis 8 RS 0 GS 8 MR 6

Waffenlos AT10 PA10 TP 1W

Neristustab AT12 PA10 TP 1W+1

Zauber: Aggari 14 (E), Aggari 13 (W), Erkenntnis 8 (E), Kreativität 12 (E), Luft 7 (E), Wasser 10 (E)

Instruktionen: Analyse, Beseelen

Matrizen: Einige unbekannte Formeln zur Umwandlung des Elementes Erz.
SF: Blutmagie

Der Würger

Der gefürchtetste Mörder der Stadt wird von den Gardisten nur der Würger genannt. Seine Opfer werden stets an einem dünnen Draht um den Hals aufgehängt gefunden. Untersuchungen der Gardisten haben ergeben, dass keines der inzwischen über dreißig Opfer an einem Genickbruch

starb. Dies läßt auf die besondere Grausamkeit des Täters schließen. Kein Mensch hat den Würger je zu Gesicht bekommen und obwohl die Vicaria ein Kopfgeld von 100 Aureal auf ihn ausgesetzt hat, war die Jagd auf den Mörder bisher erfolglos. Man ist sich nicht einmal darüber einig, welcher Rasse er angehören könnte. Vieles spricht für einen Pardir: die Grausamkeit seiner Angriffe, die Kraft und Geschicklichkeit. Vieles spricht jedoch dagegen: die Geduld und das planvolle Vorgehen. Auch hat in den letzten Jahren niemand einen Pardir in der Stadt gesehen.

DIE MACHT DER ZEIT

von Dennis Rüter
mit Bildern von René Littek

»Sie läuft immer weiter, in eine Richtung, ohne Rücksicht und unaufhörlich. Wie ein Fluss stürzt sie voran. Grausam geht sie mit denen um, die in ihr schwimmen. Wer sich wünscht, dass es schnell geht, dem dauert es erst recht, und wem der Sinn nach dem Genuss eines Geschehens steht, dem verrinnt sie zwischen den Fingern. Ja, Zeit und Geld scheinen Schwestern zu sein, grausam wie die Archonten des Chaos.«

- Macrodoma del Tharamnos, verstorbene Archimaga, 4725 IZ

Die Zeit ist eine der unbekanntesten Quellen überhaupt. Im Imperium gibt es vielleicht einige hundert Zauberkundige, die sich mit ihrer Macht auseinandersetzen, und wohl ein Dutzend Experten. Tief im Süden sollen jedoch die Astrologen der Kerrishiter, in mancher Geschichte auch die blassen Vesai die erste Sphäre manipulieren. Ähnliche Ergebnisse sind mit der - kaum bekannteren - Quelle Eskates zu erzielen. Aber die Risiken der dämonischen Zeit sind hoch.

GRUNDLAGEN

Die Quelle Zeit entstammt der ersten Sphäre. Die Götter sollen Einblick in sie haben, so wie Sterbliche der Dritten auf den Sternenhimmel der Sechsten. An Wesenheiten scheint die Zeit nur einen großen Jharra aufzuweisen, der sich allerdings nicht beschwören lässt. Eskates werden zwar die Wächter des Limbus zugeordnet, aber beschwörbar sind die drei Dämonen wohl nicht. Und Sheyazed, der 'Sphärenspalter', scheint nicht kontrollierbar. Üblicherweise wird Eskates auf dem Oktraeder der Sphären auf der Spitze angesiedelt, die sich unter der ersten findet. Ob die kerrishitischen Astrologen ebenfalls so denken, ist im zentralen Myranor unbekannt.

Der deutlichste Unterschied zeigt sich in der Lernschwierigkeit. Essenzzauber der Zeit werden nach Spalte F gesteigert, bei Eskates ist es D (Essenz). Aufgrund der höheren Kosten der Zeit sind bei der Belegung dieser Quelle mit Professions-Bonus je nach dessen Höhe ein bis mehrere Punkte abzuziehen. Abgelegt wird eine Zeit-Essenzbeschwörung immer auf KL/IN/CH. Eskates wird wie alle Dämonen-Quellen über MU/MU/CH beschworen.

Diese Mächte können einem Beschwörer gewaltige Probleme bereiten, wenn die Anrufung schei-

tert. Neben den üblichen Auswirkungen eines gescheiterten Zaubers sind insbesondere Lähmungen des Körpers, Geistes oder beider vorgekommen. Beschwerden durch nicht mehr im Gleichtakt mit dem Körper arbeitende Organe reichen von Ohnmacht, Ausdauer-Verlust, langsamerer Regeneration (auch anderer Kräfte), Durchfall und verzögerter Sinnes-Wahrnehmung bis zum schlagartigen Altern und dem immer wieder neuen Durchleben einer oft belanglosen Situation im Geiste oder wirklich. Für einen Abenteurer das Schlimmste dürfte aber der (vorübergehende oder dauerhafte) Verlust von Erfahrungspunkten sein. Eskates hat eine um 1 erhöhte Patzer-Chance - zu allen anderen Modifikationen. Statt Wesenheiten erleidet der Zauberer beim Misslingen folgende Wirkungen:

Misslungene Eskates-(Zeit-)Beschwörung :

(siehe auch MyMa 105)

2 oder weniger: Einen Augenblick scheint sich ein Objekt oder Vorgang langsamer/schneller zu bewegen, aber das ist schon alles.

3-9: Verlust der Initiative, Reduzierung selbiger und aller TaW um die Hälfte für die Hälfte der geplanten Wirkungsdauer des Zaubers (min. 1 KR). 1* Verfallspunkt.

10-16: Siehe vorherigen Punkt, aber für die volle Wirkungsdauer. 1W3* Verfallspunkte.

17-22: Verlust jeder Handlungsfähigkeit für die halbe Wirkungsdauer. 1W6* Verfallspunkte.

23-27: Siehe vorherigen Punkt, aber für die volle Wirkungsdauer. 2W6* Verfallspunkte.

28-30: Vorübergehend (doppelte Wirkungsdauer) wird der Zauberer zu einer sich nicht bewegenden Gestalt. Die zehnfache Wirkungsdauer wird als Alter zu seinem hinzuaddiert, wobei Körperzonen unterschiedlich schnell altern können, und er kann erst nach Ende des Ausfalls überhaupt handeln, zum Beispiel denken oder atmen. 3W6 Verfallspunkte*.

31 und mehr: Während der halben, einfachen oder doppelten geplanten Wirkungsdauer nimmt der Zauberer Zeit in verschiedenen Gebieten unterschiedlich war. Links mag sie nur halb so schnell vergehen, rechts dagegen doppelt so schnell. Dann erscheint Eskates und reißt den Sterblichen ins Chaos.

* Bei Blutmagie kommt je 1 Punkt/1W dazu.

ANMERKUNGEN ZU DEN PARAMETERN

Strecken gelten immer ab dem Zielwesen/-objekt, unabhängig von dessen Bewegung. Ein Rückblick in die Vergangenheit einer Person ist also auf die entsprechende Zone des Zaubers um das Ziel begrenzt, und nicht zusätzlich auf einen Ort. Denn ein Wesen oder Objekt nimmt auch seinen Zeit-Abdruck mit, der Teil seiner Aura ist. Ergebnisse von Untersuchungen werden im Verstand des Anwenders wie Erinnerungen festgehalten. Zeiträume schrumpfen und manche Details gehen mit der Zeit verloren. Speicherung in Kristallen, Aufzeichnung in Wort oder Bild oder gutes/eidetisches Gedächtnis können Eindrücke festhalten. Die Wirkungsdauer bezeichnet, wie weit Untersuchungen zurückreichen oder wie lange die Wirkung für das Ziel anhält. Für einen Außenstehenden mögen nur Augenblicke vergehen, für das Ziel aber Stunden.

Die Alterung während der Wirkung bleibt normal (für das Ziel des Zaubers). Wer eine Stunde in einer SR erlebt, altert eben eine Stunde. Wer eine Stunde während vier Tagen erlebt, für den ist das Verhältnis umgekehrt. Er kann aber entsprechend kaum auf die Außenwelt reagieren. In diesem Fall ist es besonders unangenehm, von einer wilden Bestie verspeist zu werden, da der Verstand noch Dinge wahrnimmt, die er unter natürlichen Umständen längst nicht mehr bemerkt hätte, weil er die Schwelle des Todes längst schon hinter sich gelassen hätte.

Bei Eskates kann die Alterung hingegen aufgehoben (bei einem Aufschlag von 2 auf die Probe) oder gar zurückgedreht werden: es wird ein Duplikat des vergangenen Zustands in die Gegenwart geholt. Dies alles gilt allerdings nur für die Wirkungsdauer, nicht darüber hinaus.

DIE NÜTZLICHEN INSTRUKTIONEN

Mit folgenden Instruktionen lässt sich Zeit/Eskates manipulieren: Analyse, Antimagie, Bann der Quelle, Beseelung durch Quelle, Fixierung, Hellsicht, Kontrolle über Zeit, Metamagie, Transfer, Transport durch Zeit, Verhüllung, Wahrnehmung der Quelle.

Eine Analyse teilt dem Anwender wie die Ringe eines Baumes mit, wie sich ein Wesen/Objekt/Landstrich entwickelt hat. Die Ursachen können allerdings nur indirekt abgeleitet werden, meist mit passenden Wissens- oder Men-

schenkenntnis-Proben. Die Wirkungsdauer bestimmt, wie viele 'Ringe' untersucht werden, die ZfP* wie üblich die Qualität.

Bann der Quelle verhindert wie bei einem Element das Eindringen und Entstehen, in diesem Fall der Zeit. Die bereits vorhandene Zeit bleibt unberührt, wird jedoch vor Veränderung geschützt (bzw. selbige erschwert).

Beseelung beschleunigt (wider-)natürliche Prozesse durch Erhöhung der vorhandenen Zeit. Sie wirkt auf den Geist, den Körper (jeweils schwer) bzw. beide (sehr schwer). Wer mehr Zeit als die Umgebung hat, kann sich in letzterem Fall sogar bewegen, während alle andern Wesen oder Objekte nur schneckenlahm bis gar nicht herumlaufen. Ein Aventurier würde vielleicht an den Tempus Stasis denken, so er selbigen kennt. Sofern sich für die angestrebten Kosten kein Vergleich in der allgemeinen Kostentabelle findet, gelten Kosten von 9 AsP pro Erhöhung des Verhältnisses des Zeitablaufs für Körper/Geist bzw. doppelte Kosten für beide gleichzeitig. Als Basiszeit gilt 1 SR. Wer also ZfP* SR in einer SR geistig wahrnehmen will, zahlt 9 AsP, bei gleichzeitig schnellerer Bewegung entsprechend 18.

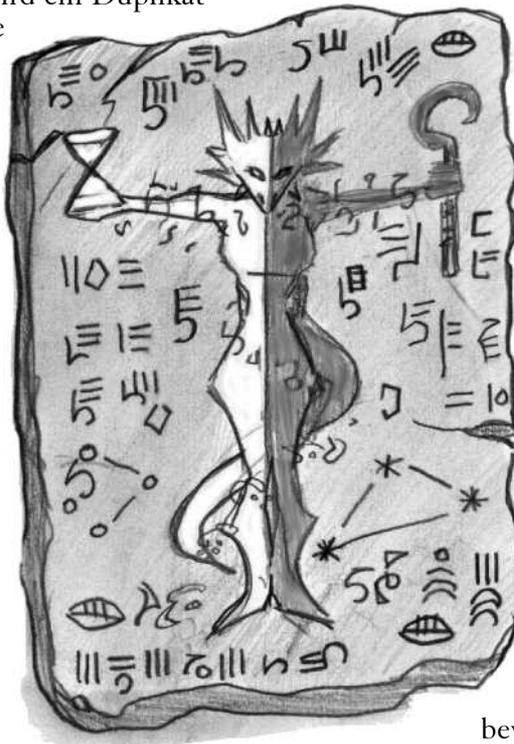
Fixierung fesselt und verhindert so (wider-)natürliche Prozesse, ohne selbige aufzuheben. Eskates kann 'die Zeit stehlen', also während der Wirkungsdauer Alterung verursachen. Die Struktur ist einfach (Körper/Objekt), sehr schwer (Verstand) oder komplex (Körper und Verstand zusammen).

Hellsicht ermöglicht den Blick in die Vergangenheit. Natürlich kann nur bemerkt werden,

was auch in der Reichweite (die Basisstrecke beträgt 1 Schritt) liegt. Und was vor der Bildung des Samens, aus dem der Baum entsprang, war, lässt sich in diesem Beispiel nicht erkennen, die Lage vor einem Umpflanzen hingegen schon.

Kontrolle über Zeit lässt sich einsetzen, um den Ablauf von Bewegungen zu beeinflussen. Die Zeitmenge wird nicht erhöht, aber insbesondere lassen sich Bewegungsabläufe gewisser Körper und Maschinenteile schneller oder langsamer machen.

Schnellere Beine lassen den Gegner womöglich an der Gruppe vorbeirennen, bevor selbiger dies überhaupt merkt. Der Verfall von Lebensmitteln



lässt sich hinauszögern. Als Gewicht gilt das Gewicht des Ziels, zum Beispiel eines Arms. Ansonsten siehe Kontrolle über Element, MyMa S. 36.

Metamagie ändert Zauber-Parameter. Bei Zeit- und Eskates-Zaubern lassen sich alle Parameter ändern, bei allen anderen nur Zauber- und Wirkungsdauer.

Transfer dient zur Übergabe/zum Diebstahl, besonders der nächtlichen Regeneration. Dies geht nur, wenn der Spender gerade schläft oder durch Magie regeneriert, also während der Regeneration selbst. Sonst lassen sich keine Punkte übertragen. Bei anderen Transfers - Alter, Überanstrengung / Erschöpfung, Prophezeien, Vergesslichkeit, Zeitgefühl - ist keine Regeneration nötig. Altersmanipulationen wirken nur bei Eskates rückwirkend, sodass sich der Anwender verjüngt, während er bei Zeit nur die Alterung aufschiebt. Bei unfreiwilligen Zielen kommt die MR als Probenaufschlag hinzu. Für Alter gelten die doppelte Energie-Kosten und eine um 1 erhöhte Struktur (bis +8).

Transport durch Zeit kann Objekte oder Wesen aus der Vergangenheit holen oder in selbige versetzen. Es gilt die Schwierigkeit extrem komplex. Für jeden Punkt auf der allgemeinen Zeitskala kommt ein weiterer AsP hinzu. Entspricht ansonsten Transport durch Element.

Verhüllung verbirgt die Wirkung von Zeit-Zaubern und den Zeit-anteil einer Aura, wirkt aber nicht optisch.

Sehr große Zeitabstände bei Zeitmagie; für kleine gilt die Tabelle von MyMa, S. 30:

ZfP* Jahre (+7)¹
(ZfP*x10)/3 Jahre
ZfP*x100 Jahre

¹Ersetzt Wirkung permanent / augenblicklich (p); diese folgt nach ZfP*x100 Jahren mit +10.

FORMELN

Gerade in der Zeitmagie sind Formeln oft die einzige Anwendungsform, die bei niederen Magiern Anwendung findet. Manche ähneln der Wirkung aventurischer Temporal-Zauber, andere werden vielleicht als göttliches Wunder missverstanden (über Zeit-Götter wird gelegentlich spekuliert). Es gibt jede davon auch für Eskates.

Blick auf die Zeit

Quelle/Dienst: Zeit/Hellsicht

Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen (freiwillig / unfreiwillig), 3 Schritt, 1 None, einfach

Probe: +7(+ ggf. MR)

Kosten: 37 AsP

Varianten: Der Anwender kann mit einem Sinn die Entwicklung eines Wesens während der letzten None wahrnehmen. Auf Elementare, Geister oder Feen angewendet muss eine Probe auf die Leiteigenschaft gelingen, um die Ein-drücke der anderen Welt zu verstehen. Bei Feen ist diese um 2 Punkte erschwert. Bei einem Scheitern werden die übrigen Punkte von den ZfP* abgezogen. Bei Geistern und Dämonen ist noch eine MÜ-Probe nötig, um nicht durch die Eindrücke in Angst und Schrecken versetzt zu werden und dadurch keine Ergebnisse zu erhalten. Passende Nachteile können dazukommen.

Magische Wesen, die sich während der letzten None durchgehend auf Sumus Leib und nicht in ihren Heimat-Globulen aufhielten, erfordern keine Eigenschafts-Proben.

Blick in die Zeit

Quelle/Dienst: Zeit/Hellsicht

Bedingungen: 6 SR, Zone mit 1 Schritt Radius, selbst, ein Jahr, einfach

Probe: +7

Kosten: 127

Wirkung: Der Anwender nimmt mit einem Sinn Eindrücke von einem Ort aus den letzten 365 Tagen auf.

Dieb des heilenden Schlafs

Quelle/Dienst: Zeit/Transfer

Bedingungen: 1 Stunde, Einzelperson/-wesen, 21 Schritt, augenblicklich (n), komplex

Probe: +8(+ ggf. MR)

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Einem Opfer oder Freiwilligen wird die nächtliche LeP- oder AsP-Regeneration ganz oder teilweise gestohlen: ZfP* Punkte erhält der Zauberer, unter Umständen auch negative Regeneration. Das Ziel muss bereits schlafen und darf während der Wirkungsdauer nicht aufwachen, sonst gilt der Zauber als gescheitert (mit entsprechenden Kosten).

Eine-None-Zauber

Quelle/Dienst: Zeit/Metamagie

Bedingungen: 1 Stunde, Einzelobjekt oder ZfW Wesen, 1 Schritt, 1 None, komplex

Probe: +10

Kosten: so viel, wie der Zauber mit 1 None Dauer kosten würde.

Wirkung: Ein bereits gesprochener Zauber (max. sehr schwer) wird auf die Wirkungsdauer 1 None verlängert. Dies gilt insgesamt, nicht zusätzlich. Augenblickliche und permanente Zauber lassen sich nicht verlängern. Varianten: Gibt es auch länger - z. B. 1 Oktal +11, (ZfP*x10)/3 Jahre usw.

Ewiger Zauber

Quelle/Dienst: Zeit/Metamagie

Bedingungen: 1 Stunde, Einzelobjekt oder ZfW Wesen, 1 Schritt, permanent, extrem komplex

Probe: +17

Kosten: 45 (5 permanent) AsP

Wirkung: Ein Zauber wird auf die Dauer permanent verlängert. Dieser darf höchstens die Struktur komplex aufweisen. Diese Formel wird von ihren wenigen Besitzern wie ein Staatsgeheimnis gehütet.

Fesseln des Augenblicks

Quelle/Dienst: Zeit/Fixierung

Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelperson, 7 Schritt, ZfP* Aktionen, komplex

Probe: +10(+MR)

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Ein maximal 1 Quader schweres Wesen wird kurzfristig körperlich und geistig gefesselt. Die GS ist um $ZfP*/2$ verringert, alle Proben ebenfalls um $ZfP*/2$ erschwert. Wegen des recht hohen Aufschlags ist diese Formel für Anfänger eher uninteressant.

Lenker des Flusses

Quelle/Dienst: Zeit/Kontrolle über Zeit

Bedingungen: 10 Aktionen, ZfW Wesen (selten Einzelobjekt), Berührung, ZfP* SR, einfach

Probe: +5

Kosten: 40 AsP

Wirkung: Eine Gruppe Wesen mit zusammen maximal 1 Quader Gewicht kann sich während der Wirkungsdauer mit anderthalbfacher GS bewegen. Ihr Zeitempfinden und die Arme bewegen sich normal schnell.

Varianten: Für gleiche Kosten, mit schwerer Struktur (Probe +6 insgesamt) und eine Steigerung um 2 x ZfP* Punkte gibt es den Zauber auch mit Beseelung.

Rascher Schaden

Quelle/Dienst: Zeit/Beseelung

Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelperson, 7 Schritt, 50 KR, schwer

Probe: +8 (+ggf. MR)

Kosten: 5 AsP

Beschreibung: Beseelt den Körper des Ziels mit zusätzlicher Zeit, die so eingesetzt wird, dass es Schaden (und Regeneration) doppelt so schnell erleidet wie üblich. Dies gilt nicht für die nächtliche, natürliche Regeneration, führt aber z. B. bei Gift zum doppelten Erleiden des Schadens (2 mal würfeln) pro KR. Dafür ist die Wirkung auch dop-

pelt so schnell zu Ende. Sollte das Gift nach Ablauf der 50 KR noch vorhanden sein, richtet es danach wieder in normalen Abständen Schaden an.

Anmerkung: Mit einem eigenen Zeitzauber, der Kontrolle über Zeit beinhaltet und um +10 (eventuell +MR) erschwert ist, kann die Wirkung so umgelenkt werden, dass das Ziel jetzt doppelt so viele Aktionen während der Wirkungsdauer und doppelte Bewegung, aber auch Ausdauerverlust durch eigene Aktionen bekommt. Daher ist der Zauber nicht ganz ungefährlich.

Ringe der Zeit

Quelle/Dienst: Zeit/Analyse

Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen (freiwillig/unfreiwillig), 3 Schritt, 1 None, einfach

Probe: +7(+ ggf. MR)

Kosten: 49 AsP

Wirkung: Die Entwicklung eines einzelnen Wesens während der letzten None wird aufgedeckt. Die genauen Ursachen lassen sich nur ableiten.

Schutzsiegel der Zeit

Quelle/Dienst: Zeit/Bann der Quelle

Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelobjekt oder ZfW Wesen, Berührung, ZfP* Stunden, einfach

Probe: +5

Kosten: 7 AsP pro Person

Wirkung: Eine Gruppe Wesen oder ein einzelnes Objekt (je maximal 125 Stein schwer) kann während der Wirkungsdauer nur mit Zeitzaubern belegt werden, wenn eine Probe mit den ZfP* des Schutzsiegels als Aufschlag gelingt. Dies gilt auch für die Quelle Eskates.

Schnelles Empfinden

Quelle/Dienst: Zeit/Beseelung

Bedingungen: 1 SR, Einzelperson, Berührung, ZfP* Stunden, schwer

Probe: +4

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Die Zauberin erhöht beim Ziel das Zeitempfinden. Dieses kann sich aber weiter nur normal (und aus eigener Sicht sehr langsam) bewegen. Die Koordination von Körper und Geist erfordert eine um 3 erschwerte KL- oder IN-Probe für jede Aktion - auch Zaubern (sofern der Zauberer nicht auf Gesten und/oder Spruch verzichtet). So können Bücher schnell studiert und Inschriften rasch übersetzt werden; Schnell-Schmieden oder -Kämpfen ist nicht drin, und -sprechen erst recht nicht. Für andere vergehen



ZfP* SR, für das Ziel dagegen ZfP* Stunden. Zur Not lässt sich die Formel auch als körperlicher Fessel-Zauber verwenden.

