

Nummer 24_4/2009



Memoria
MYRANA



ÍΠΗΛΤΣVERZEÍCHΠÍΣ

Vorwort	3
ΜΥΡΑΠÍΣCHE REZEPTÉ	
Ama GirRaos Kochecke - Siminiafrüchtekuchen von Corinna Kersten	4
REZEΠΣÍOΠEΠ & KOMMEΠTARE	
Es liest sich was V - Hjaldinger Saga II: Sturm von Dennis <i>Wanderer</i> Rüter	6
STADT & REGÍOΠ	
Von der Größe des Landes von Dennis <i>Wanderer</i> Rüter	11
WEGE ΠACH ΜΥΡΑΠOΡ	
Teil IV - Sphärentunnel von Jochen <i>Rhidaman</i> Willman, Jürgen <i>Quoran</i> Roth	12
RASSEΠ & KULTVREΠ	
Quaddros von Dennis <i>Wanderer</i> Rüter	18
ABEΠTÉVER VΠID SZEΠARÍEΠ	
Der Papyrus der Sonnenschlange von René <i>Midir</i> Littek	8
Von Schlangen und Katzen von Alex Spohr	22
ΜΥΡΑΠÍΣCHE ΜΑΓÍE	
Zauberbögen von <i>Ieldra</i>	37
Impressum	36

VORWORT

"RL IST DA, WO DER PIZZAMANN HERKOMMT ..."

Unsere Ausgabe startet dieses Mal mit einem Rezept für Siminiafrüchtekuchen von Corinna Kersten. Derart gestärkt wagen wir uns weiter in den Norden. Dennis Rüter hat sich des zweiten Teils der Hjalddinger-Saga angenommen und eine Rezension erstellt, welche recht positiv ausfällt. Nach dieser Lektüre geht es dann daran selber Abenteuer zu erleben. Mit dem Papyrus der Sonnenschlange von René Littek dringen wir in vergangene Zeiten ein. In den Tagen als die Götter der Echsen auf Erden wandelten stritten zwei von ihnen. So hat es zumindest der gute Rakorium Muntagonus übersetzt und will gleich einmal ein paar Helden losschicken, nachzuschauen, was noch übrig ist von dem Glanz der Echsen. Wesentlich weniger gefährlich, doch dafür nicht minder interessant ist der zweite Artikel von Dennis Rüter: Von der Größe des Landes. Hierbei haben seine ausgesandten Vermessungsteams festgestellt, wie groß einige Regionen Myranors sind. Zum Vergleich gibt es das kleine Aventurien in Werten dazu. Jochen Willmann beschäftigt sich dagegen wieder einmal mit der Frage, wie man von hüben nach drüben kommt und berichtet im 4. Teil der Wege nach Myranor über die Sphärentunnel und ihre Gefahren. Schon mal überlegt, wie es wäre einen vierarmigen Kämpfer zu spielen, der den Namen auch verdient? Ja? Na dann wird der Artikel Quaddros von Dennis Rüter wohl genau das Richtige sein. In einer ausführlichen Beschreibung stellt er dieses doch leicht an Neristu erinnernde Völkchen vor. Von Schlangen und Katzen erzählt Alex Spohr und sendet uns damit ins Abenteuer. Auf einer Insel im Archipel von Shindrabar huldigt man einer Schlangengottheit. Das mag auf den ersten Blick nichts Besonderes sein ... aber auch nur auf den ersten.

Im Anhang haben wir diesmal zwei Seiten eines Zauberbogens, den wir so gut fanden, dass wir ihn hiermit empfehlen wollen. Im Ulisses-Forum hat Ieldra nach den Wünschen der Spieler gefragt und sie erfolgreich zu Papier gebracht. Dafür gebührt ihr Dank und Anerkennung, lassen offizielle Werke doch schon lange auf sich warten.

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

Peter Horstmann
für 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

ΑΜΑ ΓΙΡΡΑΟΣ ΚΟΧΕΚΚΕ - ΣΙΜΙΝΙΑΦΡÜCHTEKUCHEΠ

von Corinna Kersten

Siminia zum GrueÙ!

Jetzt beginnt wieder die Zeit, in der die Tage kurz und kalt sind. Was liegt da nher, als es sich am warmen Feuer mit einer Tasse Tee und einem leckeren St¼ck Kuchen gem¼tlich zu machen? Deshalb liefere ich euch heute – wie bereits angek¼ndigt – ein Rezept f¼r Siminiafr¼chtekuchen.

ΖΥΤΑΤΕΠ

F¼r den Teig:

150 g Varkenfett (Butter oder Margarine)
150 g Raia-Kr¼mel (Zucker)
1 Pckchen gemahlene s¼Ùe Baumrinde (Vanillinzucker)
1 Prise Jimaucha (Salz)
5 Tropfen Rutace-Konzentrat (Zitronen-Aroma)
4 H¼hnereier
250 g Brotfruchtmehl (Weizenmehl)
3 gestrichene Teel¼ffel Quellpulver vom Alchimisten (Backpulver)

F¼r den Belag:

ca. 900 g eingemachte Siminiafr¼chte (Aprikosen)
150 g Brotfruchtmehl (Weizenmehl)
75 g Raia-Kr¼mel (Zucker)
1 Pckchen gemahlene s¼Ùe Baumrinde (Vanillinzucker)
100 g Varkenfett (Butter oder Margarine)

Zuerst m¼sst ihr die Zutaten f¼r den Teig vorbereiten: Das Brotfruchtmehl, die Raia-Kr¼mel, die gemahlene s¼Ùe Baumrinde und das Quellpulver werden gesiebt, damit das Gebck lockerer wird und sich keine Kl¼mpchen bilden. Das Quellpulver wird mit dem Brotfruchtmehl vermischt. Die Eier solltet ihr einzeln aufschlagen – ein einziges faules Ei verdirbt alle Zutaten, mit denen es in Ber¼hrung kommt.

Auch die eingemachten

Siminiafr¼chte f¼r den Belag k¼nnt ihr jetzt schon in ein Sieb

sch¼tten, damit sie Zeit haben, abzutropfen.

Nun werden die Zutaten f¼r den Teig miteinander vermengt: Zuerst r¼hrt ihr das Varkenfett geschmeidig, dann f¼gt ihr die Raia-Kr¼mel, die gemahlene s¼Ùe Baumrinde, 5 Tropfen Rutace-Konzentrat und eine Prise Jimaucha hinzu und verr¼hrt sie mit dem Fett. Danach r¼hrt ihr die Eier unter (und zwar jedes Ei einzeln, nicht alle auf einmal) und schlieÙlich auch das mit Quellpulver vermischte Brotfruchtmehl. Der Teig sollte nun die Konsistenz haben, dass er schwer reißend vom L¼ffel fllt. (Falls er zu fest ist, gebt ihr etwas Varkenmilch hinzu; falls er zu fl¼ssig ist, f¼gt ihr etwas Brotfruchtmehl hinzu.)

Der Teig wird auf ein eingefettetes Backblech gegeben. Dann schneidet ihr die Siminiafr¼chte in Streifen und belegt damit den Teig. Danach siebt und mischt ihr f¼r den Belag das Brotfruchtmehl, die Raia-Kr¼mel und die gemahlene s¼Ùe Baumrinde, f¼gt das Varkenfett hinzu und vermengt das Ganze mit zwei Gabeln bzw. mit den Hnden, Pfoten, Flossen oder was auch immer zu Streuseln. Die Streusel verteilt ihr auf den Siminiafr¼chten.

SchlieÙlich wird der Kuchen bei guter Feuerung (ca. 180° C) etwa eine halbe Stunde gebacken. Unbedingt zwischendurch nachschauen, ob der Kuchen zu dunkel wird!

Ich w¼nsche guten Appetit!