Später Schaden

Quelle/Dienst: Zeit/Kontrolle über Zeit

Bedingungen: 3 Aktionen, Einzelwesen/-objekt, Berührung, 50 KR, extrem schwer

Probe: +8

Kosten: 11 AsP

Wirkung: Ein Wesen oder Objekt mit maximal 125 Stein Gewicht wird für die Dauer von 50 KR vor Schaden bewahrt, indem dessen Auswirkungen verschoben werden. Dies gilt für die Integrität des Körpers, nicht Positionsänderungen, die durchaus eintreten können. Die Schadensmenge wird vom Zauber nicht verändert, ebenso wie andere Parameter. Sobald die Wirkungsdauer endet, erleidet das Ziel allen Schaden auf einmal. Für 2 AsP weniger kann nur ein Wesen ohne seine Kleidung und Ausrüstung am Körper geschützt werden.

Beispiel: Bajodomas ay Tharamnos wird plötzlich aus dem Hinterhalt angegriffen. Er wirkt schnell diese Formel. Der erste Bandit wirft den Zauberer mit einem Niederwerfen zu Boden, doch erleidet Bajodomas weder durch diesen noch den folgenden Angriff sofort Schaden. Der Zweite beschießt ihn mit einem brennenden Pfeil. Seine Kleider fangen Feuer, da er die billigere Version gewirkt hat, doch durch die Formel erleidet er erstmal keine Verbrennungen und greift selbiges nicht auf seinen Körper über. Nach einem Feuerball ziehen sich die Unholde ob des scheinbar gegen Schaden immunen Tharamnos zurück.

Jetzt löscht Bajodomas die Flammen, zaubert einen Silbernen Schutz, der ihm einen RS von 2 verleiht, und wirkt einen Heilzauber. Dieser gibt eigentlich 10 LeP wieder, aber vor dem Kampf hatte er nur 5 weniger als sein Maximum. Da er nicht mehr LeP ansammeln kann, als sein Maximum beträgt, bekommt er nur 5 zurück. Als die 50. KR endet, erleidet er den gesamten Kampfschaden auf einmal. Unter den 14 Punkten auf einmal bricht er erstmal zusammen. Der Silberne Schutz hat den Schaden nicht reduziert, weil er erst nach den Angriffen gewirkt wurde. Hätte er genau zur 51. (nicht 52.) KR den Heilzauber gewirkt, wären die 14 Punkte um die 10 reduziert worden.

Varianten: Die Variante mit Eskates erlaubt es, obige Ausführungen anders umzusetzen: RS und Heilzauber werden gleich mit der Endsumme verrechnet.

Wesen von Vorhin

Quelle: Zeit/Transport durch Zeit

Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelperson, Berüh-

rung, augenbl. (n), extrem komplex

Probe: +9

Kosten: 7 AsP

Wirkung: Transferiert aus maximal ZfP* SR ein Wesen oder Bestandteile desselben in die Gegenwart - sofern der Zauber an dem Ort durchgeführt wird, wo es vor den SR schon war. Der Bestandteil darf maximal 25 Stein schwer sein. Das Abtrennen von Gliedmaßen ist nicht möglich, wohl aber der Transfer selbiger, wenn sie schon abgetrennt sind, direkt an den passenden Stumpf. Die passende Stelle muss während der ganzen Zauberdauer berührt werden. Danach ist das Glied meist voll einsatzfähig. Der Spielleiter kann aber auch einen W6 würfeln und bei einer 6 eine Abstoßung festlegen.

MACHT ÜBER DIE SPHÄREN

"Wesh wirsh mirsh, wenns ansh diesch düschere Pfortsche isch denķ. Mischgestaltete Weshen strömschten aush, Tschas groshes Werk zu scherstören. Glüsh nursh, dasch mein Meistsher sie schlieshen konnte, dasch nur einesh Weshens Hand verbliebsh."

Shanwada über unheimliche Tore, zu finden in jüngeren Ausgaben des Sententiae Aphirdanorum oder der Principia Tharamnoi

Der Raum - unendliche Weiten. Wenn dies schon für Dere selbst gilt, dann erst recht für das graue Wabern zwischen den Sphären. Lautlos, schwereelos und kalt ist dieser Limbus, dieses Komma hinter der vollen Ordnungszahl der Sphären, ohne greifbare Substanz. Dämonen und Geister durchstreifen ihn. Da ein Reisender in dieser Zwischenwelt Entfernungen viel schneller als zu Fuß, schwimmend oder fliegend durch eine Sphäre zurücklegen kann und auch rasch seine Astralpunkte regeneriert, gehen manche dennoch die Risiken ein und betreten sie. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in Wege der Zauberei, Seite 358 ff.

Die folgenden Ausführungen beschreiben eine denkbare Variante von Limbus-Magie im myranischen System.

DEN LIMBUS MANIPULIEREN

Es gibt zwei Wege, die Zwischenwelt zu manipulieren. Zum einen die wenig bekannte, mehr oder weniger direkte Essenz-Magie, zum andern die Beschwörung einer bewillten Wesenheit. Beide Methoden sind nach den üblichen Regeln auch mit Artefakten denkbar, aber selten.

ESSENZMAGIE FÜR DEN LIMBUS

Bei den inneren Quellen ist Kraft die Wahl, ermöglicht sie doch die Manipulation der rohen Kraft, aus der die Zwischenwelt zusammengesetzt ist. Die Quelle Limbus ist in Myranor - zumindest soweit es Tropen und Norden betrifft - unbekannt. (Sie können aber gern für den Hausgebrauch eine erstellen.)

Unter den äußeren Quellen vermag die wenig bekannte Macht Eskates, das Gefüge zwischen den Sphären nach eigenem Gutdünken zu ändern. Nur ist es nicht die Natur von Dämonen, die Ordnung intakt zu lassen. Patzer treten häufiger auf, was sich in einer zusätzlich um 1 gesteigerten Gefahr selbiger ausdrückt. Kommt es zu einem solch fatalen Fehlschlag, sind die Auswirkungen aus folgender Tabelle zu entnehmen; es lässt sich aber auch die Tabelle zum Eskates-Zeitmagie-Scheitern von oben anwenden.

Misslungene Eskates-(Limbus-)Beschwörung (siehe auch MyMa S. 105):

2 oder weniger: Einen Augenblick scheint das Zielobjekt, -wesen oder die Zone laut- und farblos zu werden, aber das ist schon alles.

3-5: Für einen Tag verliert der Anwender oder das Ziel seine Farbgebung und sieht grau aus. Viele (höhere) Wesen reagieren zurückhaltend bis negativ.

6-10: Verlust der Initiative, Reduzierung selbiger und aller TaW um die Hälfte der verlorenen AsP für die Hälfte der geplanten Wirkungsdauer des Zaubers (min. 1 KR). Hervorgerufen wird der Effekt durch Sinnestrübungen. 1* Verfallspunkt.

11-14: Siehe vorherigen Punkt, aber für die volle Wirkungsdauer. 1W3* Verfallspunkte.

15-20: Verlust jeder Handlungsfähigkeit für die halbe Wirkungsdauer. 1W6* Verfallspunkte.

21-25: Siehe vorherigen Punkt, aber für die volle Wirkungsdauer. 2W6* Verfallspunkte.

26-30: Der Zauberer, bei größeren Astralmengen auch die ganze Gruppe oder eine Zone werden entweder bis zu einigen Meilen weit in der Gegend teleportiert (1 und 2 bei einem W6-Wurf), in den Limbus (3 und 4) oder eine andere Globule/Sphäre geschleudert (5 und 6). Letztere lässt sich mit einem weiteren W6-Wurf bestimmen. Die Erste bleibt allerdings außen vor, als 1 gilt daher die Zweite, als 6 die des Chaos. 3W6 Verfallspunkte*.

31 und mehr: Teile des Zauberers bewegen sich durch den Limbus. Nur ein kleiner Teil (bei höherer Astralmenge weniger) verbleibt am momentanen Aufenthaltsort. Ob Eskates oder die dämonischen Wächter des Limbus sich das Fleisch des bedauernswerten Größenwahnsinnigen holen, ist umstritten. Einen Überlebenden dieses Unglücks gab es bisher nämlich nicht.

* Bei Blutmagie kommt je 1 Punkt/1W dazu.

WESEN BESCHWÖRUNG FÜR DEN LIMBUS

Häufiger ist die Beschwörung eines Dämons oder Stellars mit der Fähigkeit Limbusreisender. Die Fähigkeit muss in der Regel vom Beschwörer bei der Herbeirufung oder später zugefügt werden. Dann kann das Wesen mit dem Dienst Bereitstellung von Fähigkeiten den Beschwörer, vielleicht sogar dessen ganze Gruppe in und wieder aus den Limbus bringen. Natürlich ist es ebenso möglich, dass ein Zauberer selbst ein Tor in den Limbus öffnet, sich das Wesen hineinbegibt und mit Transport einer Person dann einen oder mehrere Passagiere auf diese Weise zum Ziel bringt. Astralsinn sollte das Wesen allerdings schon besitzen, um sich zu orientieren. Eventuell ist eine neue Kontrollprobe nötig, damit es sich in den Limbus begibt.

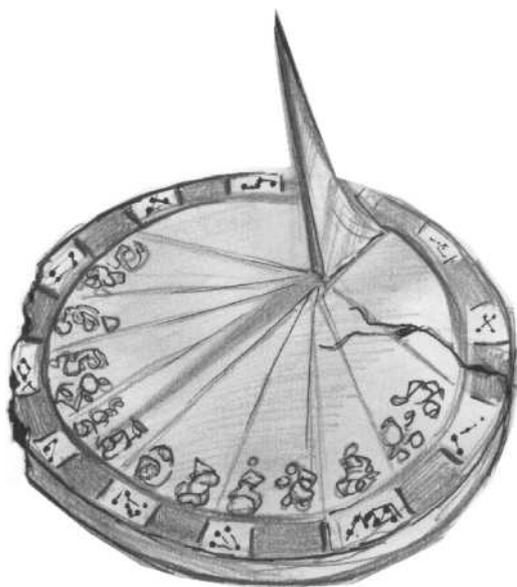
DURCH DEN LIMBUS

Zwar lässt sich eine Kutsche oder gar ein Schiff versetzen, aber da es im Limbus weder Schwerkraft noch Wind oder Strömungen im engeren Sinn gibt, kann nicht gesegelt werden. Antriebsformen, die ihren Forttrieb nicht über ein Element beziehen (Zugtiere und Ruderer) oder die Kraft selbst anzapfen, arbeiten normal. Einzig muss ein Tier natürlich die ungewohnte Umgebung ertragen, während Astralantriebe nur 1/10 der üblichen Kosten bei gleicher Leistung verbrauchen. Diese eher konventionellen Wege erbringen eine GS von 100 Schritt je Sekunde.

Mittels Kontrolle über Element (Kraft) und extrem schwerer Struktur lassen sich Pforten in den Limbus öffnen. Transport durch Element (Kraft) erbringt gar 1.000 Schritt und lässt betroffene Wesen/Objekte nach der Wirkungsdauer automatisch austreten. Die speziellen Auswirkungen können in der üblicherweise kurzen Zeitspanne beim Transport die Helden nicht beeinflussen. Im Limbus selbst kann für 7 AsP pro Stunde die Geschwindigkeit auf 1.000 erhöht werden. Eine Zauberspezialisierung für den Limbus ist für erfahrene Reisende zu empfehlen. Das Gewicht spielt bei der masselosen Materie im Limbus übrigens keine Rolle; Sie können die darauf beruhenden Grundkosten einmal halbieren.

Der schweren Orientierung und Gefahren wegen ist es im Imperium und seinen Nachbarn eher selten, Dinge und Wesen durch die Nebenwelt zu transportieren. Allerdings liegen Vermutungen nahe, dass gerade Eupherban und Aphirdanos sich zumindest zur Nachrichtenübermittlung ins Grau begeben und zu bestimmten Zeiten vorhan-

denen Empfängern Nachrichten zukommen lassen, da die Zauberkosten im Limbus nur 1/10 des Üblichen betragen (außer für Heilungszauber). Interessant sind in diesem Zusammenhang ferner Überlegungen einiger Optimaten bezüglich Zusammenhängen der Limbus-Struktur und Kraftlinien. So es selbige gibt, könnten darauf die immer wieder vermuteten regelrechten Tunnel zwischen manch magischen Orten beruhen. Gegen die Kälte des Limbus kann Schutz vor Eis, vor Kraft oder die Wärme des Feuers angerufen werden.



FORMELN

Eskates und Kraft sind, so im Folgenden nichts anderes gesagt wird, in ihren Auswirkungen bei erfolgreichen Zaubern identisch, sodass sich die Quelle Kraft durch Eskates ersetzen lässt. Kontrolle über Element wird bei Eskates durch Kontrolle über Zeit ausgetauscht, Transport durch Element entsprechend durch Transport durch Zeit. (Die für Eskates möglichen Instruktionen finden Sie bei Die Macht der Zeit weiter oben beschrieben.)

Die AsP-Kosten der folgenden Formeln gelten in der Regel für die Anwendung außerhalb des Limbus, so nicht anders in der Beschreibung vermerkt. Innerhalb gelten nur 1/10 der Kosten.

Aufzug des Suchenden

Quelle/Dienst: Kraft/Kontrolle über Element
Bedingungen: 6 SR, Zone mit 1 Schritt Radius, 3 Schritt, 1 SR, extrem schwer
Probe: +8
Kosten: 11 AsP

Beschreibung: Erschafft im Limbus einen Gradienten (Zugang zu einer andern Limbus-Ebene). Es kann sich nur um die nächst höhere oder niedrigere handeln.

Variante: Für anderthalbfache Kosten erschafft Eskates beliebige Gradienten.

Eilige Flucht

Quelle/Dienst: Kraft/Transport durch Element
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelobjekt/ZfW Wesen, 49 Schritt, augenblicklich (n.), sehr komplex
Probe: +15
Kosten: 13 AsP pro Person

Beschreibung: Teleportiert eine kleine Anzahl von Wesen ein Stück. So kann die andere Seite einer breiten, brückenlosen Schlucht oder die Spitze eines Turms erreicht werden. Ist aber auch auf dem Schlachtfeld und bei einigen zwiespältigen Subjekten zu finden - die meist über keinen hohen Wert in Kraftzaubern verfügen und sich so selbst in den Limbus schleudern.

Langsames Grautor

Quelle/Dienst: Kraft/Kontrolle über Element
Bedingungen: 6 SR, Zone von 1 Schritt Durchmesser, 1 Schritt, 1 SR, einfach
Probe: +4
Kosten: 3 AsP

Beschreibung: In einer halben Stunde wird ein Tor in den Limbus geöffnet, das eine kurze Weile besteht. Ebenso lässt sich im Limbus ein Tor öffnen. Die Position innerhalb der Reichweite ist beliebig, z. B. unter einem Bett. Die Öffnung darf nur in eine angrenzende Sphäre führen, von der Ebene zwischen 3. und 4. Sphäre also in diese beiden. Funktioniert nicht in der ersten Ebene, sodass die erste Sphäre unberührt bleibt, und der fünften. Gerüchteweise sollen allerdings einige Aphirdanos und viele Celiu-Brajanos in der Lage sein, die Fünfte zu betreten, obwohl sie keine andere Version kennen, sondern einfach von den Göttern eine Audienz gewährt bekommen.

Schnelles Grautor

Quelle/Dienst: Kraft/Kontrolle über Element
Bedingungen: 10 Aktionen, Zone mit ZfW Schritt Radius, 7 Schritt, ZfP* Aktionen, einfach
Probe: +9
Kosten: 1 AsP

Beschreibung: Kurze Version der oben beschriebenen Formel mit denselben Einschränkungen. Beliebt ist u. a. das Tor in der Schlucht, um in den schwerkraftlosen Limbus zu springen und Feinden zu entkommen. Der Übertritt sollte wegen der kurzen Wirkungsdauer aber gleich erfolgen.

Schutz der schnellen Reise

Quelle/Dienst: Kraft/Bann der Quelle
Bedingungen: 1 SR, ZfW Wesen, Berührung, ZfP* Stunden, einfach

Probe: +4

Kosten: 56 AsP

Beschreibung: Eine Gruppe von Reisenden (zusammen maximal 1 Quader schwer) wird vor dem Schaden während eines Limbus-Aufenthalts oder generell Schaden durch Kraft geschützt. Dies gilt natürlich nur während der Wirkungs-dauer. Im Limbus selbst kostet die Formel nur 6 AsP.

Sinn des Suchenden

Quelle/Dienst: Kraft/Analyse

Bedingungen: 1 SR, Zone mit 3xZfW Schritt Radius, selbst, 50 KR, einfach

Probe: +5

Kosten: 6 AsP

Beschreibung: Untersucht in einer Zone um den Anwender Kraft allgemein, sodass selbiger besonders gut im Limbus Orientierung findet. Natürlich nützt die Formel auch im Diesseits.

Varianten: Die Eskates-Variante erlaubt nur das Erkennen von Limbus-Strukturen, z. B. Toren, und Zeit, dies aber auch in den Sphären.

Wellen der Kraft

Quelle/Dienst: Kraft/Kontrolle über Element

Bedingungen: 10 Aktionen, Zone mit ZfW Schritt Radius, 21 Schritt, ZfP* Aktionen, extrem komplex

Probe: +16

Kosten: 23 AsP

Beschreibung: Lässt den Limbus in der Zielzone in Wellen vibrieren, sodass alle darin befindlichen

Zielobjekte und -wesen - so sie insgesamt nicht schwerer als ein Quader sind - wild umherfliegen und nur mühsam Bewegungen wie Gesten, aus der Zone strampeln oder Angriffe durchführen können (um je 5 erschwert). Genaues Treffen selbiger mit gezielten Angriffen oder Zaubern von außen ist genauso erschwert. Flächenzauber wie Feuerbälle müssen mindestens dieselbe Zone ausfüllen, sonst kann es passieren, dass sie in der einen Ecke der Zone detonieren, während die Ziele in der anderen herumschweben. Dann erleiden die Ziele natürlich weniger Schaden.

Zelle des Geistes

Quelle/Dienst: Kraft/Fixiere

Bedingungen: 1 SR, Einzelperson, 7 Schritt, ein Jahr, sehr schwer

Probe: +12

Kosten: 13 AsP

Beschreibung: Fesselt das Opfer geistig - GS um $ZfP^*/2$ verringert, geistige Proben entsprechend erschwert - im Limbus, wofür es sich schon in ihm befinden muss. Außerhalb würde der Zauber ohnehin nicht funktionieren (kein Kontakt zum Element und Kosten von 132 AsP außerhalb des Limbus). Das Opfer darf nicht mehr als 125 Stein wiegen.

Anmerkung: In der Variante für $ZfP^*/3$ Tage etwas häufiger (+9 und 2 AsP im Limbus/20 außerhalb).

AMA GIRRAOS KOHECKE -

МЕНÜ AUS SIMINIAFRÜCHTEN

von Corinna Kersten, Bild Bernadette Wunden

Siminia zum Grube!

Mein geschätzter Kollege Suicipa aus Sidor Valantis hat mir vor einiger Zeit gezeigt, wie man mit den Früchten der Göttin ein ganzes Menü bestreiten kann. Während die Ernte der goldgelben Früchte Siminias in den meisten der für Obstanbau geeigneten Regionen Myranors erst vor Kurzem begonnen hat, können die vom Klima begünstigten Valantier schon seit Monaten in dieser Köstlichkeit schwelgen. Aber auch wenn ihr keine frischen Siminiafrüchte zur Verfügung haben solltet, braucht ihr auf das delikate Menü von Suicipa nicht zu verzichten: Alle Gerichte lassen sich auch mit eingemachten Siminiafrüchten zubereiten.

ZUTATEN

(für 4 Siminia-Gläubige)

ca. 800-1000 g Siminiafrüchte (Aprikosen). Die Hälfte ist für die Vorspeise gedacht, die andere Hälfte für den Nachtisch, der Saft bzw. einige Früchte für das Hauptgericht; bei großem Appetit auf die Früchte der Göttin nehmt einfach die doppelte Menge.

ca. 1 kg geschnetzeltes Varkenfleisch (Schweinefleisch, z. B. Nackengulasch)

1 milde Kerhi (Gemüsezwiebel/Schalotte)

ca. 100 ml Varkensahne

1 Ei

Meli-Sirup (flüssiger Honig)

süßer Beerenwein (Tokajer)

geseihter Azidial (trockener Weißwein) zum Kochen und Trinken

Azidial (Essig)

Piperales (Pfeffer)

getrocknete Mentha (Minze)

Cuminum (Kümmel)

Anethum (Dill)

evtl. MauRua (Garum/Liquamen, ersatzweise Worcester-Sauce). Amaunir lieben diese Sauce, für die meisten anderen Rassen ist sie gewöhnungsbedürftig!

evtl. Stärkepulver (Mondamin)

Öl

Vorspeise: Geschmorte Siminiafrüchte

Zuerst werden die Siminiafrüchte entsteint, halbiert oder kleingeschnitten und eine Weile in kaltes Wasser gelegt (eingemachte Früchte werden einfach aus dem Einweckgefäß genommen – die Flüssigkeit nicht wegschütten! Ihr braucht sie für das Hauptgericht und könnt etwaige Reste noch zur Verfeinerung des geseihten Azidials mit Meli-Sirup, der zum Essen getrunken wird, verwenden). Dann legt ihr die Früchte in eine Pfanne mit etwas Öl. Zum Würzen erstellt ihr eine Mischung aus Piperales, Mentha, evtl. etwas MauRua, einem Teelöffel Meli-Sirup, etwas süßem Beerenwein, geseihtem Azidial und sehr wenig (!) purem Azidial und gießt sie über die Früchte. Das Ganze wird nun über kleinem Feuer geschmort. Wenn die Masse kocht, kann man sie mit Stärkepulver binden. Vor dem Servieren streut ihr noch Piperales auf die Speise.