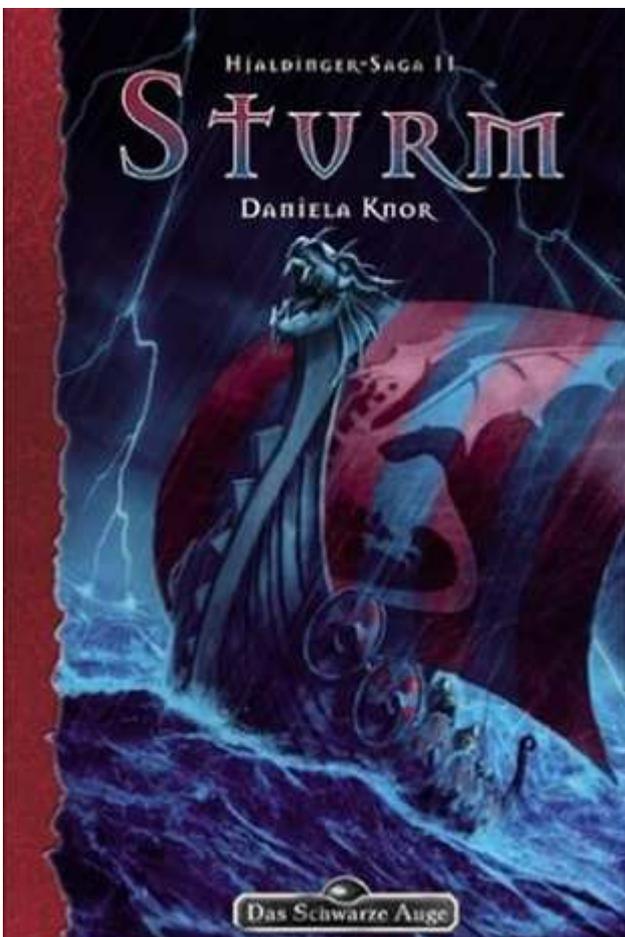


ES LIEST SICH WAS V - HJALDINGER-SAGA II: STURM

von Dennis *Wanderer* Rüter

Nach einem langen Sommer zieht mal wieder der Herbst seine Kreise. Sonnenschein kämpft gegen Regen und Graupel darum, was zu uns durchdringt. Was können wir am Boden da tun? Einen Regenschirm mitnehmen und hoffen, dass ihn kein starker Wind aus unserer Hand reißt. Würde Weihnachten mit seiner leuchtenden Dekoration nicht in diese Zeit fallen, wäre sie unerträglich.

Den Hjaldingern, als Vorfahren der Thorwaler, waren Sklaventum und Paktiererei mit Dämonen unerträglich. Doch das Imperium überzog sie mit Krieg, um Land wie Leute des Nordostens unter seine Kontrolle zu bringen. Wie sollten sie dagegen ankommen? Mit dieser Frage setzt sich der zweite Teil der Trilogie **Hjaldinger-Saga** auseinander. Wie bei allen Myranor-Romanen folgt meine Rezension einige Zeit nach dem Erscheinen, aber noch rechtzeitig vor Weihnachten.



Autorin: Daniela Knor

Seitenzahl: 304, davon 259 Seiten Geschichte, 2 Karten, 3 für Personen und 24 für's Glossar

Preis (F-Shop): 9.00 €

Cover: Ein hjaldingsches Drachenschiff in stürmischer See - sehr passend zur Thematik des Romans.

Geschichte: Vor zwei Jahrzehnten eroberte das Imperium die Inselgruppe Eyjattur vor der Küste Hjaldingards und benannte sie in Serovia um. Nun hat es seine Flotte und Armee in Bewegung gesetzt, um auch den Rest des hjaldingschen Landes zu erobern. Unter den Hjaldingern wird der Widerstand gegen die feindliche Masse organisiert: durch die Sammlung der kampffähigen Nordleute und Überfälle durch kleine Trupps auf die Vorhut der Landstreitmacht. Aber wie werden sich die Hjaldinge in der Schlacht schlagen?

Wie im Vorgänger wird die Geschichte aus vier unterschiedlichen Perspektiven präsentiert, von der eine die Erlebnisse einer imperialen Offizierin (und Spionin) und somit die andere Seite widerspiegelt. Die verschiedenen Blickwinkel beleuchten die Geschichte von mehreren Seiten. Die Frage, ob man nicht doch lieber der Prophezeiung Jurgas Glauben schenken und ausreisen soll, spielt eine wichtige Rolle und spaltet das Nordvolk in der zweiten Buchhälfte. Gerade bei gewissen Vorkenntnissen bezüglich des späteren Thorwal oder nördlichen Myranor macht es Spaß, sich auszumalen, welche Figur unter den Vorfahren welches heutigen Volkes (also im 11. Jhd. BF/48. Jhd. IZ) zu finden sein wird.

Es lässt sich natürlich einwenden, dass der große Plot eigentlich bekannt ist. So bleibt Frau Knor die Ausschmückung von selbigem, die sie aber sehr schön durchführt. Lediglich die große Seeschlacht am Ende wird durch den Verzicht auf ein Kapitel aus imperialer Sicht etwas einseitig geschildert. Dass es in der großen Flotte des Imperiums überhaupt keine Verluste gibt - wie die einseitige Schilderung durchaus nahelegt -, kann ich nicht so recht glauben. Hier wird im dritten Band hoffentlich das Versäumnis ausgemerzt.

Magie findet vor allem in Form der Runenbilder der Hjaldinge statt, was doch ver-

tretenbar ist. Erst am Schluss taucht eine dämonische Wesenheit der nachtblauen Herrin auf (wie Utulus heutzutage zu sagen pflegen). Die komischen Chimären aus dem ersten Band spielen seltensamerweise keine Rolle.