Hauptgericht: Varkengeschnetzeltes mit Siminiafrüchten

Das geschnetzelte Varkenfleisch wird mit Öl in einer Pfanne angebraten. Zum Würzen nehmt ihr Piperales, Mentha, Cuminum, Anethum und evtl. etwas MauRua. Dann werden eine gehackte milde Kerhi, geseihter Azidial und Saft von Siminiafrüchten hinzugefügt und die Masse gut umgerührt. Ihr könnt auch noch einige Siminiafrüchte mitgaren – vor allem dann, wenn ihr keinen Saft von Siminiafrüchten zur Verfügung habt.

Dazu passen Brot, Malrhira-Maden (Reis) oder Laija (Nudeln). Die meisten Amaunir betrachten die mitgegarte Kerhi als vollkommen ausreichende Gemüsebeilage für 4 Personen, andere Rassen nehmen gern noch einen Salat hinzu.

Nachtisch: Mit Eiermilch überbackene Siminiafrüchte

Diese Speise wird in der Regel mit Gyldarafrüchten (Birnen) zubereitet, doch ihr werdet feststellen, dass sich Siminiafrüchte ebenfalls ausgezeichnet dafür eignen.

Die Siminiafrüchte werden entsteint, halbiert oder kleingeschnitten und gekocht (bzw. aus dem

Einweckgefäß genommen) und dann mit ein wenig Öl in ein feuerfestes Gefäß gegeben. Nun rührt ihr die Eiermilch an; sie besteht aus 100 ml Varkensahne, einem Ei, Meli-Sirup, süßem Beerenwein, Piperales, Cuminum und evtl. MauRua. Die Früchte werden mit der Eiermilch übergossen und bei mittlerer Feuerung (150° C) ca. ½ Stunde gebacken. Vor dem Servieren mit Piperales bestreuen.

Getränk: Geseihter Azidial mit Meli-Sirup

Als Getränk zu dem Menü ist kalter geseihter Azidial (0,75 l) vorgesehen, in den zwei Esslöffel Meli-Sirup gerührt werden. (Der Meli-Sirup löst sich besser auf, wenn man ihn in relativ warmen geseihten Azidial einrührt und das Getränk erst danach kühlt). Je nach Geschmack könnt ihr auch noch etwaige Reste vom Saft aus Siminiafrüchten hinzufügen.

(Grundrezepte übernommen aus: Marcus Gavius Apicius, De re coquinaria. Über die Kochkunst)

Übrigens: Es gibt noch etwas, wofür man Siminiafrüchte gut verwenden kann: Kuchen. Das Rezept verrate ich dann beim nächsten Mal!



MYRANIARE VOR ORT: FEENCON 2009

von Peter Horstmann & Christian Gaertner

Ein paar nicht immer ganz ernst gemeinte Eindrücke:

ELFEN IN DER CURRYWURSTSCHLAUGE

- Feen Con, einfach genial -

Einen vollen Erfolg auf ganzer Linie konnten nicht nur wir Myraniare - mit unserem vom 11. bis 12. Juli vor Ort präsenten "Dreigestirn" (Jochen, Peter und ich) auf der vergangenen Feen Con verzeichnen. Sondern auch die Alveraniare waren wieder sehr gefragt und so wurde erneut heiß um einen begehrten Platz in einer dieser Runden gewürfelt.

Auch die Öffentlichkeit, stark vertreten in Form der Presse durch den WDR, schien sich endlich - vielleicht auch aufgeschreckt durch den Erfolg des PC-Spieles Drakensang - für die Rollenspielszene an sich und das farbenfrohe, meist für den außen stehenden Betrachter seltsam anmutende teils kuriose Publikum zu interessieren.

Selbst ich, als langjähriger Altvorderer der Szene, musste beim Anblick so mancher verwegener Gestalt schmunzeln oder vor Ehrfurcht erstarren.

Allerlei Gewandete in prachtvollen Kleidern, schwer gepanzerte Ritter, unheimliche Monster, gewichtige Feen und süße Elfen bevölkerten auch dieses Jahr wieder die weitläufigen und gut organisierten Räumlichkeiten der Bad Godesberger Stadthalle in der Nähe von Bonn.

Ob Pen & Paper- oder Brett-Spieler, Trading Card-Spieler, Table-Topper, Larp- oder Reenactment-Darsteller, all diese wunderbar exklusiven und extrovertierten Menschen haben die FeenCon wieder einmal zu einem unvergesslichen Erlebnis der Extraklasse gemacht.

Besinnliche Stunden bei "Wikingerblut" und "Kirschbier" konnte man auch bei Einbruch der Dunkelheit noch in der großzügigen mittelalterlich gestalteten Außenanlage des Congeländes

verbringen. Hier saß man konspirativ zusammen, genoss den soeben versiegten Regenschauer und den Duft der nassen Erde unter einer Zeltplane oder fröhnte weiterhin dem beliebten Hobby in den großen, extra aufgestellten Spielzelten.

Manch einen sah man auch einfach nur dort sitzen, lächelnd mit guten Freunden ins Gespräch vertieft oder verzückt sanft die Hand einer schönen Frau haltend - oder war es gar eine Elfe oder ein anderes bezauberndes Wesen aus der Anderswelt?

Dass die versammelten Myraniarsrunden eindeutig die attraktivsten Spielerfrauen am Tisch hatten, lag wohl nicht einzig und allein nur am Charisma und der Ausstrahlung der drei vertretenen Häuser Rhidaman, Charybalis und Kouramnion, sondern auch an der exotischen und fantastischen Welt Myranor, die immer mehr der wenigen weibliche Fans in den Bann schlägt.

Nach der Convention ist auf jeden Fall zu verzeichnen, dass Myranor weiter in das breite Interesse der Spielerschaft gerückt ist.

Sogar Voranmeldungen seitens der Spieler für die kommenden Conventions gibt es für die Myraniarsrunden mittlerweile schon.

Darüber hinaus werfen die Umriss großer zukünftiger myranischer Projekte ihre Schatten voraus und nehmend Dank vieler engagierter Fans, Autoren und der gut funktionierenden Arbeit der Verlagsleute langsam aber sicher eine feste Gestalt an.

Alles in allem spreche ich wohl nicht nur für mich und meine Myraniarskollegen, sondern auch für unsere Mitautoren Paul Schmidt und Christian Bender,

die wir nun endlich einmal persönlich kennenlernen durften, wenn ich sage, dass wir uns auf der FeenCon sehr wohl gefühlt haben.

Hierzu hat sicherlich auch die Kaffee-Flatrate einen großen Teil zu diesem Wohlgefühl beigetragen. Mir zumindest hat sie gerade am Sonntagmorgen das Leben gerettet ...

;-) *Christian Charybalis Gaertner*



CHARYBALIS

AUSFLUG IN DIE RHEINPROVINZ

Ein Blick aus dem halboffenen Fenster zeigt Münster im Festtagskleid, also einen mittelgrauen Himmel, regennasse Bürgersteige und man wartet nur darauf, dass irgendwo eine Kirchenglocke lärm. Ein Blick auf den Wecker zeigt jedoch, dass es dafür noch zu früh ist.

Also frisch, fromm, fröhlich, frei ... ab ins Bad. Sch..., wer hat das Ghulposter auf den Spiegel geklebt? Zwei Minuten und ein Griff zu Brille später wird klar: Es ist kein Poster. Unvermittelt irrt der erste klare Gedanke des Tages durchs Hirn: Kaffee! Gute Idee. Rasieren wäre jetzt eh ein Akt von postnataler Abtreibung. Zwei Löffel, Pulver ... Sch... in die Tasse - wo ist der &%\$\$ Lappen? ... heißes Wasser, mit Zucker auffüllen. Puh, diese Milch lieber nicht. Aber man hat ja noch 'ne Tetrakuh im Kühlschrank. Ah! So schmeckt der Morgen.

Langsam rinnt Wärme durch den Körper, erste Nebelbänke im Gehirn verschwinden und der Mensch freut sich auf den Tag. Rheinland. FeenCon. Myranor! Damit erscheint der Tag schon freundlicher. Mit einem Grinsen erinnert man sich an das verständnislose Gesicht am Bahnhofsschalter auf die Frage hin, ob man als Westfale für die Fahrt über Köln ein Visum bräuchte. Muss wohl ein Zugezogener gewesen sein.

Schnell noch ein paar Dinge in den Rucksack und Mails kontrollieren. Schaffensdrang macht sich breit. Schon erstaunlich wie fit man nach nur 4 Tassen Kaffee wird. Eine halbe Stunde nach dem Aufstehen ist dann alles eingepackt, der Bart gestutzt und nichts scheint einen noch stoppen zu können. Dann steht man plötzlich vor einem ernstern Problem: Rosenstolz oder Nightwish für die Fahrt? So etwas darf man nicht überstürzen. Nach einer Tasse Kaffee lösen wir das Problem salomonisch und nehmen beide mit. Noch schnell den PC wieder herunterfahren, 'nen letzten Kaffee und ab zum Bus. Selbst Münster meint es gut, das bisschen Nieselregen fällt kaum auf.

Die müden Gesichter im Bus erzählen einem was vor ihnen liegt: Langeweile, Alltag, Routine. Selber schuld, warum machen sie auch kein Rollenspiel. Angekuschelt an den Rucksack mit Heldenbögen, HC, Würfeln, Schnitzelbrötchen und Kaffeebonbons träumt man sich schon in das Reich des Thearchen. Im Ohr singt AnNa, dass sie schon immer höher fliegen wollte und Anette

Olzon kontert mit dem eher traurigen Amaranth. Die Laune steigt und nach einem kurzen Spurt sitze ich im Zug. Prompt geht es mit einem kleinen Wunder weiter. Der Zug ist pünktlich angekommen und fährt auch pünktlich. Damit rechnet doch heutzutage keiner mehr. Der ältere Herr mit dem großen Koffer schaut dann auch recht verduzt dem abfahrenden Zug hinterher. Helfen kann man ihm da leider nicht. Aber in einer Stunde kommt der nächste.

Im Zug treffen dann Schaffensdrang und Kreativität ungebremst auf einander. Und mit einem roten Stift bewaffnet stürze ich mich auf die Beiträge zum Abenteuerwettbewerb. Mal sehen was das Fandom zum Thema Magie so zu Papier gebracht hat.

Gute zwei Stunden später naht dann Köln und das Umsteigen unterbricht die Arbeit. Schon erstaunlich, was für vielfältige Ideen sich in den Beiträgen finden. Das war kein Kuss der Muse, das war eine wilde Knutscherei. Mit dem Kopf voller witziger Geschichten über Draydal, tote Seeleute, verschollene Bücher, Satyare, üble Kultisten und dem Bild von Selma Hayek als Muse steige ich aus. Mal wieder in Köln am Bahnhof. Aber heute geht es nicht ins Museum, sondern weiter und zwar mit der Regionalbahn. Im Zug erkennt man schon die ersten RPGler an ihren Kostümen. Eine "Schwarze Blondine" drängelt, dass sie ins WC will, um sich auch endlich ins Outfit werfen zu können. Erste Aventurier erkennen das orangene Shirt des Myranians und lästern über das Gildenland. Die Herausforderung wird angenommen und keine halbe Stunde später sind wir mitten im Gespräch über Myranor, die

Auswirkungen von JdF - was offenbar auch bei Spielern bekannt ist, die schon länger nicht mehr spielen - und ich habe schon 5 "Konvertierte", die Myranor ausprobieren wollen. 1:0 für Myranor.

Vom Bahnhof Bad Godesberg sind es dann nur ein paar Meter bis zur Halle. Erste Eindrücke zeigen viel Grün drum herum, das Wetter ist richtig gut und vor der Halle stehen sie Schlange. Eine hübsche

Einheimische im wallenden weißen Kleid gibt hilfreich Antwort auf meine

Fragen nach Orga und Haupteingang, lässt sich aber nicht zum Mitspielen überreden. Aventurien only. Schade.

Also an der Schlange vorbei zur Orga laufen, Zettel aushängen für den 6. Spieler, Freunde und Bekannte begrüßen, Tisch suchen. Die Orga verkündet das Meister-Paradies: Kaffee-Flat mit Bringservice. Gibt gleich 3 Punkte Bonus. Das wären dann mit Ortswahl (2), Aushänge und Info



ΚΟΥΡΑΜΠΙΟΠ

(2) und freundlichem Personal (3) immerhin 10 Punkte für den Erstbesuch der FeenCon.

Der Terrassensaal ist leider etwas laut. Eine "meiner" Spielerinnen hat jedoch eine kleine Glocke dabei, die zwischendurch prima für stille Momente sorgt. Die Gruppe ist gut gelaunt, kreativ und zerlegt ruck-zuck das vorbereitete Abenteuer. Aber das kennt man ja. Geplant waren 5-6 Spieler mit wenig Rollenspielerfahrung und ohne größere Vorkenntnisse von Myranor. So steht es auch auf dem Aushang. Auch waren keine magischen Chars eingeplant oder gar Geweihte. Die Realität sieht anders aus: Eine Handvoll aventurische Helden, die meisten magisch, einer gar magisch-klerikal orientiert. Die BaLoa wirkt fast schon etwas verloren unter so vielen "Ost-Touristen", schlägt sich im Abenteuer aber recht gut. Naja, mal sehen, was sie aus dem Plot machen. Sie sollen auf einem Luxus-Schiff ein paar Zeitbomben finden, die mit magischen Auslösern und Sicherungen ausgerüstet sind. Die potente Unterstützung von Seiten der Eigner, den Illacriion von Sidor Valantis, werden sie wohl eher nicht brauchen.

Kaum sind wir mitten im Plot, kommt eine Reporter-Type vom WDR und will uns als Beispiel für Rollenspieler, Unterart Pen 'n' Paper, interviewen. Während wir ihm die Grundlagen klar machen, suchen Ton und Kamera verzweifelt eine gute Position - die sie nicht gefunden haben, wie man später im Film deutlich mitbekommt. Als endlich alles im Kasten ist, haben sie bestimmt 10 Minuten Material mit P&P und uns ne halbe Stunde Spielzeit gekostet. Abends in der Lokalzeit Bonn solle es erscheinen, wird uns noch mitgeteilt.

Stunden später hat die Gruppe die meisten Fallen gefunden und entschärft, kaum Verluste und nur wenig Schaden angerichtet. Dazu haben sie den Cammervorsteher der Illacriion von Sidor Valantis vor einem Attentat gerettet und einen Dämon besiegt. Als Belohnung gibt es neben AP und SE noch eine luxuriöse Schiffsreise im Valantischen Meer und für die Magier eine Chance beim Haus Illacriion zu lernen.

Während sich die Spieler auf die nächste Runde stürzen, treffen sich die Autoren der Lamea-Neuaufgabe. Am sehr frühen Morgen ist der Tag dann zu Ende und nur kurze Zeit später beginnt der nächste. Das Licht geht an und aus den Lautsprechern trällert: "Auferstanden aus Ruinen ..." Die dummen Gesichter der Neulinge, meins eingeschlossen, beantworten die "alten Hasen" mit: "Das ist auf der Feen so üblich." Das hätten sich Erich und der dicke Helmut wohl auch nie träumen lassen, dass man im Jahre 2009 diese

Hymne in Bonn spielt.

Einer der aventurischen Magier vom Samstag kommt schon früh zu mir und bittet darum, das Abenteuer noch einmal mitspielen zu dürfen. Begründung: er wolle unbedingt ein Ravesaran ausprobieren. Am Vortag hatte ich es mit dem Hinweis auf die fehlende Zeit für eine Generierung ausgeschlossen. Also bastelt er ein Ravesaran und ich hänge den Aushang für die heutige Runde auf. Neben dem Ravi finden sich dann noch 2 Neristu und ein weiterer aventurischer Magier im Urlaub ein. Dann geht es wieder auf das Schiff. Diesmal läuft der Plot schon anders. Auch die zweite Gruppe findet die Fallen und kann sie entschärfen, bzw. überlässt sie nach ein paar Unfällen den Illacriion. Dafür haben sie weniger Verluste. Mangels größerer Mengen an Magie müssen sie die Bomben (1 Brand-Explosionsbombe, 1 Dämonen-Herbeirufungs-Bombe) per Hand ganz vorsichtig von Bord bringen, was sie mit ein paar Proben und etwas Nervosität vorbildlich schaffen. Man merke: Auch Neristu können ins Schwitzen geraten. Der Attentats-Dämon wird vom Magier dann perfekt mittels eines entsprechenden Zaubers exorziert, was dieser Gruppe den Kampf erspart. Auch hier werden die Belohnungen komplett erarbeitet und verteilt. Und wieder bestätigt sich: Auch für Meister kann dasselbe AB mehrfach Spaß machen.

Nach ein paar weiteren Gesprächen ist die Stimme dann ganz hinüber und der Heimweg winkt. Die Verabschiedung in Bonn lautet eindeutig:

Nächstes Jahr wieder!

:) *Peter Kouramnion Horstmann*

KIZNE - DAS FUCHSVOLK II

von Janine Radeke, Enrico Schnick & Lorinn de Loc
mit Bildern von J. Radeke & E. Schnick

Anm. d. Red.: In der letzten Ausgabe (MM22, 41-50) haben die drei Autoren ihre Idee eines fuchsartigen Volkes vorgestellt und mit viel Liebe und offensichtlichem Vergnügen beschrieben. Im Forum von Ulisses (www.forum.ulisses-spiele.de) wurden Bitten nach mehr Material gestellt, welche nun hier erfüllt werden.

PROFESSIONSAUFSÄTZE

Nachteil Volksglaube*: Die Kizne glauben, dass bestimmte Rituale im Alltag von erheblicher Bedeutung sind. Beispielsweise wird dem erjagten Tier stets gedankt, nachdem man es erlegt hat, um zu verhindern, dass die Seele des Tieres dem Jäger zürnt und ihn verfolgt. Weiterhin ist es wichtig Fex stets einen Anteil an der erjagten Beute als Opfer darzubringen (meist bestimmte Organe wie Herz oder Leber) und vor dem Verspeisen des Fleisches stets eine Danksagung an Fex zu sprechen.

LEBENSGEISTER

Die Lebensgeister sind die Heiler und Hellscher der Gemeinschaft. Sie kümmern sich um Krankheiten und Verletzungen aller Art, erforschen aber auch neue Gegenden und analysieren mögliche magische Funde. Zudem sind sie sozusagen die Diplomaten der Kizne, d. h. sie knüpfen und pflegen Handelskontakte zu anderen Völkern. Jeder Lebensgeist trägt einen sogenannten Lebensring, mit dem er bestimmte Rituale durchzuführen versteht.

Neben Fex beten sie vor allem zu Sienna und Moweah.

Voraussetzungen: KL10, IN 11, CH 10, FF11, KO 10

Automatische Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten oder Gifte, Neugier 5, Volksglaube

SO: mindestens 4

Empfohlene Vor- und Nachteile: Sechster Sinn, Immunität oder Resistenz gegen Gifte oder Krankheiten

Kampf: Raufen oder Ringen +2, Dolche +2

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientieren +2

Sprachen: Fremdsprache +4

Wissen: Anatomie +2, Pflanzenkunde oder Tierkunde +4, das andere +2, Sternenkunde +2, Magiekunde +3

Handwerk: Heilkunde Wunden +6, ein anderes Heiltalent +3, ein weiteres +2

Ausrüstung: -

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung auf Heilkunde Talent

Instruktionen: Heilung, Hellsicht, Reinigung, Analyse oder Wahrnehmung, Verhüllung oder Besele oder Kontrolle über Gefühle

Varianten:

Halbzauberer (0 GP): Vorteile: Halbzauberer; Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Verbilligte Sonderfertigkeit: SF Heilmagie

Zauber: HE: +7 auf Humus oder Kraft oder Luft, E: +5 auf eine andere, E: +6 auf Erkenntnis oder Harmonie, E: +4 auf Iryabaar oder Mishkarya oder W: +3; Formeln (200)

Vollzauberer (3 GP): Vorteile: Vollzauberer; Modifikationen: MR +2, AsP +12; SF: große Mediation; verbilligt: SF Heilmagie, Verbilligte Instruktion: Regeneration; Zauber: E:+3 oder W:+2 auf beliebige Quellen

*Der Nachteil kann nicht erworben werden, sondern ist ein automatischer Bestandteil, weshalb hier keine Kosten angegeben wurden.

FREIGEISTER

Die Freigeister sind für handwerkliche und künstlerische Tätigkeiten zuständig. Sie schneiden, fertigen Waffen und allerlei Gebrauchsgegenstände an, verstehen sich aber auch auf die Herstellung magischer Kristallartefakte wie zum Beispiel Kommunikationskristalle.

Sie gelten jedoch als weniger angesehen als die übrigen Professionen, da sie in ihrem künstlerischen Schaffen nach Unabhängigkeit streben und sich so zuweilen von der Gemeinschaft distanzieren. Die Freigeister beten neben Fex vor allem zu Hylagri'tan.

Voraussetzungen: KL10, IN 14, CH 10, FF11, KO 10

Automatische Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten oder Gifte, Neugier 5

SO: mindestens 4

Empfohlene Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk, Weltfremd

Modifikationen: SO -1

Kampf: Raufen +2, Dolche +4

Körper: Selbstbeherrschung oder Tanzen +1, Sinnesschärfe +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: -

Sprachen: -

Wissen: Magiekunde +3, Gesteinskunde +5, Götter u. Kulte +1, Philosophie +2

Handwerk: Heilkunde Wunden +6, ein anderes Heiltalent +3, ein weiteres +2

Ausrüstung: passender Gold- und Edelsteinschmuck, Werkzeug passend zum Handwerk, 3 jeweils mit pAsP gebundene Kristalle (können jeweils maximal 3 pAsP aufnehmen), Gürtel mit Beutel oder Taschen

Sonderfertigkeiten: Matrixregeneration I

Verbilligte Sonderfertigkeit: Matrixregeneration II, Matrixverständnis, Regeneration I,

Instruktionen: Kontrolle über Gefühle oder Element oder elementare oder dämonische Manifestation, oder Wahrnehmung oder Reinigung

Varianten:

Halbzauberer (0 GP):

Automatischer Vorteil: Halbzauberer

Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Zauber: eine weitere Quelle E:+4 oder W:+3; ein weiteres Meisterhandwerk (das mit +5 aus der List der Handwerkstalente); Formeln (200)

Vollzauberer (3 GP): Vorteile: Vollzauberer; Modifikationen: MR +2, AsP +12; SF: Große Mediation; verbilligt: SF Heilmagie; verbilligte Instruktion: Regeneration; E: +4 oder W: +3 auf eine beliebige Quelle



NEBELGEISTER

Die Nebelgeister sind die Krieger der Kizne. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die Gemeinschaft vor Gefahren zu bewahren. Aus diesem Grund werden sie in der Kunst des Kampfes ebenso wie im Erschaffen schützender Illusionszauber ausgebildet. Mit ihren Speeren können die Nebelgeister zudem Zauber wirken, die sie in ihren Aufgaben unterstützen.