Charaktere: Die vorkommenden Personen sind allesamt als fühlende Wesen mit Stärken und Schwächen beschrieben. Dies macht sie durchaus sympathisch. Selbst der gewalttätige Gautaz Dargurssun kommt nicht als dumpfer Haudrauf daher, sondern kümmert sich als Hersir (Anführer) auch um seine Sippe. Vardur Arnarssun wird quasi selbst Hersir seiner Sippe. Sein Halbbruder Xelias hat jetzt endlich den Raum, den eine Hauptfigur in einem Roman braucht. Und die Aldangarspionin als Vertreterin des Imperiums bekommt ebenso Raum. Neue Hauptfiguren werden also nicht eingeführt, aber das hätte dem Buch sicher nicht gutgetan, weil die Geschichte dann bei gleicher Seitenzahl auf zu viele Personen aufgeteilt worden wäre.

Die Nebenfiguren stehen den Hauptakteuren in nichts nach, was Stärken und Schwächen angeht. Irgendwie fehlt jedoch noch ein wenig, um sie wirklich ins Gedächtnis einzubrennen. Das liegt vielleicht daran, dass die Nordleute sich doch relativ stark zurückhalten in Ausbrüchen von Emotionen.

Schauplätze: Die Handlung spielt im nordöstlichen Myranor, wobei die Inseln von Serovia als Horasiat im Entstehen kaum, dafür die Gebiete Hjaldingards mit seinen kleinen Dörfern und Wäldern umfangreich beschrieben sind. Allerdings konzentriert sich das Volk auf die Küste, sodass es nicht weit in die Gebiete im Westen geht. Ob dies schlimm ist oder nicht, muss jeder selbst entscheiden. Ich finde es vertretbar und dem Plot angemessen.

Dabei werden kulturelle Eigenheiten nicht vergessen, zum Beispiel, wie die Wahl zu einem Hersir abläuft. Ob mehr Kultur (und Magie und Religion) dem Buch gut getan hätte? Ich finde, bei dem Seitenumfang ist das Verhältnis angemessen. Hochzeitsriten zum Beispiel würden den Umfang sprengen. Ein paar mehr Unterschiede der Kulturen lassen sich aber sicher im dritten Band unterbringen.

Wiedergabe Myranors im Buch: Einige einheimische Tierarten finden ihre Beschreibung: Dantreki-Lasttiere mit sechs Beinen und Rüsseln und Turtelwürmer sind mir im Gedächtnis haften geblieben. Hier hätte es ruhig etwas mehr sein können. Von den Nichtmenschen des Nordens gibt es leider kein Auftauchen, nur einige Namensnennungen. Auch die Nichtmenschen weiter süd-

lich spielen keine Rolle. Nicht ein amaunischer Offizier oder zwangsverpflichteter Riso-Kampfschwimmer hat seinen Weg ins Buch gefunden. Bei diesen Dingen, auch einheimischen Pflanzen, bringt der dritte Teil hoffentlich mehr Vielfalt - wenn wie erwartet gewisse Hjaldinger nicht übers Meer segeln, sondern sich in die Wälder zurückziehen.

Fazit:

Cover:	5 von 5 Sternen
Handlung:	4 von 5 Sternen
Charaktere:	4 von 5 Sternen
Schauplätze:	4 von 5 Sternen
Wiedergabe Myranors:	3 von 5 Sternen
Gesamt:	4 von 5 Sternen

(5 ist die Bestwertung)

Eine gelungene Fortsetzung der Saga, wenn auch einige Kleinigkeiten den sehr positiven Gesamteindruck ein wenig drücken. Die Entdeckung Aventuriens durch die Reisenden und der inneren Wildnis durch den "ortsfremden" Neu-Hjaldinger machen schon Lust auf den dritten Teil.

DER PAPYRUS DER SONNENSCHLANGE

von René Midir Littek

»Pprsss, die Sonnenschlange, war König in der Stadt der Götter. Er war rein, unschuldig und gut. Keine Arbeit war ihm zu niedrig. Er kehrte sogar die Wege für die Wassergöttin Charyb'Yss, damit sie an Land kam und es regnen ließ. Pprsss Bruder Ppyrr, der goldene Herr des Rauchenden Spiegels, war wütend über soviel Güte. Er beschloss aus Pprsss einen genuss- und prunksüchtigen Schurken zu machen. "Ich werde ihm Gesicht und Körper eines Menschen geben", sagte er. Des Nachts, während Pprsss schlief, legte Ppyrr den Zauber auf ihn. Er zeigte Pprsss im Rauchenden Spiegel sein neues Gesicht. Als aber Pprsss im Spiegel sein neues Antlitz sah, fühlte er, wie alle weltlichen Begierden von ihm Besitz ergriffen und schrie entsetzt auf: "Ich bin nicht mehr würdig, König zu sein. So kann ich nicht vor meinem Volk, den Shintir, erscheinen." Der katzengestaltige Zwillingbruder des Pprsss, Fez'k, der ihm wie ein Schatten war, machte ihm daraufhin einen Mantel aus den weißen und gelbgoldenen Federn des Katzenvogels U'Cir. Er machte ihm auch eine goldene Maske und einen Kopfschmuck aus blauen und weißen Federn. So gewandt konnte Pprsss wieder vor sein Volk treten.

Doch Ppyrr hatte schon wieder einen neuen Plan erdacht. Ppyrr ging in die Berge zur wildschönen Ras'aa und erbat sich den berausenden Wein. Er gab Pprsss den Wein und behauptete, es sei ein Mittel das ihm seine alte Gestalt zurückgebe. Pprsss hatte noch nie Wein getrunken und wurde schnell betrunken. Ppyrr überredete ihn, mit seiner eigenen Schwester, der sanften Ka'uchaa, zu schlafen. Anschließend fiel Pprsss in einen tiefen Schlaf und Ka'uchaa gebar Chr'Ssir'Ssr. Von Geburt an war er verdorben und so herrschsüchtig, dass er sich gegen seinen Vater stellte und ihm die Herrschaft über das Firmament abrang. Ka'uchaas Geist verdunkelte sich vor Schmerz und tobend suchte sie Land, Meer und Diener des Ppyrr heim. Als

Pprsss erwachte, schämte er sich sehr. "Dies ist ein unheilvoller Tag", sagte er und beschloss zu sterben.

Pprsss befahl seinen Dienern, eine Truhe aus Stein zu machen und legte sich hinein. Nach 6 Tagen stand er auf und sagte den Dienern, sie sollten die Kiste mit seinen wertvollsten Schätzen füllen und versiegeln. Pprsss ging zum Strand des Windmeeres und legte dort seinen Mantel aus U'Cirfedern, seine goldene Maske und seinen Federkopfschmuck in den Sand. Dann setzte er sich in Brand und brannte, bis von ihm nur Asche übrig war. Aus seiner Asche stieg ein seltener Vogel auf.

Nach seinem Tod ging 6 Tage lang die Sonne nicht auf, weil Pprsss mit Fez'k ins Land der Toten hinab gestiegen war; um V'sar zu besuchen. Er sprach zum Herren der vollkommenen Seele: "Ich bin gekommen,

um die kostbaren Knochen zu holen, die du hier hast, um mit ihnen die Welt zu bevölkern."

Und V'sar antwortete: "Es ist gut." Pprsss und Fez'k nahmen die Knochen und kehrten ins Land der Lebenden zurück. Am Morgen sprenkelten Pprsss und Fez'k ihr Blut über die Knochen und belebten sie. Dann warf Pprsss seine Hälfte über das Meer. Fez'k verbarg seinen Teil in den Bergen. Aus den Knochen wuchs ein neues Volk.

Dann trat Pprsss vor seine Diener und sagte ihnen, er müsse sie verlassen, denn das neue Volk brauche ihn. Er müsse auch ihnen zeigen wie man Mais sät, Jade

poliert, Stoff webt, Mosaik legt und den Himmel liest. Doch er versprach ihnen auch, eines Tages zurückzukehren und Ppyrr und seine Diener zu strafen. Danach bestieg er ein Floß aus Schlangeneibern und folgte der Sonne nach Westen. An jenem Tag erschien ein neuer Stern, der seither den Morgen ankündigt und an Pprsss Versprechen erinnert.«

-Übersetzung des Papyrus der Sonnenschlange durch Rakorium Muntagonus



»Rauchender Spiegel - Bezeichnung der alten Echsen für das Erste Schwarze Auge?«

»Aus dem Mythos lassen sich größere Zusammenhänge ablesen, beispielsweise, dass der Wind Kauca erst seit den Kämpfen des Pprsss und Ppyrr tobt, und dass der Gott Chr'Ssir'Ssr nach Prsss Macht über den Himmel der Echsen übernahm.«