Außer Fex verehren sie vor allem Zarrak.

Voraussetzungen: MU 12, KO 10, KK 10, IN 11;

SO: mindestens 4

Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Volks Glaube)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Talent-Kraft-Schub, Zäher Hund, Eisern, Richtungssinn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Farbenblind, Fettleibigkeit, Lahm, Behäbig

Kampf: Raufen oder Ringen +5, Dolche+2, Speere oder Bastardstäbe oder Hieb Waffen +6, ein weiteres +4, Blasrohre oder Wurfmesser oder Wurf speere +5

Körper: Akrobatik +2, Klettern o. Sich verstecken +2, Selbstbeherrschung +3, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Sinnesschärfe +3, Stimmen Imitieren +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: Wildnisleben +3

Sprachen: Fremdsprache +4

Wissen: Magiekunde +2, Kriegskunst +4, Tierkunde +1

Handwerk: Heilkunde Wunden +3

Ausrüstung: -

Sonderfertigkeiten: Muai' Tai, Bindung Speere, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Instruktionen: Illusion, Verhülle, Schadenszauber, Schutz oder Wahrnehmung, Kontrolle Element oder Kontrolle über Gefühle oder Geistillusion

Varianten:

Halbzauberer (0 GP): Vorteile: Halbzauberer; Modifikationen: MR +1, +6 AsP; verbilligt: SF Heilmagie; Zauber: HE: +7 auf Iryabaar oder Luft oder Agression oder Carafai; E: +8 oder W: +6 (meist Totenwesen oder Elementare); E: +4 oder W: +3; E: +4 oder W: +3; Formeln (200)

Vollzauberer (3 GP): Vorteile: Vollzauberer; Modifikationen: MR +2, AsP +12; SF: große Mediation; verbilligt: SF Heilmagie; weitere Instruktion: Beseele oder Verwandlung oder Banne; E: +4 oder W: +3 auf beliebige Quelle

WASSERGEIST

Die Wassergeister sind eine Untergruppierung der Nebelgeister. Ihnen wurde die verantwortungsvolle Aufgabe übertragen, die unterirdischen Behausungen der Kizne bei starken Regenfällen vor dem Einstürzen zu bewahren. Sie beten neben Fex vor allem zu Ume'Cyai, ihrer Schutzpatronin. Aufgrund ihrer verschlossenen Art und ihrer in den Sumpf zurückgezogenen Lebensweise sind sie manch anderen Kizne ein wenig suspekt, trotz ihrer wichtigen Aufgabe. Daher herrscht in ihrer Wassergeistgemeinschaft ein starker Zusammenhalt. Der heiligen Pflanze Myrkinorus (der Iribaarslilie) stehen sie erfahrungsgemäß zwiespältig gegenüber. Manche behaupten, dass sie in ihrer freien Zeit einen seltsamen Sport betreiben, den sie als Krokodilringen bezeichnen.

Automatische Vor- und Nachteile: Einbildungen, Verpflichtungen gegenüber Wassergeistergemeinschaft

Sonderfertigkeiten: Ritual Wasserbann der Sturmtochter, Kampf im Wasser

Kampf: Wurftalente -5

Körper: Stimmen imitieren -1, Schwimmen +2, Singen +5

Wissen: Wettervorhersage +3

Handwerk: Kochen +4, Heilkunde +3 auf Wunden oder Gift oder Krankheiten

WALDGEISTER

Die Hauptaufgabe der Waldgeister ist die Beschaffung von Nahrung. Sie streifen durch den nächtlichen Dschungel, um zu jagen und Nahrung zu sammeln. Besonders beliebte Jagdziele sind Ameisenbären und Tapire, aber auch kleinere Tiere. Sie sammeln Früchte, bauen aber auch in Etagenform Früchte für die Gemeinschaft an. Zudem ernten sie wilden dunklen Reis an den Ufern der Flüsse, die sie mit schmalen Paddelbooten aus Baumrinde befahren. Zuweilen richten sie auch Tiere, meist Affen, ab, um ihnen bei der Jagd zu helfen. So mancher Waldgeist soll sogar eine sehr starke Bindung zu seinem tierischen Begleiter hegen.

Neben Fex gilt ihre Verehrung vor allem Moweah.

Voraussetzungen: MU 11, KO 12, IN 11, KK 10

Automatische Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Volksglaube, Weltfremd (Gesellschaftliches Treiben)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Begabung für Naturtalente, Tierfreund

Modifikationen: AuP +2

SO: mindestens 4

Kampf: Blasrohre oder Wurf speere oder Bogen oder Schleuder +4, Raufen oder Dolche +3, Ringen oder Speere +2

Körper: Sinnesschärfe +3, Schleichen oder sich Verstecken +3, Athletik oder Klettern +2, Schwimmen oder Stimmen imitieren +2

Gesellschaft: -

Natur: Wildnisleben +4, , Orientieren +4, Fallen stellen oder Fischen/Angeln +2, Wettervorhersagen +2, Fährtensuchen +3

Sprachen: -

Wissen: Pflanzenkunde +3, Tierkunde +3

Handwerk: Boote fahren +2, Heilkunde Gifte oder Krankheiten oder Wunden +2, Abrichten +3, Fleischer +2, Kochen oder Ackerbau (Etagenanbau) +2, Lederarbeiten oder Gerber oder Schneidern +1

Ausrüstung: Wasserschlauch, Proviant, Jagdwaffe und Dolch

Instruktionen: Kontrolle über Wesen, Besee- lung, Kontrolle über Gefühle oder Elemente, Wahrnehmung oder Kommunikation oder Fixierung

Varianten:

Halbzauberer (0 GP): Vorteile: Halbzauberer; Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Zauber: HE: +9 auf Erfolg oder (Un)element oder Tiergeister oder Ghorgumor; E: +6 oder W: +5 und E: +4 oder W: +3 auf ein weiteres; E: +6 auf Erkenntnis oder Harmonie; E: +4 und E: +4 auf eine stellare, dämonische oder elementare Quelle; E: +4 auf Iryabaar oder Mishkarya oder W: +3; weitere Instruktion: Verwandlung oder Wiederherstellung/Heilung; Formeln (200)

Vollzauberer (3 GP): Vorteile: Vollzauberer; Modifikationen: MR +2, AsP +12; SF: Große Mediation; verbilligt: SF Heilmagie; weitere Instruktion: Schutz oder Elementare; E: +3 auf Khlayanar oder Ghorgumor oder Humus

SONDERFERTIGKEITEN

Muai'tai

Die nach dem ersten Propheten Tai benannte waf- fenlose Kampfkunst Muai'tai hat vor allem bei den Kämpfern der Nebelgeister eine lange Tradition. Sie erlaubt es ihnen schnell und effizient gegen Feinde vorzugehen, für die Nebelgeister ein un- schätzbarer Vorteil, gerade auch im Kampf gegen größere Gegner wie z. B. Pardir.

Muai'tai zeichnet sich durch einen Schwerpunkt auf Beintechniken und effiziente Schlagtechniken aus (denn Muai'tai Kämpfer sind in der Lage, ihre ganze Kraft in einem Angriff zu konzentrieren). Allerdings ist sie auch eine sehr anspruchsvolle und komplexe Kampfkunst, bei deren schlagkräf- tigsten Techniken stets auch ein nicht zu unter- schätzendes Selbstverletzungsrisiko besteht.

Kosten: 250 AP

Voraussetzung: Raufen 7, Ringen 7

Verbreitung: 1 (nur Nebelwald Kizne)

Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Biss, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, hoher Tritt, Klammer, Knie, Kreuzblock, Schmetter- schlag, Schmutzige Tricks, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf

Besonderheiten:

verbessert Raufen oder Ringen um +1 (festlegen)

Der kämpfende Kizne kann sich entscheiden, ech- te TP statt TP (A) anzurichten. Die TP (A) wer- den dann nur zur Hälfte angerechnet. Er kann sich die Probe um 4 erschweren für je 2 zusätzli- che TP, bekommt den angerichteten Schaden aber auch selbst ab.

Die Manöver sind mit der Technik Qi-Fokus kom- binierbar (wie Sonderfertigkeit Nertar'Cha I): Mit dem Qi-Fokus kann der Kizne seine Kräfte beim Angriff fokussieren.

Madanzu

Der Madanzu ist ein Meditationstanz, der zur Verbesserung körperlicher und geistiger Fähig- keiten genutzt wird. Er kann wahlweise auch mit Stab oder Speer verwendet werden, um auch im Umgang mit diesen Waffen dazulernen zu kön- nen.

Der Madanzu fußt auf der Ansicht der Kizne, den Mond als Sinnbild des Dao zu betrachten. Denn der Himmelskörper bildet einen Kreis, eine voll- kommene Form, die Licht und Schatten zu glei- chen Teilen in sich trägt.

Daher gibt es zwei Stilrichtungen des Madanzu, wobei eine der hellen und die andere der dunklen Seite des Mondes zugeordnet wird.

Weil den Kizne das Verstehen des Dao und seiner Gegensätze als hohes Ziel gilt, führen sie beide Stilrichtungen in möglichst ausgeglichenem Maße zueinander aus, um so dem Verständnis sowohl der hellen, als auch der dunklen Aspekte des Dao näher zu kommen.

Kosten: 100 AP

Die Übungen der Dunklen Hälfte umfassen größ- tenteils körperliche Übungen und können dazu verwendet werden, folgende Talente zu verbessern: Stäbe, Speere, Körperbeherrschung, Akrobatik, Athletik, Schleichen (wobei in anderen Kizne- Kulturen es auch vorkommt, dass anstelle von Speeren und Stäben eher Säbel, Schwerter oder Bastardstäbe verwendet werden).

Der Hellen Hälfte hingegen gehören Übungen an um geistige Fähigkeiten zu verbessern: Selbst- beherrschung, Philosophie, eine beliebige Gabe

nach Wahl, Kriegskunst, Magiekunde, Götter und Kulte.

Es kommt dennoch nicht selten vor, dass besonders Jungkizne dazu neigen, sich nur auf die körperlichen Übungen zu konzentrieren und die geistigen außen vor zu lassen, während mehr geistig eingestellte Professionen, wie die Lebensgeister, oft einen Hang zur geistigen, hellen Mondhälfte haben und dafür gerne auch mal die dunkle vernachlässigen.

Bei älteren Kizne wird eine solche Einstellung natürlich nicht gern gesehen. Daher versuchen vor allem die Sternengeister ihre Schützlinge den richtigen, ausgeglichenen Weg zu lehren.

SCHLANGENGIFT UND RÄUCHERWERK-INSPIRATIONS- UND HILFSFERTIGKEITEN

Als Inspirationsfertigkeit werden von den Nebelwald-Kizne wahlweise Madanzu (Tanzen) und Meditation (Talent *Selbstbeherrschung*) genutzt.

Als Hilfsfertigkeiten verwenden sie das Gift bestimmter Spinnen- oder Schlangenarten (Anm.: Das Gift der reinen Sienna-Schlangen - also der Geflügelten - und das der Nebelspinnen wirkt

stärker als das anderer Tierarten, ist daher auch wirkungsvoller).

Eine weitere Hilfsfertigkeit ist das Platzieren bearbeiteter, reiner Kristalle von zum Ritual passenden Sorten (z. B. Rubine für einen Feuerschinn) um den Ritualplatz herum. Dabei sind die Erleichterungen für einen affinen Stein und einen besonders passenden, reinen Schliff kumulativ (ein Archon des Feuers lässt sich mit Saphiren, die zudem noch schlecht bearbeitet sind, nunmal nur sehr ungern rufen).

Ritualplatzbildung: Hierfür ist die Verwendung von Räucherwerk nötig (dies sorgt für einen feixgefälligen Nebelraum und stellt eine Verbindung zu Fex her. Besonders abergläubische Kizne sind zudem davon überzeugt, daß dieser vor Siennas strengen Blicken schützt).

Zudem müssen klare Kristalle (oder andere Kristalle passender Sorten, siehe Hilfsfertigkeiten) rund um den Ritualplatz positioniert werden. Hat man keine Steine mit passender Affinität, benutzt man nur klare, durchsichtige, neutrale Steine, was weder einen Bonus noch Abzug auf die Anrufungen mit sich bringt. Die Edelsteine sind unumgänglich für den Aufbau des Ritualplatzes (da sie sozusagen den inneren Nebelraum von dem umgebenden Nebel sorgfältig abtrennen, damit keine ungebetenen Besucher durch den Nebel in den Raum eindringen).



DIE VERSCHIEDENEN RITUALKENNTNISSE

DIE RINGRITUALE DER LEBENSGEISTER

Der Ritualgegenstand der Lebensgeister ist als Lebensring bekannt. Er hat die Form einer Schlange, um so Sienna, die göttliche Patronin der Lebensgeister, zu ehren und wird am Handgelenk getragen. Er besteht aus grüner oder weißer Jade mit einer Linse aus reinstem Bergkristall und Diamantaugen.

Blick in Fexens Schatzkammer
(siehe Kugelritual Orbitarium)

Kräfte der Natur
(siehe gleichnamiges Geodenritual)

Warnendes Leuchten
(siehe gleichnamiges Kugelritual)

Macht des Lebens
(siehe Geodenritual)

Blick in Fexens Schatzkammer
(siehe das Kugelritual Orbitarium)

Siennas brennender Blick
(siehe Brennglas und Prisma)

Weihe des Rings

Ring der Hellsicht

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kizne) 14

Lernkosten: 250 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH

Erschaffungskosten: 20 AsP

Mit diesem Ritual ist es denn Lebensgeistern möglich, Hellsichtzauber und Zauber der Quelle Erkenntnis und Kraft mit der Instruktion Analyse erleichtert zu wirken (ZfP +3). Zudem wird die Gabe Prophezeien um +1 erleichtert. Wendet der Lebensgeist zusätzliche 7 Asp auf, so kann er Inspirationen durch Wesen eben genannter Quellen verdoppeln.

Aktivierungskosten: 5 AsP + 1 AsP pro SR

Aktivierungsprobe: KL/IN/IN

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: RkP*SR

Reichweite: selbst

Ring der Heilung

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kizne) 14

Lernkosten: 250 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/FF

Erschaffungskosten: 20 AsP

Wirkung: Dieses Ringritual wirkt unterstützend auf sämtliche Heilzauber der Quellen Humus und Harmonie mit der Instruktion Heile (+3 Erleichterung). Außerdem werden Heilkunde-Talentproben für Heilkunde Seele, Wunden und Gifte um +1 erleichtert.

Aktivierungskosten: 5 AsP + 1 AsP pro SR

Aktivierungsprobe: KL/IN/CH

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: RkP*SR

Reichweite: selbst

Bilderspeicher

Voraussetzung: RK (Kizne)11

Lernkosten: 250

Erschaffungsprobe: KL/KL/IN (+7)

Erschaffungskosten: 22AsP (+3 für jedes zusätzliche Bild)

Wirkung: Dieses Ritual ermöglicht es, ein beliebiges Bild auf dem Ring zu speichern und jederzeit in seinem Inneren darzustellen (auch wenn es z. B. vom Orbitarium kommt). Man kann auf diese Art auch mehrere Bilder speichern (wofür er bei Erschaffung je 3 AsP mehr für jedes weitere Bild ausgeben muss). Indem man 1 AsP permanent ausgibt, kann er auch ein Bild permanent speichern. Kann die gespeicherten Bilder auch als räumliche Illusionen erscheinen lassen. Die Realitätsdichte der Bilder beträgt dabei RKP/2+9. Ist das Bild permanent auf den Ring gelegt, kann man es jeden Tag ohne zusätzliche Kosten direkt abrufen, es erscheint dann über dem Ring.

Zudem ist es möglich, ein gespeichertes Bild an einen anderen Lebensring, der dem Anwender bekannt sein muss, zu senden. Der entsprechende Ring muss jedoch ebenfalls den "Bilderspeicher" tragen und kann das Bild dann ebenfalls speichern.

Aktivierungsprobe: MU/IN/CH

Zauberdauer: 10-30 Aktionen

Aktivierungskosten: 1AsP + 1AsP pro Minute (für Senden: 5 AsP + 5 pro angefangener Meile Abstand)

Reichweite: RKW Schritt (für Senden: RKW Meilen)

Wirkungsdauer: RkP* Minuten (für Senden: RkP* x 3 KR)

Weitere Rituale: Der Sage nach, gab es einst mehr Rituale für den Ring, die unter anderem auch auf Hellsicht, Illusionen, Licht und Antimagie basierten.

DIE SPEERZAUBER DER NEBELGEISTER

Bindung des Speeres

Schützender Speer

(wie Schutz des Speeres)

Qi des Speeres

(wie Kraft des Speeres)

Strafender Speer

(wie Strafe des Speeres) siehe Myranische Magie S. 123

Blendung

Doppeltes Maß

Qi-Raub

(wie Astral- und Lebensraub) siehe Myranische Magie S. 115

NEBELGEIST-VARIANTE: WASSERGEIST

Die Wassergeister sind eine Untergruppierung der Nebelgeister. Ihnen wurde die verantwortungsvolle Aufgabe übertragen, die unterirdischen Behausungen der Kizne bei starken Regenfällen vor dem Einstürzen zu bewahren. Sie beten vor allem zu Ume'Cyai, ihrer Schutzpatronin. Aufgrund ihrer verschlossenen Art und ihrer in den Sumpf zurückgezogenen Lebensweise sind sie manchen anderen Kizne ein wenig suspekt, trotz allem. Dafür herrscht in ihren Gemeinschaften ein starker Zusammenhalt. Der heiligen Pflanze Myrkinorus (der Iribaarslilie) stehen sie erfahrungsgemäß zwiespältig gegenüber.

Wasserbann der Sturmtochter

Lernkosten: 400 AP (automatisch verbunden mit der Variante "Wassergeist" für Nebelgeister)

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Kizne)

Ritualprobe: KL/IN/CH

Technik: Dieses Ritual wurde die Nebelgeister von den frühen Mondgeistern gelehrt, heißt es, um die gefährdeten Bauten der Kizne vor den starken Regen im Nebelwald zu schützen. Es wird daher jedes Jahr vor Beginn der Regenzeit erneuert. Dafür wird an hervorstechenden Punkten des Baus, an speziell positionierten Dolmen, je eine geheime Zauberrune angebracht. Dann stimmen sich die Wassergeister aufeinander ein, in einem Zauber-gesang, der ihre Kraft in die Zeichen fließen lässt (ein Grund, warum man von allen Kizne im Nebelwald nur den Wassergeistern eine gute Singstimme nachsagen kann). Die Beteiligten müssen dafür alle ebenfalls mit der Zauberrune beschrieben sein (deren Kenntnis in den

Kosten für das Ritual enthalten ist). Die Farben für die Runen werden dabei aus besonderen, zerstoßenen Edelsteinen hergestellt. Es ist zudem üblich, ein Blutopfer zu bringen, um die tiefe Tochter zu besänftigen, was jedoch vor allen anderen Kizne streng geheim gehalten wird.

Wirkung: Die Zauberzeichen bewirken, dass innerhalb der nächsten Tage die Natur den Bau dermaßen mit Gras, Büschen, Kletterpflanzen und derlei überwuchert, dass er für keinen Unkundigen mehr sichtbar ist. Darüber hinaus wird der Bau vor jeglichem Wasser, das nicht von den Bewohnern hineingetragen wird, geschützt (also vor Regen, hoher Luftfeuchtigkeit, Überschwemmungen etc.).

Der Schutz, der den Bau vor dem Wasser schützt, wirkt dabei wie eine Art Schutzfeld, das nur so wenige Millimeter um den Bau liegt, dass es kaum offensichtlich erscheint. Es erscheint dem Betrachter auch, dass sich eine Aura des Schweigens über den Bau gelegt hätte, was auf manche (wilden) Tiere beunruhigend wirkt und sie so ebenfalls fernhält. Auch eventuelle schädliche Magie ist im Umkreis des Baus um die angesammelten RkP* der Ritualteilnehmer erschwert, während Zauber der Baubewohner erleichtert sind um RkP/9 Punkte (Zauber der Quellen Balburri, Balathandis, Humus, Luft, Kraft und Vergänglichkeit sogar um RkP*/7), die Auren mehrerer Baue in einem Umkreis von bis zu RkP/2 Schritt sind kumulativ. Das Ritual muss jedes Jahr erneuert werden, da sonst mit jedem Jahr die Zuschläge gegen schädliche Magie um 1 verringert werden, ebenso wie die Erleichterungen auf die Zauberproben der Bewohner. Nur die Ritualteilnehmer können den Zauber wieder vorzeitig beenden. Die Zerstörung der Runen (die ebenfalls kaum auffallen, selbst wenn sie deutlich sichtbar sind) bewirkt nicht, dass der Zauber endet.

Kosten: 9 AsP pro Teilnehmer (also meist 14 AsP)

Zauberdauer: ca. 1 Stunde

Wirkungsdauer: mehrere Jahre (s.o.)

Gespür der Elemente

(MyMa, 115 Elementarwahrnehmung)

Ume'Cyais Strafe

(MyMa, 115 Entwässerung)

Speer der Bohrung

(MyMa, 118)

Ume'cyais Segen

(wie Geodenritual "Macht über Regen")

Kommunikationskristall der Freigeister

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Kizne)11

Lernkosten: 100AP

Ritualprobe: KL/IN/IN (+7)

Wirkung: Dieses, bisher nur den Kizne und den Skiznana bekannte, Kristallritual ermöglicht es, einen Kristall zu erschaffen, der der Kommunikation über weite Strecken dient.

Einmal auf den Kristall gelegt, ist es dem Benutzer so möglich, mit einer IN-Probe (gegebenfalls erschwert um bis zu 10, Meisterentscheid) eine Verbindung zu dem Kommunikationskristall eines anderen aufzubauen. Dabei bildet sich aus dem Kristall eine Wolke kleiner, funkelnder Partikel, die um den Kristall herumwirbeln und aus dem Wirbel eine Art kleines Fenster bilden, durch das man den Vorgestellten sehen kann (dafür ist es jedoch erforderlich, denjenigen auch zu kennen). Nach Beendigung des Gesprächs (wann das ist, legen die Kommunizierenden selbst fest, da sie sich nur vorzustellen brauchen, dass es beendet ist) löst die Wolke sich einfach auf. Wird man selbst "angefunkt", dann leuchtet der Kristall gleichmäßig pulsierend und wartet bis man annimmt. Jedoch kann der andere auch eine Verbindung erzwingen (dafür Probe um die RkP* des Blockierenden erschwert), muss dafür aber damit rechnen, dass er eventuell nur in das Innere eines Beutels oder auf einen leeren Tisch o. ä. blickt. Wird dem Gespräch kein Widerstand entgegengesetzt, baut sich übrigens spätestens nach dem 7. Mal blinken von selbst eine Verbindung auf. Will man seinen Empfänger einfach blockieren, muss man eine Probe auf seine Ritualkenntnis ablegen, die übrig behaltenen RkP* dienen dabei zur Erschwerung der IN-Probe des Gegenübers (der meist, wenn er merkt, dass er auf Widerstand trifft, den Versuch sein lässt für den Moment). Die Sperre hält so lange wie der Anwender will, höchstens jedoch RkW Stunden.

Ritualkosten: 21 AsP (davon 3 permanent)

Hintergrund: Dieses Ritual scheint eine leicht vereinfachte Version eines Rituals zu sein, wie es die Kizne einst vom sogenannten "Volk des ersten Mondes" erlernten. Das Original-Ritual soll es sogar ermöglicht haben, so heißt es, nicht mehr auf den Kristall eines Gegenübers angewiesen zu sein, sondern an jeden beliebigen Ort zu blicken und mit jeder beliebigen Person zu kommunizieren (ein Grund, warum es vielleicht gut ist, dass es bisher noch keiner anderen Zaubervertradition gelungen ist, an einen der schwächeren Steine der Kizne oder Skiznana zu kommen, um sie zu untersuchen).

KLEINE GEHEIMNISSE DER MOND- UND STERNGEISTER

Sternengeister werden sowohl von Totengeistern als auch von Elementaren ausgebildet.

Mondgeister sowie Sternengeister sind in der Lage sich mit Ihresgleichen sowie ihren Schülern und Lehrern (also praktisch der ganzen Gemeinschaft) mittels Mediation oder Madanzu geistig einzustimmen und so Wissen direkt weiterzugeben.

Die Mondgeister verwenden eine geheime Schrift und Sprache und ihre Aufzeichnungen sind nur für die gewählten Mondgeister zugänglich. Was sie jedoch nicht wissen ist, dass diese Schrift in anderen Kizne-Kulturen als reguläre Schrift von allen verwendet wird. Da jedoch kein Kontakt zu diesen Kizne-Völkern besteht, hüten die Mondgeister das Geheimnis ihrer Schrift schon seit Generationen.

Die Rituale der Mondgeister des Nebelwaldes rufen oft Moweahs heilige Tiere an, vor allem Kolibris. Die Kizne von Era'Sumu hingegen sollen in denselben Ritualen, so heißt es, Bienen anrufen.

VOM SCHWEIF DES PROPHETEN - DIE ZEITRECHNUNG DER KIZNE

Die Zeitrechnung der Kizne basiert auf der Schweifanzahl ihres gegenwärtigen und der vergangenen Propheten. Denn da einem Kizne alle hundert Jahre ein neuer Schweif wächst, werden die Jahrhunderte an deren Anzahl gemessen.

Ein Schweif bzw. ein Jahrhundert wird unterteilt in 11 Jahrneunte, wobei Fex, Moweah und ihren Kindern jeweils ein Jahrneunt zugeordnet ist. Weil bei diesem System jedoch nur 99 Jahre abgedeckt werden, gilt das unheilvolle letzte Jahr als die Zeit Dazas. Daher wird auch das letzte Jahrneunt vor dem Jahr Dazas, Moweah zugeordnet, da diese sich in Form von Yomeah nicht mehr von Dazas Unterwelt zu lösen vermag. Ein Schweif-Jahrhundert beginnt hingegen immer mit dem Jahrneunt Fexens, während die verbleibenden neun Jahrneunte zwischen Fex, Moweah und ihren neun Kindern, aufgeteilt werden.

DIE SCHWEIFE UND OJO'SOMBRI

"Es war zur Zeit des beginnenden vierten Schweifs des großen Sternengeistes Hikarion, der stets als der Erleuchtetste unter Fexens Erwählten galt, dass der Gott Ojo'Sombri abermals auf die Erde stieg und um sich Anhänger sammelte, die seinen Lehren fanatisch folgten. Obwohl er durch sein weites Gewand und seine Maske verhüllt war, schien es doch, als würde er dabei lächeln ..."

(aus der Erzählung eines Mondgeistes)

"Ojo'Sombri hat mir gestern gesagt, dass Ayani ein Feind der Gemeinschaft wäre. Ich wollte das erst nicht glauben, aber dann ist er Ojo'Sombri vor allen anderen ins Wort gefallen und hat seine Autorität angezweifelt. Das erschien mir nicht richtig, aber damit die anderen ihn nicht ausstoßen, habe ich ihn in einer sicheren Höhle versteckt, bis ihr Zorn verraucht war. Möge mir Ojo'sombri vergeben, wenn ich gegen ihn gesündigt habe.

Ich werde ihm nachher alles beichten und auf seine Gnade hoffen ..."

(aufgeschnappt von einem gläubigen Anhänger des "herabgestiegenen Ojo'Sombri")

Meisterinformation: Ojo'sombri ist der "Gott der Geheimkulte" und so hat es diese in der Vergangenheit auch sehr häufig gegeben. Ihre einzige Verbindung ist, dass sie ausnahmslos alle untergingen, meist unrühmlich und mit ungebrochenem Fanatismus. Es ist zwar selten, aber es kam bereits vor, dass ein Optimat, der von ihrem Glauben erfuhr, sich diesen zunutze machte, indem er sich als herabgestiegener Ojo'Sombri ausgab.

Vielleicht entstand ja auch so erst der Glaube, dass Ojo'Sombri manchmal auf die Erde herabsteige. Vielleicht steckt aber auch mehr dahinter als eine dunkle Kutte und etwas Scharlatanerie ...

SPRACHE

Seitoba ist die Muttersprache der Kizne, deren genaue Ursprünge im Dunklen liegen. Einige Begriffe wurden jedoch offensichtlich aus dem Shingwanischen entlehnt. Hier eine Liste häufig verwendeter Beispielvokabeln:

airu- lieben, Liebe
 aishay- lecker
 assai- alt
 Ayllù- Familie/Sippe
 Bag- Gott, -(Sinn-Kamui*)
 bakomo- geistlos (eigentlich also: gottlos) auch:
 dumm, blöd, ungläubig
 capoi- rot
 Capoiha- Feuerposaune
 cay- böse (Steigerung caycay)
 Chicha- heiliges Getränk

Chipà- Lendenschurz/Bekleidung
 Chon- Kopf
 dori'tori- bunt
 dozo- bitte
 Etza- Himmel
 fama- stampfen, Aufmerksamkeit erregen
 Guacamo- blauer Singvogel
 Hame- Regen
 Hashinda- Sonne
 Hikar- der Stern, der Schatz
 hikaro- leuchten, funkeln
 Icho- Schmetterling
 Kamui- Geist
 kasabi- fliehen, ausweichen
 kashi- klug
 khai- schreien
 kiesu- verschwinden, verstecken, sich unsichtbar machen
 kobane- Gute Nacht,
 Kogu- Affe
 konchawe- Guten tag,
 Machi- Heilung
 Marako- Papagei
 na- werden auch: "nicht" oder "nein", (wird in dieser Form v.a. von Propheten benutzt, um Dinge mit einem kurzen "na!" zu kommentieren)
 Nakawa- Ahnen
 Naridu- Schlange
 ok'ai- einverstanden, gut, in Ordnung (es hat sich jedoch ergeben nur ai oder nur ok zu sagen. Durch diese Trennung, wurde ai oft zu hai verschliffen (möglicherweise unter Einfluss der Shingwa). Das seltener genutzte ok bedeutet ein naja-ja, während das hai- ja für richtige Zustimmung steht, Ok'ai sogar für absolute Zustimmung.)
 Otoko- Sektenanhänger
 Oyama- Mutter
 Oyucha- Vater
 Pataya- süße, nahrhafte, leuchtend-orange Frucht, sehr beliebt bei Kizne
 Qi- Kraft, Lebenskraft, Magie
 Ryush- der Jäger
 ryushi- jagen
 sayunare- leb wohl
 schnet'ha- Schärpe, bunte Kleidung (von den Shingwa übernommen)
 tabun- Verbot, Möglichkeit
 Taeru- Frosch
 tam- viel
 tam tam- zu viel, übertrieben
 tarrakai- Kampf/kämpfen
 ten-gut (Steigerung tenten)
 Toltèn-Fluß
 Tura - Königstiger
 Turi- Vogel
 umerashi- Sturm
 Waki- Kind
 Wana- Alligator

Was'kheda- Stab zum Kratzen (von Shingwa übernommen)
 waya- stark
 wayani- Schatten
 yakai- rastlos
 yatai- endlich, geschafft
 yuca -hell, das Licht
 Yucatan- Sonnenreich (Umschreibung für die Lichtungen der Skinzana)
 Zariko- Wachs (wie der gleichnamige Baum von dem man es gewinnt)

*Sinn-Kamui: die Kamui, die einen höheren Sinn haben, den man nicht wirklich nachvollziehen kann (die Kizne-Umschreibung für "Götter")

ПАМЯТСГЕВУПГ

Im Allgemeinen enthalten die Namen der Kizne die Wünsche der Eltern für das Kind. Wenn ein Kizne jedoch im Laufe seine Lebens besondere Taten vollbringt, so erhält er einen Ehrennamen der auf seine Taten hinweist und bei dem er fortan gerufen wird.

So erblickte beispielsweise der Prophet Hikarion als Tie'vano das Licht der Welt. Er erhielt jedoch später, anlässlich seiner Erleuchtung durch Fex, den Namen Hikarion (Sternenlicht).

Zwar gibt es Namen die vor allem bei Frauen oder bei Männern besonders häufig sind, eine klare Trennung zwischen Frauen- und Männernamen ist jedoch nicht üblich.

Auch ist es weitverbreitet Namen an Götternamen anzulehnen z. B. Mowali, Maktaz, Fexa, Za'eru, Sienn'ra, ...

Beispiele für Namen:

Weiblich: Maruna, Tupi (die Schnelle), Kuja, Yuma, Nali, Malia, Beiju, Taruba, Deni, Yuri, Yurina, Sakuma, Kazune (schnell wie der Wind, stürmisch), Yuraca (die Weiße/Helle), Lyana (die Gewandte), Kari, Nerissa (die Geschickte), Siddhara (die Glänzende/Strahlende), Turi (Vogel), Yulunga

Männlich: Aya'Tzu, Kaschu, Chanè, Wayaqi (starke Kraft/Magie/Lebenskraft), Cocama, Ayani, Topa, Omeyo, Hikarion (Sternenlicht), Tai, Jitarba, Tie'vano, Yuracu (der Helle/Weiße), CauCau (Reiher), Taba'Lozo, Suruby, Njeriku, Siddharu (der Glänzende/ Strahlende), Hakiri (der/die Tödliche)

DIE LEGENDE VON ZUMU UND LISKHA

Die Kizne sind davon überzeugt, dass es einst, vor dem Anfang aller Dinge, zwei Kräfte gab, die im Grauen Nichts existierten. Diese beiden nahmen die Form von zwei unaussprechlich gewaltigen Füchsen an. Der feingeistige Liskha hatte eine silbrig-blaue Farbe, seine Pfoten und sein Bauchfell hatten die Farbe klaren Blaus. Seine Umrisse waren unscharf und verschwommen und glühten im selben Licht wie seine regenbogenfarbene Tigerung. Aus dem Gesicht leuchteten die beiden sonnenartigen Bernsteinaugen und das dritte kaltweiße Auge, das als "Liskhas Auge", als Nordstern, bekannt ist. Ihm gegenüber hatte Zumu ein braunes Fell, ihre Pfoten waren schwarz wie ihre beiden Augen und das Bauchfell grün. Das braune Fell war durchzogen von einer roten Tigerung, die die Farbe von Lavaströmen hatte. Ihr drittes Auge aber war von silbrig-weißer Farbe und strahlte fast wie die Sonnenaugen Liskhas. Als die beiden jedoch aufeinander trafen, kam es zu einem Revierkampf, der mit unvermittelter Härte geführt wurde, bis schließlich Zumu sterbend hinabsank. Liskha erfuhr so, dass der Kampf den Tod bringen konnte und so war ihr Kampf von damals den Kizne auch heute noch ein warnendes Beispiel, niemals Gewalt in ihre Gesellschaft zu tragen. Seine Wut und Trauer ob seiner Tat aber waren so gewaltig, dass sich alles Schlechte, ja gar der Gedanke an den Tod selbst von ihm abzuspalten begann und so eine Welt des Hasses und des Todes bildete, die durch diesen Widerstreit der Gefühle reines Chaos bildet. Sie ist den Kizne als das Totenreich bekannt.

Danach beschloss Liskha, Zumu und sich selbst wieder in Essenzen zu verwandeln und sich mit ihr zu vereinen, bis die Zeit gekommen sei, dass sie geheilt wäre, worauf seine gesamte Aufmerksamkeit bis heute gerichtet ist. Ein Grund, warum sein Wirken für die Kizne nicht leicht erkennbar ist, sondern nur zufällig und heilend, Ordnung bringend, erscheint. Das dritte Auge Zumus aber setzte er an den Himmel, um den Eingang zum Totenreich zu verschließen und aufgrund dieser Lage wurde die Pforte zu einem Abbild des Seins an sich.

Um die Totenpforte zu bewachen, bestimmte er seine beiden edelsten Söhne Daza und Fex. Denn sie vereinten die Aspekte des Lichts und des Schattens in sich. Daher konnten sie als Einzige das Dao begreifen und so verstehen, welchen Schaden es anrichten würde, wenn die Pforte zum Totenreich vor der Zeit der Heilung Zumus aufgestoßen würde. Daza jedoch, überzeugt von seiner Stärke, öffnete einst die Pforte ein kleines Stück und sah in das Reich dahinter und wurde von ihm vereinnahmt. So wandte er sich der Totenwelt zu und wurde zu ihrem Herren, woraufhin ihn Fex und seine Geschwister aus der Welt der Leben-

verbannten. Sie stießen ihn in den Spalt, den er geöffnet hatte und schlossen diesen damit wieder. Seitdem herrscht er über die finstere Totenwelt und erscheint den Kizne als gewaltiger Pardir mit glühenden Augen und Fledermaus-flügeln. Er ist nur schemenhaft erkennbar in seiner Aura aus Schatten und reinster Finsternis, in der ihm seine verderbten Diener kreischend, scharrend und brüllend folgen. Er sinnt bis heute auf Rache und versucht andere in sein Reich zu locken.

Dies versucht er auf direkte Art, in Form seiner Diener, der Pardir, die daher so grausam und kriegerisch sind, wurden sie doch nur geschaffen, um Wesen in das Totenreich zu befördern. Auch heimtückische Wege nutzt er außerdem, unter anderem auch die Rauschkrauter, die Hy'Lagri-than heilig sind. Denn auch dieser Gott ist dem Totenreich verbunden. So kommt es, dass Rauschkrauter die Wesen des Reiches des Lebens nicht nur inspirieren, sondern auch verderben und ihre schlechten Eigenschaften nach außen kehren können. Seine Methoden sind vielfältig und niemand vermag zu sagen, was er als Nächstes plant.

Weitere Sagen und Legenden:

СИЕННАС GESCHEHN

Sienna gab das erste Blasrohr zusammen mit drei magischen Pfeilen an Beijú, den geschicktesten der Waldgeister, damit er lernte damit zu jagen. Mit dem ersten Pfeil zielte er auf einen kleinen Affen, aber er verfehlte ihn in hohem Bogen. Die gutmütige Moweah sah alles mit an und hatte Mitleid mit dem enttäuschten Beijú. An der Stelle, an der der Pfeil zu Boden fiel, ließ sie deshalb aus dem Holz des Pfeilschaftes einen Axiotenbaum wachsen, dessen Früchte die Kizne seither für Fellfarben verwenden. Mit dem Zweiten Pfeil versuchte Beijú einen Ameisenbären zu erjagen, doch er verfehlte wieder sein Ziel und der Ameisenbär rannte davon. Auch dies sah Moweah und so wuchs aus dem zweiten Pfeil, der zu Boden fiel, ein Pataya-Baum, der die Kizne seitdem mit seinen süßen Früchten versorgt. Zuletzt versuchte Beijú einen Tapir zu erlegen, doch er traf wieder nicht sein Ziel. Aus diesem dritten Pfeil aber wurde, als er zu Boden fiel, ein Gurscha-Kürbis, den Moweah nach Hylagri'thans Vorschlag schuf und der ihm noch heute als heilig gilt.

Sienna aber war sehr enttäuscht, und sagte zum unglücklichen Beijú, sein Können mit dem Blasrohr hätte allen folgenden Kizne-Generationen nutzen sollen. Daraufhin wandte sie sich von Beijú ab und gab ein Blasrohr an den besten Jäger der Skinzana, der schnell ein rechter Meister mit ihm wurde. Beijú betete daraufhin im Stillen zu Fex und gab nicht auf. Er übte und übte bis auch

er mit dem Blasrohr richtig jagen konnte. Dieses Wissen gab er dann schließlich an die darauffolgenden Generationen weiter.

Daher können auch wir heute mit dem Blasrohr Beute erlegen, ohne viele Pfeile verschwenden zu müssen. Aber auch die Skinzana übermittelten die Künste ihres Jägers und sind deshalb noch heute echte Meister in der Blasrohrjagd.

DIE GEBURT DES UNTERIRDISCHEN VOLKES

In den Urzeiten machte sich Hylagri'than auf und wandelte durch die noch junge Welt. Als er an den See Tia' Huanaco kam, entdeckte er feinen, dunklen Sand, der sich warm anfühlte und dunkelschimmernde, glatte Steine. Hylagri'than inspirierten diese Steine und die Wärme des Sandes und er begann kleine Gestalten mit Armen und Beinen daraus zu formen. Sie sahen alle unterschiedlich aus und er formte kleinere und größere, dickere und dünnere von ihnen. Dann malte er ihnen Kleider und Muster auf den Leib, die sie fortan tragen sollten. Anschließend gab er ihnen eine Sprache, die sie fortan sprechen sollten und unterrichtete sie in vielerlei Handwerk, welches sie von da an sehr geschickt auszuführen wussten. Schließlich befahl er ihnen, sich von da an im Innern der Erde aufzuhalten und die Künste, in denen er sie unterwiesen hatte, fortzuführen und in Ehren zu halten.

So entstand das unterirdische Volk, welches noch heute in den Tiefen der Erde lebt und für unsereins nur selten und nur durch die Einnahme des Gurscha-Kürbisses zu sehen ist.

WIE MACTAMS ZUR SPINNE WURDE

"Es begab sich einst in der Zeit nach der ersten Traumzeit, der Zeit der Götterkriege, dass Mactams geboren wurde. Sie hatte die dunkle Schönheit ihrer Mutter Yomea und die List ihres Vaters Fex geerbt und war so einst die strahlendste Tochter Fexens und die Favoritin Zarraks. Ume'Cyai aber war deshalb eifersüchtig auf ihre Schwester, da sie Zarrak allein für sich haben wollte und da Mactams schon immer wissen wollte, wohin ihre Mutter ging, wenn sie für Monde verschwunden war, riet Ume'Cyai, dass sie Moweah heimlich folgen solle um es herauszufinden. Mactams dachte lange darüber nach, ob das vernünftig sei, bis sie dachte, dass man dann vielleicht auch mehr über die Pläne Dazas herausfinden könnte, entschloss sie sich, dem Rat ihrer, unmerklich hohnlächelnden, Schwester zu folgen und in die Unterwelt hinabzusteigen. Zur Sicherheit, damit sie zurückfände, band sie sich eine Liane um den Leib und zu Beginn der nächsten Reise Moweahs in die Dunkelheit folgte sie ihr verstohlen hinab. Dort angekommen jedoch erschien ihr die Dunkelheit grausam

und unstedt, ich möchte euch ihre schmerzvollen Abenteuer hier ersparen, da sie nicht für die Ohren von Jungföchen wie euch bestimmt sind. Ihre Reise endete aber, als sie auf die große schwarze Schlange traf, die ihr böse Lügen erzählte und sie versuchte von Dazas Schlafstatt fernzuhalten, wo er mit Yomeah lag. Sie erzählte ihr doch tatsächlich, sie wäre ihre richtige Mutter, könnt ihr euch das vorstellen? Natürlich durchschaute Mactams das Lügengespinst, aber die Diskussion reichte aus, damit Daza aufmerksam wurde und sehr in Zorn geriet, als er die schöne Göttin ohne Erlaubnis in seinem Reich erblickte. Als sie floh, rief er ihr einen bösen Fluch hinterher: "Ja, folge nur deinem Faden hinaus, klammere dich an ihn. Fortan sollst du immer einen Faden bei dir tragen, mit 8 Beinen, eines für jede meiner Kammern, die du wagtest zu durchqueren. Und hässlich sollst du sein, die Dunkelheit, die du hier erblickt hast, ewig in dir tragen, auf dass jeder deine dunkle Berührung und dein Antlitz fürchte!" Sie versuchte Dazas Macht zu entkommen, doch es half nichts, als sie die Unterwelt wieder verließ, war sie zu der großen Spinne geworden, als die wir sie heute kennen. Zarrak stieß sie daraufhin von sich und wandte sie Ume'Cyai zu. Als er aber später die Wahrheit erfuhr, wurde er sehr zornig auf diese, mochte sich aber von ihr auch nicht mehr trennen, sodass ihre Streitereien noch heute für uns laut vernehmlich sind.