»Hauptsymbole des Pprsss - auf Papyrus mehrmals zu sehen - offenbar die Kobra im Profil, die mit ihrem Leib einen Kreis bildete, in dem sich die Sonnenscheibe befand. Findet sich auch in den Höhen der Amhallassih-Kuppen und Goldfelsen, nahe zerstörten, halbzerschmolzen Bergheiligtümern, ähnlich dem Fundort des Papyrus.«

»Pprsss - Namensähnlichkeit zum Käfergott der Magiermogule Cheprzzz. Von diesem glaubten sie, dass er die Sonne skarabäusgleich über den Himmel rollt. Ging der Kult von den Echsen auf die Magiermogule vom Gadang über?«

»Pprsss - Braianos - Praios??? Wandlung des Pprsss in einen Menschen(gott)? Aufsteigen des seltenen Vogels - Lichtvogel? Wandlung während eines Karma-thäons?«

»Wurde Pprsss Versprechen der Rückkehr durch die Ankunft der Güldenländer im ehemaligen Herrschaftsgebiet der Shintir eingelöst? Ist der Zorn des Praios auf alles Echsische durch diese Legende erklärbar und der Grund dafür, warum Helden wie Geron vor allem echsengestaltige Gegner bekämpften?«

»Floß aus Schlangenteibern - Shintirleibern? Exodus über das Meer?«

- Anmerkungen zum Papyrus der Sonnenschlange durch Rakorium Muntagonus



»Und ich sehe: Oraprandya warf ihr erstes Schuppenkleid ab und die Schuppen fielen in ein Land jenseits des großen Meeres, wo sie Berge und Felsen in Gold verwandelten ...«

- aus einer Vision des als heilig verehrten Tatodya Ukurusih aus Yalush

»... und als Vogel aus güldenem Licht stieg Oraprandya aus ihrem Schuppenleib empor. Schuppen und Fänge wohl verborgen unter Felsen aus Gold stieg Oraprandya mit Federn und Krallen gewappnet empor und trug in ihren Fängen ihre schlangenteibigen Kinder über das Meer ...«

- aus einer späteren Vision des als wahnsinnig verschrienen Ketzers Ukurusih aus Yalush

DIE SCHÄTZE DES PPRSSS

Der Papyrus der Sonnenschlange ist von goldener Farbe und wurde vor einigen Jahren vom Erzmagier Rakorium Muntagonus während einer seiner Expeditionen gefunden. Derzeit ist kein weiteres Exemplar bekannt, jedoch mag eine weitere Kopie in einem anderen zerstörten Bergheiligtum der alten Echsenrassen auf ihre Entdeckung warten.

Für Rakorium ist die Übersetzung des goldenen Papyrus mehr als Grund genug, vertrauenswürdige Abenteuer für eine Expedition zusammenzurufen, um die Schätze des Pprsss suchen zu lassen, vermutet er doch nicht Gold und Edelsteine dahinter, sondern verborgene Artefakte und Waffenarsenale der Shintir, die diesen bei einer Rückeroberung ihrer alten Herrschaftsgebiete nützlich sein sollen. Berichte vom Reich Shindrabar, in dem die Shindra (av. Shintir) als Gottwesen verehrt werden, haben Rakorium Muntagonus nur in seiner Sichtweise bestärkt, dass die Echsenvölker nur ihre Zeit abwarten und im Geheimen ihre Kräfte sammeln, in diesem Fall "... jenseits des Meeres ein ganzes Volk von fanatischen Dienern erschaffen!", wie der alte Erzmagier sich ausdrückt.

Sind die 'Schuppen und Fänge', welche die shindrabarische Urschlange Oraprandya unter 'Felsen aus Gold' verbarg, tatsächlich Waffen für eine Legion von Shintirkriegern, versteckt für die Rückkehr der Shindra nach Aventurien?

Vielleicht handelt es sich sogar um magische oder geweihte Waffen und Rüstungen, die heute gegen die Heptarchien eingesetzt werden könnten. Aber möglicherweise ist das Arsenal auch so sehr auf die Handhabung durch Shintir oder zumindest Achaz zugeschnitten, dass es für Menschen quasi nutzlos ist?

Oder sind die Schätze des Pprsss oder zumindest die seiner Priesterschaft anderer Natur? Handelt es sich um heilige Texte und Ritual-

schriften? Gebannte Entitäten in goldenen Kanopen, ähnlichen den Gefäßen Rohals? Oder lediglich profane Goldartefakte aus dem Tempel des Pprsss, die vor der Zerstörung gerettet wurden, deren Gegenwert jedoch den Goldvorräten der Horasischen Schatzkammer entspricht?