Mactams wandelte betrübt über die Welt, ganz und gar in sich verschlossen und als sie, wie ich es euch gestern erzählt habe, auch noch das Wettjagen verlor, zog sie sich in die düsterste und nebligste Ecke des Waldes zurück, wo sie aber auf die roten Schwestern traf, die sie verstanden und sie bei sich aufnahmen. Mactams blieb eine Weile bei ihnen und aus ihrer Verbindung entstanden die Nebelspinnen. Bald jedoch fühlte sich Mactams wieder einsam und zog weiter, um einen Sinn für sich zu suchen. Fex sah seine arme Tochter und hatte Mitleid. Er wollte ihr eine Freude machen, aber da er sie nicht von Dazas Fluch erlösen konnte, nahm er sie stattdessen in sein Himmelreich und machte sie zur Hüterin der Schätze und das ist sie bis heute geblieben."

DAS FEDERKLEID DER HARPYIE

In grauer Vorzeit gaben Fex und Moweah ein großes Fest anlässlich der Geburt ihres ersten Sohnes Myrkinoru. Sie luden auch alle Tiere zu diesem Fest ein. Allen voran ließen Moweahs Vögel die Feier durch ihren Gesang zu einem unvergesslichen Ereignis werden, auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht die farbenprächtigen Federkleider trugen, wie wir sie heute von ihnen kennen.

Nach Ende des Festes, als alle wieder nach Hause fliegen wollten, begann es jedoch in Strömen zu regnen, sodass die Vögel nicht nach Hause fliegen

konnten. Sie erbatn sich Hilfe von Moweah und Fex. Fex war in Hochstimmung wegen der Geburt Myrkinorus und des wunderbaren Vogelgesangs auf dem Fest. Deshalb lud er die Vögel in seine Schatzkammer ein und forderte jeden als Lohn für den bezaubernden Gesang auf, sich aus den vielen kostbaren Gewändern eines auszuwählen. Erfreut suchte jeder der Vögel sich aus was ihm am besten gefiel. Der Guacamo, der blaue Vogel griff nach einem blau schimmernden Gewand und schlüpfte hinein, der Kolibri wählte ein grünes und so fort. Nur die Harpyie war voller Gier und nicht bereit zu teilen. Als sie ihren Willen nicht bekam, wurde sie furchtbar böse, zerriss das Gewand, das sie sich zuletzt ausgesucht hatte und kreischte und krächte erbost herum, sodass ihre Stimme ganz heiser und krächzend wurde. Doch da für jeden Vogel in Fexens Kammer nur ein Federkleid zur Verfügung stand, musste sie ihr hässliches grau-schwarzes Gefieder bis heute behalten. Zudem war Moweah so enttäuscht von dem Jähzorn und der Selbstsucht des Vogels, dass sie die Harpyie aus ihrem Gefolge für immer verstieß.

Nach Moweahs Bindung an die Unterwelt holte die so geborene Yomeah die Harpyie wieder an ihre Seite. Warum sie das tat wissen wir nicht genau. Mag sein dass Moweah in ihrer dunklen Gestalt die Lasterhaftigkeit der Harpyie besser verstehen kann. Vielleicht wählte Yomeah, die ja die dunkle Seite Moweahs ist, den Vogel auch, weil er für Dinge steht, die Moweah verabscheut. Oder Yomeah gefiel einfach der Zorn des Vogels, da die dunkle Göttin ja selbst schnell in Zorn gerät. Möglicherweise waren es auch ganz andere Gründe, die sich dem Verständnis fextreuer und tugendsamer Kizne nur entziehen können.

COAT-AR'AQUILL

Als Coat-Ar'Aquill bezeichnen die Kizne eine im Nebelwald lebende Art großer, geflügelter Schlangen von bis zu 3,5 Schritt Länge. Sie haben rot glühende Augen und ihr Körper ist von dunkelgrünen Schuppen bedeckt.

Sie bewohnen die oberen Baumregionen und stürzen sich blitzschnell von oben auf ihre Beute herab, dabei geben sie zuweilen markerschütternde Schreie von sich.

Angeblich handelt es sich bei ihnen um verderbte Daimonide Wesen aus Koatalay und/oder Karakil (der Name lässt Rückschlüsse auf Beide zu).

Bei den Kizne auf Era'Sumu, die die Coat-Ar'Aquill nur noch aus Sagen und Erzählungen

der Vergangenheit kennen, gelten sie als Diener der Drachen.

Ihr stark wirksames Gift wird von den Dschungelkizne zuweilen als Hilfsmittel bei magischen Ritualen verwendet.

Werte:

INI:12+1w6 PA:4 LeP:80 RS:5

Biss: DK:SP AT:12 TP:2w6+2

GS:15/2 MR:13 GW:15

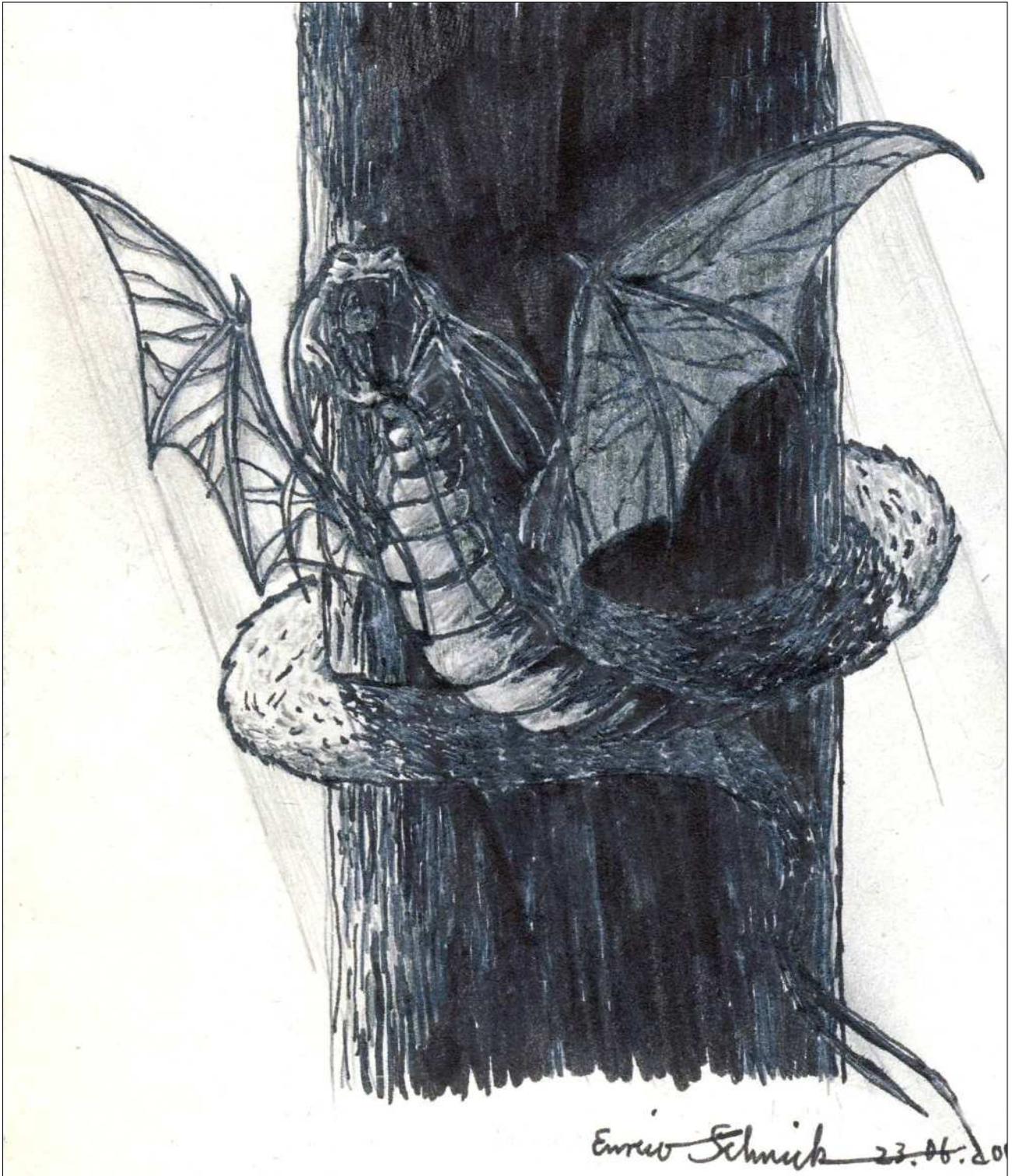
Besondere KampfregeIn:

*Sturzflugangriff (mit AT 18); Großer Gegner

*Astralsinn; Lebensinn; Regeneration I

*Gift (siehe: Speiotter)

*Lähmender Blick (entspricht in etwa dem Zauber "Vipernblick")



DIE MENSCHEN UND AMAUNIR VON RHACORNOS

von Dennis Rüter

"Seit dem Abfall und der Errichtung des Löwenreiches in Rhacornos bücken wir uns noch tiefer unter die Leonir. Dennoch ist es kein schlechtes Leben. Meine Familie hatte das Amt von Trodinaren inne, und als Rhamnis Lionos damals den Brüllern die Macht übergab, verbot er diesen schlicht, Handel oder Bürokratie nachzugehen. So blieb meine Familie im Amt. Ja, es ist kein schlechtes Leben - für den, der den Brüllern Respekt erweist."

DjaBo, amaunischer Trodinar in Rhacornos, neuzeitlich

Das ehemalige Horasiat Rhacornos wird - mal wieder - von einer leonischen Kriegerkaste regiert. Die Mehrzahl der Bewohner entstammt jedoch der meranischen und ein kleiner Anteil der amaunischen Rasse. Trotz der Tatsache, dass die stolzen Leonir die Macht nicht teilen, können sich die kleineren Rassen doch relativ gut mit den neuen Herrschern arrangieren.

Lebensraum: Die rhacornische Steppe erstreckt sich südlich des Waldes von Amaunath und des Löwenkopfmassivs bis zum Grünen Orismani und an die Grenze Xarxarons.

Lebensweise: Der größte Teil der einfachen

Bürger arbeitet auf den Hirsefeldern, meist als Freie mit einigen sklavischen Hilfskräften, die den Leonir gehören und langfristig vergeben werden. Auf einigen Flächen wächst auch Hanf oder (an den Orismanis) Tee. Die Felder der Dörfer bilden sozusagen die Domänen der Leonir. Dafür wurden einst auch einige Sklaven der aus dem Land geworfenen Optimaten umgesiedelt. Die ehemaligen Leibsklaven darunter waren mit den neuen Aufgaben nicht sehr zufrieden, sodass es in den ersten Jahren zu einer Fluchtwelle kam. Nur wenige erreichten das Ausland, und die Meinung der Leonir über ihre Untertanen besserte sich nicht.

Junge Hirten der Mähnenträger treiben ihre Herden aus Übermut gern über die Felder, was zu Verstimmungen führt. Dagegen steht der selbst gepflegte Ruf als Beschützer des Volks vor den wilden Mhoranash, Draydal, Chrattac, Ban'Bargui und zahllosen Biestern der Steppen. Für ihre schützende Herrschaft verlangen sie den zehnten Teil der Ernte, meist für die Büffel. Daher werden angebauter Hanf und Tee seltener eingezogen, vermindern jedoch nicht die Abgaben, sodass die Summe am Ende komplett von den Nahrungsmitteln abgeht. Obwohl der Anbau von Hanf und Tee also weniger Lebensmittel-Erträge bedeutet, lohnt er sich, weil die Menschen daraus handelbare Kleidung bzw. das aromatische Getränk herstellen und verkaufen. Als Händler treten gern die Honoraten selbst auf, die meist menschlicher Herkunft sind. Der Weiterverkauf bringt ihnen ein nettes Sümmchen ein. Die Leonir haben sich Handel und Verwaltung selbst verboten, und sie verstehen auch nicht viel davon.

Menschliche Handwerker erhalten dagegen in einigen Belangen von den weiblichen Leonir Konkurrenz. Meist leben sie in den kleinen Städten des Landes, organisiert wie zu imperialen Zeiten in Cirkeln. Dort sind neben Priestern auch Leute zu finden, die weniger öffentlichen Tätigkeiten nachgehen. Genauso bevorzugen die Amaunir diese Orte, denn die Arrhabash schätzen es nicht, wenn andere Wesen in ihrem Reich auf die Jagd gehen. Vogel- und Fischfang



mit Netzen, die den Kontakt mit Wasser so kurz wie nötig halten, und Kleintierzucht wird von den Schnurrern zum Ausgleich praktiziert. Nachts machen sie aber auch Jagd auf Fellträger, weil die Leonir dann ja nichts sehen. Aber da nur wenige Brüller in den Städten leben, haben die Amaunir diesbezüglich eher wenig zu fürchten.

Fast wie zu imperialen Zeiten, als die Leonir als Söldner und Hirten durch das Land zogen, bilden Menschen und Amaunir eine ziemlich geschlossene Gesellschaft. Probleme werden meist untereinander in Raufereien, manchmal aber auch mit Attentaten beseitigt. Ist eine der beteiligten Gruppen aber zu groß, wird nach einem Ausgleich gesucht. Einige sehen sich bei ungleicher Behandlung jedoch genötigt, eine Seherin der Rrondr oder einem der verbliebenen Brajan-Priester aufzusuchen. In der Regel bedeutet dies eine Lösung in der Arena oder bei den Wettkämpfen nahe der den Leonir vorbehaltenen Stadt Khyarba. Die besten Kämpfer können dabei sogar in die Hilfstruppen aufgenommen werden, welche die einzige militärische Tätigkeit für Nicht-Leonir bieten.

Mentalität: Das Leben unter den Leonir lässt die gemeinen Rhacornier auch vor anderen (körperlich kräftigen) Autoritäten den Kopf senken und sich bedeckt halten. Lebensfreude und ausgelassenes Feiern finden sich aber genauso in Rhacornos wie bei anderen Meraniern. Die Ehe wird eher locker gehandhabt. Auch die körperliche Unversehrtheit und Jugend sind wie im Imperium hoch angesehen. An Bildung erhalten die Meisten nur Sagen und das Berufswissen der Familie. Einzig die reichen Menschen leisten sich umfangreichen Unterricht.

Magie: Die Gabe wird von den Leonir nicht gefördert, sondern regelrecht verfolgt. Wenn die einfachen Rhacornier schon selbst nicht ihren Schutz gewährleisten können, wie sollten sie dann in der Lage sein, diese Mächte zu lenken? Die Optimaten wurden schließlich auch vertrieben. Das die Meisten schon vorher vor den Ban'Barui geflohen waren, wird heutzutage gern unterschlagen. Das Imperium unterhält jedoch einige geheime Agenten, denen gern ein begabtes Kind anvertraut wird.

Im Lande selbst mag schon ein fähiger, profaner Heiler als Magier gelten. Wer über die Gabe verfügt, ist daher bemüht, nicht aufzufallen. Die Alantinos dominieren, sind als Individuen ohne großen Zusammenhalt insgesamt aber nicht mächtig. Nur bei Botschaftern, die sich nicht durch Beschwörung oder Herbeirufung von Wesenheiten auszeichnen, sind die Leonir etwas toleranter, aber auch scharfäugig.

Die Strafen in diesem Bereich fallen für Stellar-

Zauberer mittel, für Wesenbeschwörer und alle andern schwer aus - wobei der gewöhnliche Leonir keinen Unterschied zwischen Stellar und andern Magieformen kennt.

Glaube: Die Oktade wurde modifiziert. Khorr und seine Gemahlin Rrondr stehen an der Spitze, aus ihnen gingen die anderen Götter hervor. Shinxir ist unbekannt, Nereton wurde durch Shirr, den Feuerboten ersetzt. Die Menschen essen ihre Toten jedoch nicht, und entgegen einiger Gerüchte ebenso wenig die Amaunir. Sie verbrennen sie. Urraih ersetzt Siminia, doch weil er auch die leonische Waffenschmiedekunst abdeckt, darf er nur eingeschränkt angerufen werden. Brajan bildet Khorr's Wachgott, und der Gladiator, den der Kult stellt, musste sich bisher immer dem Krongladiator geschlagen geben. Raia schätzen auch die Leonir, gilt sie doch als erstes Kind der zwei obersten Götter. Der Rest blieb gleich, wenn auch Tieropfer heutzutage eine größere Rolle spielen.

Den rein menschlichen Kulturen, die unter den Menschen auch mehr Ansehen haben, stehen die Landesherrn meist misstrauisch, in der Regel aber ignorant gegenüber. Bei den Amaunir wird nur Raia geduldet.

Strafen: Leichte Straftaten ahnden die Leonir gern mit einem Prankenhieb, bei schlimmeren Strafen wird der Besitz verbrannt, der Schuldige getötet oder mit einem Krallen-Tattoo versehen vertrieben. Das Verkaufen als Sklave bietet sich als Alternative an und erfolgt in andere Landesteile oder das Ausland. Die Männer werden zumeist (auch unmittelbar vor einer Todesstrafe) kastriert, geborene Sklaven gehen, sofern sie nach der Verleihung an Menschen geboren sind, in die Familie der Freien über. Das Aufessen ist interessanterweise unüblich - aber in der Taverne redet der Rhacornier dies Fremden gern ein.

Architektur: Wie die Leonir siedeln die Rhacornier in Häusern, die sich um einen zentralen Platz gruppieren. Es gibt nach außen keine Fenster oder Türen und nur einen Eingang zum Hof. Auf dem Dorf werden einfache Lehm- und Strohütten errichtet, in den Städten mehrstöckige Bauwerke mit Holzstamm-Fußböden. Auf Letztere kommt nach Möglichkeit noch eine Lehmschicht. Es ist dabei schwierig, das Gesetz zur Höhe von Räumen und Türen einzuhalten. So soll es einem Leonir problemlos möglich sein, einzutreten und sich zu bewegen, ohne anzustoßen. Unter den erhöhten Kosten leiden Verzierungen und Dekorationen, sodass Bildhauer und Maler im Lande äußerst selten sind. Die Sklaven schlafen dabei in kleinen Verschlagen

draußen, gern neben dem Kleinvieh. Haussklaven sind übrigens selten.

Die Amaunir bauen höher und schlanker, jedoch nicht grundsätzlich anders.

Tracht und Bewaffnung: Der Calar ist durch den Macalar ersetzt worden, die Hose wird meist kurz getragen. Als einzige Farbe gibt es Ocker für die Kleider; importierte, rote Tücher behalten sich die Leonir vor. So ist das Färberhandwerk ausgestorben. Das Haar muss kurz gehalten werden. Nur die Hilfstruppen dürfen kriegerisch lange Frisuren mit unzähligen Zöpfen und Bändern oder Perlen nebst roten Umhängen tragen.

Sklaven haben Glatzen. Ketten, Armbänder und kurioserweise auch Ringe sind Sklavenzeichen; dabei tragen die Rechtlosen keinen Fingerschmuck. Ihr Sklavenmal ist das Zeichen ihres leonischen Herrn. Medaillen im imperialen Stil, auch Steine, niemals aber Trophäen von Jagdbeute finden als Schmuck eingenäht oder an Bändchen Verwendung.

Außer dem Messer, offen getragenen, einfachen Dolch, Friedensstifter und Tonfa sind nur Faust- oder Flechtschild an Bewaffnung erlaubt. Tarn- und Trickwaffen werden dennoch mutig unter der Hand gehandelt (und bei Entdeckung leicht bis mittel bestraft). Bei Stäben, zumindest sofern der Besitzer einen einfachen und harmlosen (Pilger-) Eindruck hinterlässt, wird meist "keine Kralle ausgefahren" (bedeutet "ein Auge zudrücken" im übertragenen Sinne).

Sprache: Rhacornier sprechen Gemein-Imperial, wobei außer erfahrenen Händlern an den Flüssen und Fernhändlern alle einen kehligen, oft fauchend klingenden und das R rollenden Akzent aufweisen. Amaunir pflegen Gemein-Amaunal nur als Zweitsprache.

Die Kultur der menschlich-amaunischen

Rhacornier (0 GP)

Modifikationen: -

SO-Maximum: 10

Automatische Vor- und Nachteile: -

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Honorat, Schnelle Heilung; Aberglaube, Kälteempfindlich, Meeresangst, Verpflichtungen (gegenüber den Leonir), Vorurteile (andere Rassen außer Leonir)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Kälteresistenz, Kampftrausch, Talent-Spezialisierung Klettern (Bäume), Viertelzauberer, Vollzauberer; Blutrausch, Hitzeempfindlich

Kriegerische Professionen: Gardist (wie im Imperium), Rhacornische Hilfstruppe, Kopfgeldjäger, Leibwächter, Schläger (alle nur selten von

Frauen ausgeübt)

Reisende Professionen: alle außer Fischer (nicht Harpunier, Unterwasserjäger), Insektenlenker, Jharranevi, Meereskundiger, Pirat, Salzgänger, Seefahrer, Wolkenpäher

Gesellschaftliche Professionen: alle außer Höfling, Legitimat

Handwerkliche Professionen: alle außer Fischzüchter, Haussklave, Schwarmer,

Magische Professionen: Alchimist, Optimat (alle selten)

Priesterliche Professionen: Brajan, Chrysir, Gyldara, Raia, Zatura, Urraih (selten)

Kampf: Dolche oder Hieb Waffen +1 (0,4 GP), Raufen +1 (0,3) = 0,7 GP

Körper: ein Standard-Talent +2, ein weiteres +1 (außer Sich verstecken)(1,2 GP), Sich verstecken +2 (0,8 GP) = 2 GP

Gesellschaft: Etikette oder Gassenwissen oder Schauspielerei oder Sich verkleiden +2, ein weiteres aus dieser Liste +1 (1 GP), Menschenkenntnis +1 (0,2 GP) = 1,2 GP

Natur: Orientierung +1 (0,2 GP), Wildnisleben +1 (0,2 GP) = 0,4 GP

Wissen: Götter/Kulte +1 (0,2 GP), Heraldik +2 (0,6 GP), Pflanzenkunde oder Tierkunde +1 (0,4 GP), Sagen/Legenden +1 (0,2 GP) = 1,4 GP

Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial, Leonal +6 (0,7 GP)

Handwerk: Heilkunde Wunden +1 (0,2 GP), Holzbearbeitung +1 (0,2 GP), Kochen +1 (0,2 GP), Lederarbeiten oder Malen/Zeichnen oder Schneider +1 (0,2 GP) = 0,8 GP

Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Rhacornier), Steppenkundig oder Ortskenntnis (1,5 GP) = 1,5 GP

Verbilligte Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Arrhabash) (0,6 GP) = 0,6 GP
= 7,8 - 7,5 = 0,3 = 0 GP

Variante für Amaunir (2 GP): Klettern +2 (0,8 GP); Zweitsprache Gemein-Amaunal (0,7 GP) = 1,5 GP
= 0,3+1,5= 1,8 = 2 GP

PROFESSION: RHACORNISCHE HILFSTRUPPE

Während die Garde mit Friedensstifter in der Stadt für Recht und Ordnung sorgt, werden die tapfersten Menschen und Amaunir von den Arrhabash in ihre Hilfstruppe aufgenommen. Deren Aufgabe ist es, die Leonir zu unterstützen. Solange der Gegner entfernt ist, benutzen sie (Flügel-)Speere mit Schleudern oder Kurzbögen, selten auch mal leichte Armbrüste. Im Nahkampf wechseln sie zu Stabkeule, Khorrpranke, Kriegsflegel oder Sturmsense und als Seitenwaffe

Jagdmesser oder Kriegsbeil. Schilde werden kaum verwendet. Die Rüstungsteile - Harnisch, Helm, Arm- und Beinschienen - sind meist aus Kochleder. Nur die Offiziere tragen Blutbüffelleder. Die großen Waffen sind sozusagen staatlicher Besitz, und nach Ende der Dienstzeit behält der Soldat lediglich seinen roten Umhang und die Seitenwaffe als Ehrenzeichen, die er natürlich auch offiziell tragen und notfalls anwenden darf. Besonders ehrenvolle Soldaten dürfen allerdings ihre Hauptwaffe als persönlich angepasst oder ihr Reittier behalten. Als Entlassungszeichen erhält er ein Löwen-Tattoo auf der Schulter (weshalb die Ehemaligen gern mit nackter Schulter umherlaufen). Der Tod im Dienst gilt jedoch als ehrenvoller, weshalb viele erst austreten, wenn der Kampf ihren Körper schon gezeichnet hat.