Was auch immer die Helden in jenen Kammern unterhalb eines Berges der Goldfelsen, oder handelt es sich gar um eine kaum noch als solche erkennbare berghohe Stufenpyramide, entdecken werden, es wurde nicht unbewacht gelassen.

Tückische Fallen, darunter jene die das Licht der Sonne gegen die Eindringlinge einsetzen, könnten den Abenteurern hier zu schaffen machen. Aber es mag auch Abwehrvorrichtungen und Zauber geben, denen die Helden schlicht dadurch entgehen, dass sie speziell für Echsenwesen oder deutlich größere Kreaturen entwickelt wurden, was den Helden ebenfalls zu denken geben sollte. Der Hort des Pprsss wurde zu einer Zeit entwickelt, in der Menschen als unbedeutende Sklaven und Nahrung angesehen wurden!

Auch die Wahl der Wächterwesen ist bezeichnend für die Erbauer des Hortes, werden hier doch keine Dämonen zum Einsatz kommen, dafür jedoch Geister des Feuers oder ein durchaus magischer Golem aus Licht. Auch Mumien und Geister der Shintir mag man hier finden, jedoch wurde keine der Wesenheiten durch unheilige Nekromantie an ihrer ewigen Ruhe oder der Wiedergeburt gehindert, so dass Antimagie hier weitgehend nutzlos ist.

Für gläubige Shindrabarim und Praiosgläubige wird die Suche nach den Schätzen der Sonnenschlange zudem eine Gefahr besonderer Art bergen, denn die Entdeckungen werden mit ziemlicher Sicherheit ihr Glaubensbild erschüttern.

Quelle: Der Papyrus der Sonnenschlange ist eine veränderte Version des Azteken-Mythos "Die Gefiederte Schlange", hier in einer Nacherzählung von Neil Philip aus: *Sagen und Legenden aus aller Welt* (S.140-143), erschienen bei Dorling Kindersley.

WEGE NACH MYRANOR IV - SPHÄRENTUNNEL

von Jochen *Rhidaman* Willmann
mit Beiträgen von Jürgen *Quoran* Roth

Eine etwas sicherere Art durch den Limbus (siehe MM 20) nach Myranor zu gelangen, sind Sphären-tunnel. Denn in diesem geschlossenen System durch den Nihtraum gibt es keine Begegnungen mit den Wesen der Astralebene. Wobei diese Wege durch den Äther selten sind und meist von ihren Hütern vor unbefugter Benutzung geschützt werden oder unter Schutt und Geröll verschollen sind. Häufig sind sie auch nur durch aufwendige Rituale zu aktivieren und das Wissen darum ist oft in den vergangenen Jahrtausenden in Vergessenheit geraten. Doch gibt es immer wieder Abenteurer und Forscher, die es schaffen einen solchen Pfad gangbar zu machen. Neben den sagemuwobenen Trollpfaden gibt es noch in einigen altehrwürdigen Magierakademien dunkle Pforten, die auf unerschrockene Helden warten.

Da aber weder die trollischen Wege noch die Pforten der Magier in den letzten Jahrhunderten oder sogar Jahrtausenden genutzt worden sind, kann kein lebendes Wesen sagen, was die Helden auf der anderen Seite erwartet. Hier können sie auf eine einfache Waldlichtung treffen, von bössartigen Wächterchimären erwartet werden oder beim Verlassen des Tunnels fast in einen Lavastrom fallen.