Innerhalb der Truppe gibt es nur den Unterschied zwischen der großen Masse der einfachen Krieger und der kleinen Elite der mit Einhörnern berittenen Kämpfer. Die Dienstsprache ist bei beiden Varianten Leonal.

Rhacornischer Hilfstruppen-Soldat (4 GP):

Voraussetzung: MU 12, IN 10, GE 12, KO oder KK 13, das andere 12; Mann; rhacornische Kultur

Start-SO: 6 (3 GP)

Modifikationen: +1 LeP (0,9), +1 AuP (+0,3 GP) = 1,2 GP

Kampf: Dolche oder Hieb Waffen +4, das andere +3 (2,8 GP), Infanteriewaffen oder Zweihandflegel oder Zweihand-Hieb Waffen +7, ein anderes davon +4 (4,4 GP), Ringen +6 (2,8 GP), Bela oder Bogen oder Wurfspeere +4 (1,8 GP) = 11,8

GP

Körper: Athletik +1 (0,8 GP), Körperbeherrschung +1 (0,4 GP), Selbstbeherrschung +3 (1,2 GP), Sich verstecken -2 (-1 GP), Sinnenschärfe +2 (0,8 GP) = 2,2 GP

Gesellschaft: -

Natur: Fährtensuchen +2 (0,6 GP), Orientierung +2 (0,4 GP), Wildnisleben +2 (0,4 GP) = 1,4 GP

Wissen: Heraldik +1 (0,4 GP), Kriegskunst +2 (0,6 GP), Pflanzenkunde +2 (0,6 GP), Sagen/Legenden +1 (0,2 GP), Tierkunde +2 (0,6 GP) = 2,4 GP

Sprachen/Schriften: Leonal +3 (0,4 GP) = 0,4 GP

Handwerk: Heilkunde Wunden +2 (0,4 GP), Holzbearbeitung +2 (0,4 GP), Lederarbeiten +2 (0,4 GP) = 1,2 GP

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Brustharnisch) (1,5 GP), Wuchtschlag (2) = 3,5 GP

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Leonischer Stil (0,8 GP) = 0,8 GP

Empfohlene Vor- und Nachteile: Kampffrausch, Verbindungen (Arrhabash); Arroganz, Eitelkeit, Gerechtigkeitswahn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund; Einarmig, Einäugig, Einbeinig, Glasknochen

Ausrüstung: roter Umhang, weitere kulturtypische Kleidung, Jagdmesser oder Kriegsbeil, Wasserschlauch, Brotbeutel

Besonderer Besitz: persönliche Waffe = 26,3 - 25 = 1,3

Varianten (eine muss gewählt werden):

Fussvolk (4 GP): +1 LeP (+0,9), +2 AuP (+0,6 GP); Athletik +2 (1,2 GP) = 2,7 GP + 1,3 GP = 4 GP

Leichte Reiterei (4 GP): Reiten +5 (2,4 GP); Tierkunde +2 (0,6 GP); Besonderer Besitz: alternativ ausgebildetes Einhorn = 3 GP + 1,3 = 4,3 GP

IM DIENST DES RIDOR MURTA

von Alex Spohr

Ridor Murta, der vom Verfolgungswahn heimgesuchte Radjar Sharapurs, ist eine der einflussreichsten und gefürchtesten Gestalten in Makshapuram. Nur wenige seiner Untertanen wissen von seiner geheimen Leidenschaft, des Sammeln von bestimmten Artefakten aus grauer Vorzeit. Obwohl der Herrscher als grausam und rachsüchtig verschrien ist und seine Urteile meist hart ausfallen, so interessiert ihn doch eigentlich sein Sammeltrieb wesentlich mehr als die Politik des Radjarats.

Nur ein aufmerksamer Beobachter kann feststellen, wie intensiv sich der Herrscher mit alten Relikten aus längst vergessener Zeit beschäftigt. Er lässt an einigen Stellen seines Reiches Ausgrabungen vornehmen, versucht mit Hilfe von Grabräubern an die Objekte aus der Zeit der Heroen zu gelangen und forscht in seinen eigenen Hallen nach alten Geheimnissen Sharapurs. Fast scheint es so, als sei dies seine Lebensaufgabe, seine wahre Berufung. Und so kann es gut sein, dass auch eine

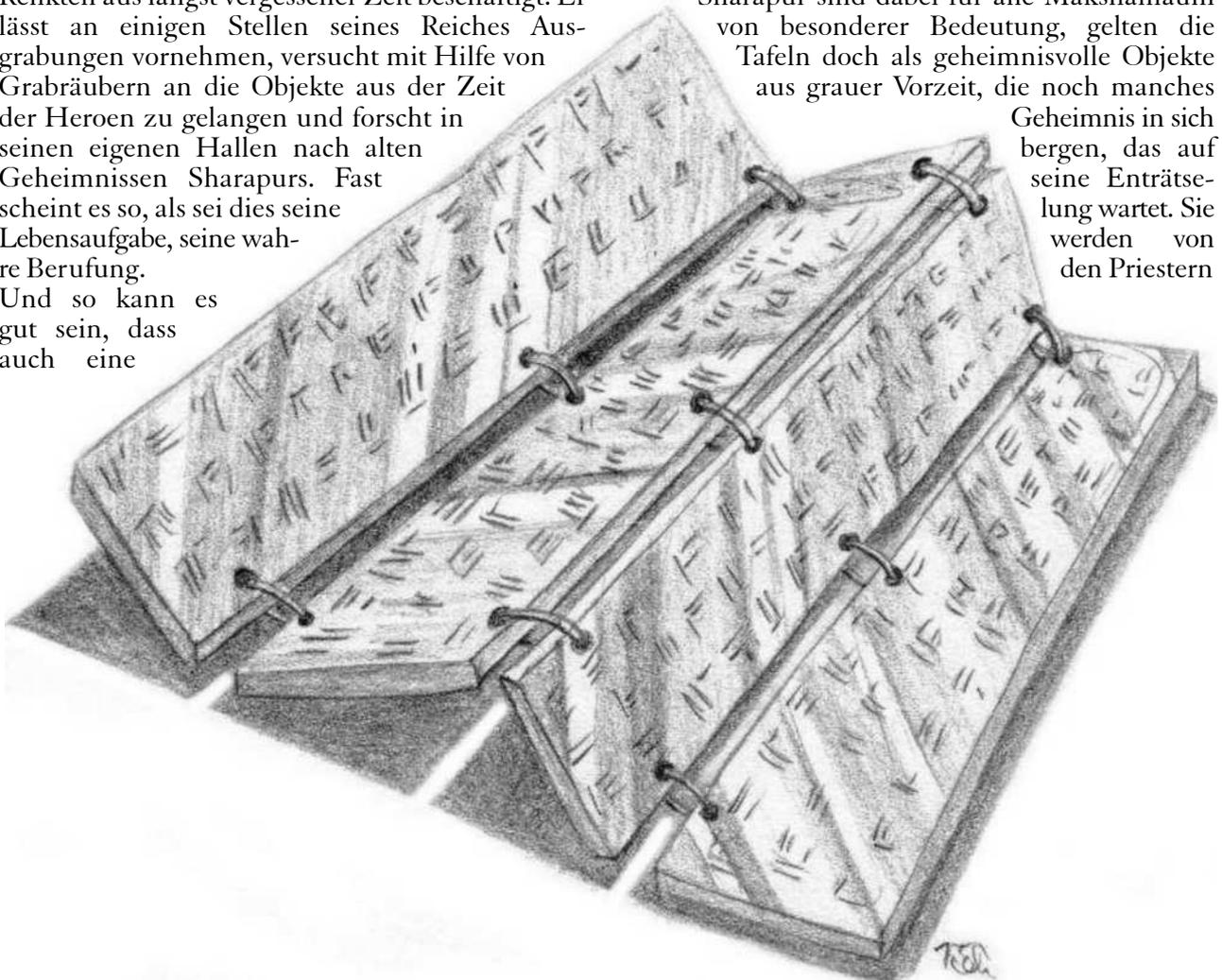
Heldengruppe, die in Makshapuram unterwegs ist, in die Pläne des Ridor Murta von Sharapur verstrickt wird.

Hier finden Sie nun einen kleinen Szenario-Baukasten, der Ihnen ermöglicht, Ridor Murtas Vorhaben und Ziele zu einem kleinen Abenteuer für die Helden werden zu lassen.

DIE TAFELN DER RADJA

In den Plänen der Herrscher Makshapurams spielt das Wissen um die Absichten der Götter eine nicht zu unterschätzende, eine entscheidende Rolle. Die heiligen Tafeln der Radjars von Sharapur sind dabei für alle Makshamauni von besonderer Bedeutung, gelten die Tafeln doch als geheimnisvolle Objekte aus grauer Vorzeit, die noch manches

Geheimnis in sich bergen, das auf seine Enträtselung wartet. Sie werden von den Priestern



der RaDja schon seit Jahrhunderten intensiv erforscht, jedoch scheinen die rätselhaften Inschriften vielerlei Bedeutung zu haben und noch immer sind sie nicht vollständig entschlüsselt. Der Radjar persönlich hat die Tafeln schon mehrmals untersuchen lassen, um hinter ihr Geheimnis zu kommen und interessiert sich brennend für alles, was mit ihnen zu tun hat.

Würde unter seiner Herrschaft etwas mit den Tafeln passieren, so würde er dafür verantwortlich gemacht werden, was ihn seinen Kopf kosten könnte (die Priester wären durchaus in der Lage, soviel Druck auszuüben, um ihn zu stürzen). So ist der Radjar sehr darauf bedacht, die Priesterschaft und die Erforschung der heiligen Tafeln zu fördern und sie gut zu beschützen.

Diese Umstände sind auch anderen Machthabern in und um Sharapur bekannt. Und so sieht sich der paranoide Ridor mit dem Umstand konfrontiert, dass ihm tatsächlich jemand schaden will, indem er die Schriftrollen stehlen lässt.

Momentan werden sie in einem Tempel der RaDja innerhalb des Palastes des Herrschers aufbewahrt.

Das Geheimnis der Tafeln

Die Tafeln sind im Grunde nichts anderes als eine historische Aufzeichnung aus der Zeit der Jharra. Sie beinhalten einige Lobpreisungen auf die Göttin RaDja und Weisheiten von Kriegern und Herrschern aus einer längst vergangenen Zeit.

Die Texte enthalten keine weiteren Informationen, aber einige der Priester der Gegenwart vermuten verschlüsselte Botschaften aus der Vergangenheit. Dass sie einem Irrtum unterliegen, ahnen sie nicht.

Für das einfache Volk gelten sie jedoch als heilig, da die früheren Herrscher im Kampf gegen die Jharra die Unterstützung der Göttin gehabt haben müssen.

Alternativ können Sie, verehrter Meister aber auch beschließen, dass die Tafeln ein Geheimnis bergen (welcher Art auch immer). In diesem Fall mögen einige der Priester, die dies vermuten, tatsächlich Recht haben.

HINTERGRUND

Einer der Konkurrenten Ridor Murtas hat wegen den heiligen Tafeln der RaDja, welche sich im Besitz des RaDja-Tempels von Sharapur befinden, eine kleine Gruppe von Abenteurern zusammenstellen lassen, die in die Stadt reisen, in den Tempel einbrechen und die begehrten Objekte stehlen sollen.

Zu Zeit des Einbruchs verweilen die Helden ebenfalls in Sharapur und werden kurz nach dem Diebstahl von der Palastgarde aufgegriffen, weil man sie fälschlicherweise für die Diebe hält. Bei

einem Vorsprechen beim Radjar wird schnell klar, dass die Gruppe ihre Freiheit verspielen würde, wenn sie ihm nicht hilft, die Tafeln wiederzubeschaffen und somit ihre Unschuld zu beweisen. Also machen sie sich auf die Suche nach den wahren Dieben der Tafeln.

DER FEIND

Sie, verehrter Meister, können bei diesem Szenario nun selbst bestimmen, wer hinter dem versuchten Diebstahl der heiligen Tafeln steckt, denn genau darum wird sich dieses kleine Abenteuer drehen. Im Folgenden sind ihnen die größeren Parteien des Konfliktes kurz vorgestellt und auch einige Anmerkungen, wie sich Ihre Wahl auf den Verlauf auswirken wird.

MANIBA JAR

Die bislang noch unvermählte Radjar-Prinzessin von Lanagar ist ebenfalls sehr interessiert an der Vergangenheit des Landes und durchaus auch an Relikten aus dieser Zeit. Sie kann als Drahtzieherin einer Gruppe von Dieben fungieren. Sollte Maniba jedoch hinter den Vorkommnissen stecken, so werden die Diebe normalerweise keine tödlichen Mittel einsetzen. Ihnen wurde von der Prinzessin verboten, Unschuldige zu töten. Daher wird bei dem Einbruch kein Wächter ums Leben kommen, sondern lediglich niedergeschlagen oder auf andere Weise betäubt. Auch später gegen die Helden werden in erster Linie nichtletale Waffen und Möglichkeiten eingesetzt.

SHUMAR MIVIR

Der Herrscher von Melakkam ist ein gerissener Gegner von Ridor und gerne würde er den Kopf des Radjars von Sharapur auf einer Lanze aufgespießt sehen. Ihn interessiert die Tafel nicht sonderlich, ihn geht es lediglich darum, dass Ridors Position geschwächt wird und das wird sie, sobald der Diebstahl bekannt werden würde.

Wenn Shumar der Feind im Hintergrund ist, wird er penibel darauf achten, dass die Diebe genug Unterstützung haben und ihnen zusätzlich zwei amaunische Meuchler mitschicken.

RORR KHARI

Der Tighrir Rorr Kharn regiert die Stadt Kama-kuwar schon seit nunmehr 15 Jahren und ist, obwohl er einem kriegerischen Volk angehört, sehr interessiert an den alten Geheimnissen seines Volkes. Er glaubt, dass die Tafeln von Sharapur ursprünglich von seiner Art geschrieben wurden und nicht von den Amaunir. So hat er gehobenes Interesse daran, dass sie zu ihm finden.

Wenn er die Schurken ins Rennen schickt, so besitzen sie etwas bessere Ausrüstung, z. B. einen

magischen Heiltrank mit 10 LeP und einen Astraltrank mit 20 AsP.

TRÖDINAR AUS THARPURA

Auch jenseits der Grenze gibt es Mächte, die die Tafeln an sich reißen wollen. Sie können einen Trodinar aus Tharpura wählen, der bei dem Überfall die Hände im Spiel hat und versucht, der Tafel habhaft zu werden.

In diesem Fall können Sie sich die Motivation des Herrschers genauer überlegen und die Schurkengruppe lässt das Ganze so aussehen, als stecke hinter dem Überfall einer der Radjare.

WAS FÜHRT DIE HELDEN NACH SHARAPUR?

Die Stadt Sharapur ist sicherlich kein Ort, an welchen viele Heldengruppen freiwillig reisen. Die Lage hier ist gefährlich, so nahe am Dvara-Pass. Vermutlich haben sie bereits einige Gerüchte über den Radjar, die Hippogriffen-Reiter und die Paddir-Garde gehört. Alles in allem ein Ort, wo man stets vorsichtig sein muss.

- Die einfachste Möglichkeit, warum die Helden hier sind, ist eine Reise und Sharapur ein Ort, wo neue Vorräte eingekauft werden sollen und wo man eine Nacht verweilt. Die Helden werden sicherlich einen kleinen Rundgang durch die Stadt wagen.

- Möglicherweise sind sie jedoch auch über den Pass hier hergekommen und auf der Zwischenreise.

- Ansonsten besteht auch die Möglichkeit, dass ein vorheriger Auftrag die Gruppe nach Sharapur geführt hat, ein Händler vielleicht, der seine Waren in Sharapur verkaufen wollte und den Schutz der Abenteurer benötigte.

- Oder ein Geweihter oder Priester, der aus einem Tempel Sharapurs ein minderheiliges Artefakt überführen möchte.

- Aber auch ein anderer Auftrag mag hier geendet haben und die Helden wollen bald schon weiterreisen. Wichtig ist nur, dass die Helden sich etwa eine Nacht in der Stadt aufhalten.

SZENEN IN DER STADT

Diese Szenen können Sie verwenden, um den Helden ein Bild von den Zuständen in der Stadt zu vermitteln. Sie haben zwar keine großen Auswirkungen auf die eigentliche Geschichte, können aber für weitere Verwicklungen sorgen.

- Ridor Murta höchstselbst ist bei der Exekution eines Mörders anwesend. Dem Mann werden Arme und Beine gefesselt, danach wirft man ihn in eine Grube voller gefräßiger Krokodile. Die Helden werden Zeuge des grausamen Spektakels, bemerken aber, dass die Sharapurer trotz ihrer

Furcht vor Ridor Murta das Opfer keineswegs bedauern, sondern die Strafe als gerecht empfinden.

- Einige Stadtgardisten halten die fremdländischen Helden an und kontrollieren sie genauer. Außerdem befragen sie sie, was sie in der Stadt zu suchen haben.

- Eine Prozession von Priestern der RaDja oder eines bestimmten Kultes zieht durch die Straßen der Stadt und verkündet ein wichtiges Ereignis, welches im Zusammenhang mit der Kirche oder der Religion steht.

- Die Helden werden Zeuge oder Opfer eines Diebstahls. Ein junger Beutelschneider klagt einem reichen Händler oder ihnen eine Geldbörse und flieht durch die Menschenmassen (Sinnenschärfe-Probe+4 oder Probe auf Taschendiebstahl).

- Eine Gruppe von Huren und Lustknaben versuchen die Helden zu belästigen und sich auf offener Straße anzubieten. Sie versuchen unter allen Umständen, den Helden ein gutes Geschäft vorzuschlagen.

DIE ERSTE BEGEGNUNG MIT DEN FEINDEN

Wo immer die Helden (oder ein Großteil von ihnen) die Nacht verbringen will, dort haben sich auch ihre (baldigen) Widersacher eingenistet. Anbieten würde sich hierbei das Gasthaus *Lamarusham*. Dareus und seine Gefährten sind ebenfalls im selben Gasthaus abgestiegen. Die fremdländischen Gäste sorgen natürlich dafür, dass man sich sicherlich ein wenig näher kennen lernen wird und so gibt es die passende Gelegenheit, ein paar Szenen mit Dareus Gruppe einzubauen.

- Dareus ist ein begnadeter Brettspieler und durchaus daran interessiert, jemanden in seinem Lieblingsspiel, die Türme von Balan Mayek, herauszufordern. Dies gibt ihm eine gewisse Entspannung vor dem Diebstahl. Dabei mag er sich an einen gebildet aussehenden Helden wenden oder aber die Helden beobachten ihn zumindest beim Spielen mit jemand anderem (Brett-/Kartenspiel).

- Malalaosch hingegen ist eher dem Glücksspiel und dem Trunk zugetan und wird sich vielleicht sogar dabei mit einem der Helden anfreunden. Er erzählt gerne von seinen Abenteuern und vor allem von seiner Heimat, den Nebelwäldern (eventuell Zechen-Probe und/oder IN-Probe).

- Nureima wird sich ganz unbefangen an einen der männlichen Helden heranmachen und ihn mit ihrer Art versuchen zu betören. Dabei mag es vorkommen, dass sie einen eher unvorsichtigen Helden bestiehlt, natürlich nur dann, wenn sie sich sicher ist, dass er es nicht bemerkt (Sinnenschärfe- oder Taschendiebstahl-Probe+11)

- Shinxiron wird sich eher still und zurückhaltend geben, es sei denn, er findet unter den

Helden einen menschlichen Bewohner des Imperiums. Das einzig andere was ihn vielleicht ein wenig auftauen lässt, ist eine einfühlsame und hübsche Dame.

Wesentlich später, mitten in der Nacht, wird Dareus mit seinen Gefährten den Ort verlassen und zu dem Palast Ridor Murtas vordringen, um die Tafeln zu stehlen.

Die Helden sollten davon eigentlich nichts mitbekommen, es sei denn, sie haben eine nächtliche Wache aufgestellt und es gelingt eine Sinnen-schärfe-Probe +7 (dass die Schurken die Herberge verlassen mag ihnen auffallen, was sie jedoch im Schilde führen, dürfte den Helden ziemlich unbekannt sein).

Dareus Leute werden sich mit einer gewagten Kletterpartie in den Palast begeben und die Tafeln der RaDja stehlen. Danach verschwinden sie wieder und reiten in Richtung ihres Auftraggebers.