VON DEN TROLLPFADEN

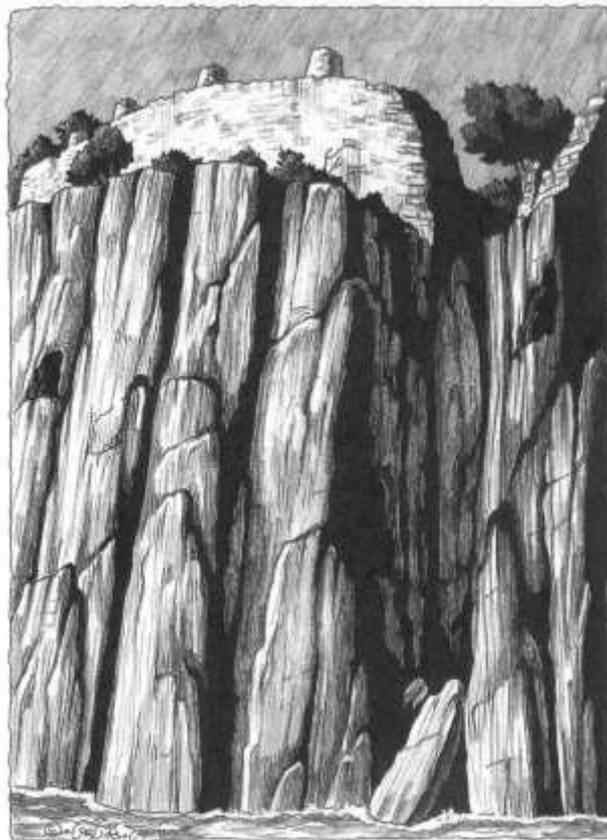
Die erste bekannte Rasse, die "Tunnel" durch den Limbus kannte, waren die Trolle (siehe **Schild des Reiches**, 87 und **Wege der Zauberei**, 351ff. und 367). Diese sogenannten *Trollpfade* nutzten die Bergschrate, um zu ihren Festungen und heiligen Orten zu gelangen. Vor langer Zeit machte sich ein Stamm, Tralleropp genannt, gen Myranor auf und so führen diese magischen Wege auch zum Westkontinent. Auch wenn heute nur noch Trolle im Archipel von Talaminas bekannt sind, so waren sie im 4. Zeitalter auch weiter nördlich heimisch.

Durch den Fall des Namenlosen und die Expansion des Imperiums wurden in den folgenden Jahrtausenden viele der trollischen Hinterlassenschaften zerstört oder von anderen Völkern genutzt, sodass ihr trollischer Ursprung nicht mehr zu erkennen ist.

ΑΜΑΝΝΑ ΡΥΔΗ - ΕΙΠΕ ΦΕΣΤΥΓ ΑΠ ΔΕΠ ΚΠΟΧΕΠΚΛΙΠΕΠ

In Olport werden die Helden von dem mittelreichischen Entdecker Brin Überacker und dem Abenteurer (Schatzjäger) Karon Peresen für eine Expedition ins Gjalskerland angeheuert. In alten Schriften entdeckte Herr Überacker etwas über eine riesige verlassene Festungsanlage, aus Feld- und Bruchstein, an den Knochenklippen. Leider musste er in Olport erfahren, dass das Gebiet, auf dem das alte Bauwerk mit dem Namen *Amanma Rudh* steht, für die Einheimischen als heilig gilt, doch sollen hier jahrtausendealte Schätze liegen.

In einem kleinen Segelboot fährt die Gruppe an der Küste gen Osten. Durch die raue und kalte See und die steilen Kreideklippen am Ufer wird die Reise kein leichtes Spiel, aber nach fast einer Woche landet der Trupp nördlich von Amanma Rudh an. Eine kurze Beschreibung der Festung finden Sie im Regionalband **Unter dem Westwind**, 120 und 188.



Zwar gelingt es den Helden in die Festungsanlage zu gelangen, nur müssen sie dort angekommen feststellen, dass diese mitnichten verlassen ist. In der Anlage befinden sich zwei Dutzend gjalskerländer Barbaren und ein Brenchi-Dûn (Schamane), die über das Auftauchen der Fremden überhaupt nicht erfreut sind. So werden die Helden, auf ihrer Flucht, von den Barbaren in die Katakomben der Anlage getrieben. In einem der Räume herrscht Nebel. Als die Helden in den Nebel treten, wird es still um sie herum. Nach ein paar Minuten des Laufens durch den Nebel sind wieder Wände erkennbar, doch diese sind nicht aus Kreidestein sondern aus riesigen übereinandergesetzten Granitsteinen und von den Barbaren ist weit und breit nichts zu hören und zu sehen.

Nachdem die Helden die Katakomben wieder verlassen haben, müssen sie feststellen, dass sie sich an einem gänzlich anderen Ort befinden. Inmitten eines Hochgebirges (Xarxaron) befindet sich der Eingang in ein Tunnelsystem, umgeben von gigantischen Mauerresten, aus dem die Recken eben gekommen sind.

Doch auch hier lauert eine Gefahr auf die Helden. Die Höhlen werden von einer Krisra-Sippe (Kulturschaffende Flugechsen; Hintergrund und Werte siehe **Myranor - Das Güldenland** (HC), 91 und 268) bewohnt und ihr Hass gegen Menschen ist groß.

So wird eine Rückkehr nicht nur durch die Krisra behindert, auch warten auf der anderen Seite des Trollpfades die gjalskerländer Barbaren. Ein längerer Aufenthalt in Myranor, bis sich die