UNSAFFT GEWECKT

Der Einbruch bleibt keineswegs unbemerkt und gut eine halbe Stunde nach der Flucht von Dareus Gruppe wird einer der Palastwächter den Diebstahl bemerken und Ridor Murta wecken. Dieser veranlasst sofort eine Suchaktion nach den Dieben. Bald schon wird er von einem seiner Spitzel zu hören bekommen, dass es Fremdländer waren. Der Spitzel weiß außerdem zu berichten, wo diese genächtigt haben (diese Informationen hat der Spitzel sich erst von Zeugen beschaffen müssen, er hatte den Überfall selbst nicht bemerkt).

Ridor Murta lässt sofort eine Gruppe von 10 Palastwachen (Die Panther von Sharapur) zu dem Schlafplatz der Helden eilen. Dort angekommen werden die Helden unter Androhung von Gewalt erst einmal oberflächlich befragt, bis man sie dazu zwingen will, mitzukommen in den Palast. Wenn sie Widerstand leisten wollen, wird man sie angreifen und notfalls auch töten.

Die Wächter gehen in ersten Moment davon aus, dass die fremdländischen Helden die Täter oder zumindest die Verbündeten der Räuber sind.

ERZWUNGENE AUDIENZ BEI RIDOR MURTA

Im Palast angekommen, werden die Helden umgehend zu Ridor Murta gebracht, der bereits finster dreinblickend auf sie wartet. Er wird sie mit unangenehm tiefer Stimme befragen und ihnen drohen, sollten sie die Unwahrheit sagen, dass sie wegen des Diebstahl ihre Hände verlieren würden und ihr Leben in einem der schrecklichsten Gefängnisse von Sharapur fristen müssten.

Sofern die Helden jedoch die Wahrheit sagen und dies eventuell auch belegen können, wird Ridor Murta ihnen glauben (im Zweifel wird er einen Zauberer veranlassen, den Wahrheitsgehalt der Aussage der Helden auf magische Weise zu überprüfen).

Nun gibt es mehrere Möglichkeiten, wie die Helden nun weiterhin in das Geschehen eingebunden werden.

- Zum einen mag es sein, dass die Helden freiwillig (und vor allem: für Gold, Ridor Murta wird ihnen eine Belohnung von 30 Aureal versprechen) die Diebe verfolgen wollen.

- Zum anderen könnte ein Zeuge (der Gasthausbesitzer) die Helden zumindest als Bekannte von Dareus identifizieren (sofern sie mehr mit den Schurken gestern Abend zu tun hatten. Dies wird Ridor Murta die Gelegenheit geben, ihnen weiterhin zu drohen (vielleicht zeigt er ihnen gar das Gefängnis) und sie zu zwingen, für ihn zu arbeiten, damit sie sich wahrhaftig als unschuldig erweisen. Ridor Murta glaubt ihnen zwar immer noch, er erkennt jedoch die Möglichkeit, von den Fähigkeiten der Helden zu profitieren. In diesem Fall wird er eine gewisse Sicherheit haben wollen. Er könnte jemanden, den die Helden mögen, als Geisel bei sich behalten, oder ihnen magische Sklavenhalsbänder aufsetzen lassen o. ä.

- Vielleicht wird es aber auch nicht Ridor sein, der die Helden losschickt, sondern die Priesterschaft der RaDja. Eventuell sogar gegen den Willen von Ridor.

SPURENSUCHE

Die Helden haben nicht sonderlich viel Zeit, doch sollten sie selbst (oder durch die Ermittlung der Garde) in Erfahrung bringen können, in welche Richtung die Fremden geritten sind. In der Herberge lässt sich zudem noch herausfinden, dass die Fremden seit 3 Tagen hier sind und ihre Namen (einige andere Gäste haben sie miteinander reden gehört, dabei auch ab und an die Namen).

Im Palast selbst werden die Helden nur in Begleitung Ridor Murtas und einiger Wachen Nachforschungen anstellen dürfen. Sie finden vermutlich einige tote Wachen, entdecken, dass die Schatzkammer entweder mit Diebeswerkzeug geöffnet wurde bzw. können die Spuren von Zauberei bemerken (je nachdem, für welches Vorgehen sich Dareus Gruppe entschieden hat).

VERFOLGUNG

Die Verfolgung der Diebe sollte sich über mehrere Tage hinziehen. Die Helden bekommen von dem Radjar einige Pferde gestellt (und ebenso ein paar

Gardisten, wenn der Herrscher die Helden beobachten lassen will oder ihnen misstraut).

Ein erstes Aufeinandertreffen

Die erste Begegnung während der Flucht sollte irgendwo zwischen einigen Reisefeldern im Vorland Sharapurs stattfinden. Die Diebe können sich mit einigen Tricks die Helden vom Leib halten, so wäre es denkbar, dass Dareus mittels eines Brandöls die Reisfelder so anzündet, dass Feuer und Rauch den Dieben die Flucht ermöglichen. Oder eine Holzbrücke über eine Schlucht wird nach der Benutzung durch die Diebe in die Tiefe gestürzt, so dass die Helden einen Umweg machen müssen. Wie auch immer, die erste Begegnung sollte zu Gunsten der Diebe ausgehen (es sei denn, Sie wollen die Verfolgung sehr kurz gestalten).

Die zweite Begegnung

Ein zweites Treffen sollte ein paar Tage später in einem Dorf oder einer Stadt stattfinden. Die Diebe haben hier genächtigt und sich in einer Herberge einquartiert. Diesmal werden die Helden mehr Zeit haben, den Angriff vorzubereiten. Gestehen Sie dennoch den Dieben Sinnen-schärfen-Proben zu, um die Helden noch rechtzeitig zu bemerken. Sollte es zu einem Kampf kommen, so nutzen sie die Herberge oder die Gassen der Stadt zu diesem Zweck.

Gönnen Sie den Helden ruhig Teilerfolge, so dass sie einige der Diebe besiegen, töten oder gefangen nehmen und befragen können. Versuchen Sie es so einzurichten, dass mindestens einer der Schurken mit den Tafeln entkommen kann (es sei denn, Sie beschließen den Helden den Erfolg bereits hier zu gönnen).

Das Finale

Wo genau es zu der finalen Konfrontation mit den Gegnern der Helden kommen soll, hängt natürlich erstens von dem Auftraggeber der Gegner ab (die Diebe werden sich immer, wenn auch nicht ganz direkt, in Richtung des Wohnortes ihres Auftraggebers wenden) und zweitens von dem Vorgehen und der Schnelligkeit der Helden. Deswegen finden Sie hier nun einige generische Ideen für den Ort und die Art des Kampfes.

- Heya, heya im Galopp: Es ist durchaus denkbar, dass Helden und Gegner sich am helllichten Tage auf einer Straße reitend begegnen. Hier bietet sich eine wilde Verfolgungsjagd durch Steppen an, an deren Ende es wohl nur einen Gewinner geben wird (hier sollten Sie eventuell einige Reiten-Proben verlangen, um z.B. den Sprung über klei-

ne Schluchten oder andere Hindernisse zu simulieren).

- Überrascht im Schlaf: Auch die Feinde der Helden müssen mal schlafen und übernachten höchstwahrscheinlich in der Wildnis oder, wenn sie sich sicher fühlen und ihrem Ziel nahe sind, in einer Karawanserei. Das ist die Gelegenheit für die Heldengruppe einen schnellen, effektiven Angriff zu planen. In der Karawanserei kann man zudem noch das Gelände und die zusätzlichen Wachen des Ortes einbauen (und zwar auf beiden Seiten!).

- Den Spieß umdrehen: Natürlich gibt es auch noch die Option, dass eine unvorsichtige Heldengruppe sich irgendwie ankündigt oder verrät. Das werden Dareus und seine Spießgesellen versuchen auszunutzen, indem sie ihrerseits den Helden eine Falle stellen. Auch hier kann der Ort je nach Reiseverlauf stark variieren, von einer kleinen Seitengasse, über eine Herberge oder eine staubige Straße ist fast jeder Ort möglich.

- Was ihr könnt, können wir auch! Die Helden mögen die Diebe auch erst gar nicht einholen, bis sie ihren Zielort erreicht haben. Die Helden müssen sich nun ihrerseits als Diebe auszeichnen und die Tafeln aus einem Palast zurückstehlen.

- Wir wollen verhandeln: Es mag durchaus auch der Fall eintreten, dass die Helden und die Diebe sich kennen gelernt haben und es eine gewisse Sympathie zwischen ihnen gibt. Es wäre möglich, das man sich irgendwie einigt oder an die Diebe appelliert. Dazu wird es jedoch einiges an sprachlichem Geschick und großem Charisma der Helden erfordern, denn schließlich haben die Diebe auch einiges zu verlieren (nämlich etwa 50 Aural pro Person als Bezahlung für ihren Auftrag und ihren Ruf).

- Wir haben die Tafeln nicht mehr! Sehr interessant dürfte auch eine Konfrontation mit einer dritten Partei sein. Hier bieten sich die übrigen Feinde Ridors an, aber auch kleinere Gruppen oder Einzelpersonen, wie Händler, fremde Priester, Magier oder andere. Diese könnten unerwartet zu dem Konflikt beitragen oder gar die Tafeln den ursprünglichen Dieben gestohlen haben.

Am Ende sollte es den Helden aber gelingen, die Tafeln in ihre Hände zu bekommen und sie wieder nach Sharapur zurückzubringen

Zurück bei Ridor Murja

Der leicht paranoide Radjar wird, sofern die Helden erfolgreich zu ihm zurückkehren, zufrieden mit ihnen sein und auch eine Belohnung von 25 Aural (oder die gleiche Summe in einer anderen Währung) pro Person zukommen lassen. Zusätzlich wird er ihnen auch noch ein Angebot unterbreiten: sie haben sich als fähig, schlau und

intelligent erwiesen und können, sofern sie das wollen, in seine Dienste treten. Er sinnt nach Rache und will Vergeltung gegenüber seinem Feind.

Hier können Sie nun auf einige weitere Szenario-Ideen zurückgreifen.

Falls die Helden versagen, so wird er jemand anderes ausschicken, der die Tafeln wiederbringt und die Helden erleiden eine schreckliche Strafe: sie wandern für 4-5 Nonen in einen stinkenden Kerker der Stadt.

BELOHNUNG FÜR TREUE DIENSTE

Wenn die Helden Erfolg hatten, so bekommen sie 200 AP sowie drei Spezielle Erfahrungen auf besonders genutzte Talente.

Darüber hinaus wird sie der Radjar nicht hintergehen, sein Versprechen halten und sie freilassen sowie sie für ihre Dienste wie vereinbart entlohnen.

ПАЧБЕБЕИ

Das Szenario bietet sich für den Einstieg in eine längerfristige Kampagne in Makshapuram und den Konflikt der verschiedenen Radjarate untereinander an. Ridor Murta, aber auch möglicherweise ein anderer Radjar, der nun von den Helden gehört hat, könnte sie für weitere Unternehmungen anwerben.

- Der Schutz einer Ausgrabungsstätte, die von der Gegenseite bedroht wird.
- Eine Expedition in ein entlegenes Gebiet (etwa bestimmte Schluchten des Dvara-Passes, die Gründe Fäule oder das Tal der Dämmerung)
- Der Diebstahl eines anderen Artefaktes aus den Schatzkammern der Konkurrenz.
- Erkundung einer alten Grabstätte, eines Tempels oder Palastes
- Die Entführung eines Gelehrten, der über ein bestimmtes Artefakt etwas zu berichten weiß.
- Das Lösen eines Rätsels auf einer alten Schriftrolle, die wiederum zu einem Schatz führt.
- Leibwächterdienste für einen bedrohten Freund des Potentanten.
- Überbringung eines Geschenks an einen Konkurrenten oder ein Friedensangebot, das von einem Dritten verhindert werden soll.
- Die Suche nach einer Sphinx, die mit Hilfe eines Rätsels den Standort eines uralten Bauwerks verraten soll.
- Erkundung unterirdischer Gänge unterhalb einer Stadt.

ΑΠΗΛΑΓ Ι:

DRAMATIS PERSONAE

Ridor Murta

Erscheinung: Ein großer Amaun mit bräunlichem Fell, durchdringenden Augen und einem nervös zuckenden Schwanz. Er trägt edelste Gewänder, seinem Stand angemessen, und bedient sich auch einer sehr aristokratischen Sprache. Wenn er gereizt ist, wird er schnell sehr laut und ungehalten.

Hintergrund: Der Radjar Sharapurs wird in diesem Szenario die Rolle des Auftraggebers der Helden übernehmen. Ridor Murta ist diesmal der Betrogene und Bestohlene und er wird die Helden brauchen, um wieder in den Besitz der heiligen Tafeln zu gelangen.

Ridor Murta ist ein Gerechtigkeitsfanatiker, auch wenn seine Gerechtigkeit nicht sonderlich gerecht anmutet, sondern eher auf eiskalter Rache basiert. Er will die Diebe gemäß dem Gesetz Sharapurs bestrafen und die Strafe für einen solch schweren Diebstahl ist entweder das Abhacken einer Hand oder der Tod.

Funktion: Der Radjar übernimmt die Rolle des Auftraggebers der Helden. Theoretisch auch die ihres Feindes. Je nachdem.

ΕΙΝ WORD ZUR AUSWECHSELBARKEIT

Im Zweifelsfall können Sie selbstverständlich auch einen anderen Ort als Sharapur und einen anderen Herrscher als Ridor wählen. Darauf kommt es in dem Szenario nicht unbedingt an. Wenn Sie lieber das Abenteuer in Melakkam oder einer anderen Stadt beginnen lassen wollen, so können Sie dies tun.

Sie können sogar, wenn sie nicht auf der Ebene der Radjare spielen wollen, die Helden indirekter in der Konflikt eingreifen lassen, indem sie nur von Verwaltungsbeamten, Priestern oder Händlern angeworben werden, die aber ähnliche Probleme haben wie Ridor.

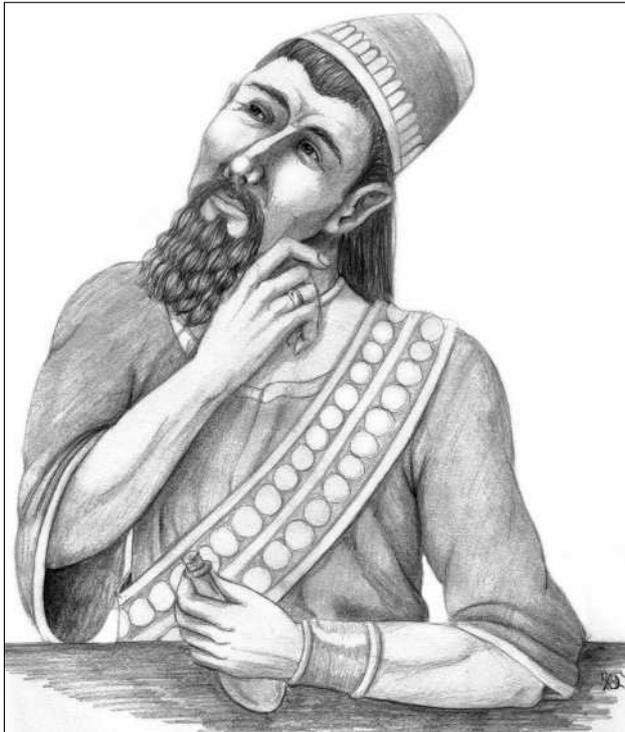
ΔΙΕ ΗΛΩΙΚΕΙ ΔΕΡ ΓΕΣΧΙΧΤΕ

Die kleine, abenteuerliche Gruppe die Ihnen nun hier vorgestellt wird, wurde von einem der Widersacher Ridor Murtas im Spiel um die Macht angeworben, um die heiligen Tafeln der RaDja zu stehlen. Sie können sie als die direkten Gegenspieler der Helden verwenden. Sie sind verantwortlich für den Diebstahl.

Dareus aus Kerrish-Gasur

Der eitle Alchimist aus dem Reich der Kerrishiter ist schon seit einigen Jahren als Söldling unterwegs. Zwar ist er stets auf seine Vorteile bedacht und goldgierig, doch nicht so verrückt, sich mit

finsternen Mächten einzulassen. Doch in Makshapuram sieht er viele Möglichkeiten, an Aureal oder andere goldene Münzen zu kommen. Er ist der Kopf der Gruppe und sicherlich sehr gefährlich wegen seiner Klugheit und seiner magischen Elixiere.



Dolch: INI 10+1W6
 AT 12 PA 12 TP 1W6+1 DK H
 Raufen: INI 9+1W6
 AT 13 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H
 LE 35 AE 27 AU 40 WS 6
 RS 0 MR 5 GS 8

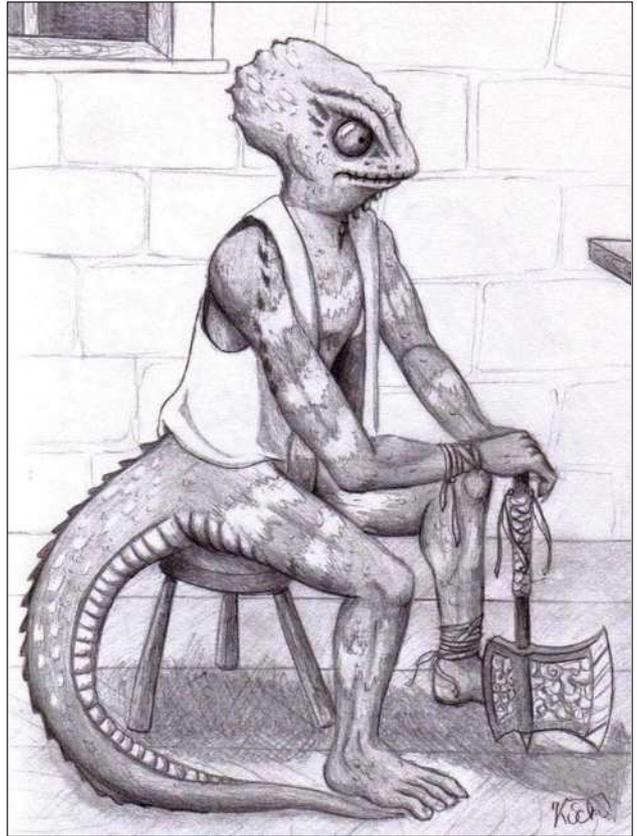
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil

Besonderheiten: Besitzt Brandöl, einen magischen Heiltrank (10 LeP) und ein Elexier, welches dem Anwender für 7 SR 7 Punkte GE dazugibt, seine Zauber setzt er praktisch nur für alchemistische Zwecke ein, notfalls kann er sich auch der Quelle Feuer bedienen (die genauen Auswirkungen und seine Fähigkeiten können Sie bestimmen).

Malalosh

Der verschlagene kleine Shingwa ist schon seit vielen Jahren als Söldner tätig. Sein Markenzeichen ist seine kleine Axt, die er ständig mit sich herumführt. Er hat einen recht finsternen Humor und er birgt auch ein finsternes Geheimnis: Er kämpfte vor vielen Jahren auf der Seite der Draydal in Anthalia und musste dort einige grausame Befehle ausführen. Seit dieser Zeit ist er je-

doch einsichtig geworden und schreckt vor derlei Gräueln zurück.



Axt: INI 9+1W6
 AT 15 PA 15 TP 1W6+5 DK N
 Raufen: INI 8+1W6
 AT 14 PA 14 TP(A) 1W6+2DK H
 Blasrohr: INI 9+1W6 FK 20
 TP 1W-1*
 LE 42 AU 42 WS 9 RS 4
 MR 5 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Schildkampf I und II, Schnellziehen, Wuchtschlag

* Die Pfeile sind mit einem lähmenden Gift versehen.

Shingwa-Gift, Beginn: sofort; Dauer: 5 SR, Wirkung: -4 auf alle körperlichen Eigenschaften, AT und PA/ -2 auf alle körperlichen Eigenschaften, AT und PA (auch mehrmalig), Stufe: 5, pflanzliches Gift

Nureima

Ein bildhübsches Mädchen mit der Gewandung einer Straßendirne. Zu der eher billig wirkenden Kleidung kommt noch starke Schminke, die ihre roten Haare und grünen Augen betont. Die Diebin aus Melakkam kennt sich in allen Belangen des nicht ganz so ehrlichen Gewerbes des Diebstahls und des Einbruchs gut aus und

versteht es zu lügen, zu betrügen und zu stehlen. Ihr Benehmen ist meist recht ordinär und sie liebt es, Männer um den Finger zu wickeln, nur, um sie nach einer Liebesnacht anschließend zu bestehlen.



Dolch: INI 10+1W6
 AT 13 PA 12 TP 1W6+1DK H
 Raufen: INI 9+1W6
 AT 14 PA 14 TP(A) 1W6+1DK H
 LE 33 AU 33 WS 6 RS 0
 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellziehen

Shinxiron

Ein bärtiger, dunkelhaariger, dicklicher Mann. Seine Kleidung ist ein Sammelsurium aus verschiedenen Rüstungsteilen. Meist ist er schweigsam. Er stinkt meist nach billigem Bier oder Schnaps, da er sich öfters betrinkt. Der etwas dickliche, cantaresische Söldner ist an sich ein ehrenvoller Mann, jedoch hegt er einen schrecklichen Groll gegen Ridor Murta, da dieser vor einigen Jahren seine Geliebte hinrichten ließ. Er hat sich eher durch Zufall der Gruppe angeschlossen, da er in dem Unternehmen eine Möglichkeit sieht, wie er Ridor Murta schaden kann. Im Gegensatz

zu den anderen Dieben ist er persönlich motiviert, aber auch am ehesten zu überzeugen, dass man die Tafeln wieder dem Volk zur Verfügung stellen sollte.



Schwertstab: INI 10+1W6
 AT 17 PA 15 TP 1W6+5DK NS
 Raufen: INI 9+1W6
 AT 14 PA 14 TP(A) 1W6+2DK H
 LE 38 AU 43 WS 8 RS 3
 MR 2 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Bronzemantel), Schildkampf I, Schnellziehen, Wuchtschlag

IMPRESSUM

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

HERAUSGEBER:

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

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Jochen Willmann

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: Peter Horstmann, René Littek (*Midir*), Matthias Weiß, Bernadette Wunden (*Xamaril*), Janine Radeke, Enrico Schnick

Texte: Christian Gaertner, Peter Horstmann, Corinna Kersten, Lorinn de Loc, Janine Radeke, Dennis Rüter, Enrico Schnick, Alex Spohr, Florian Wassermann

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Memoria Myrana - Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf 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.

© 2004-2009 by Memoria Myrana

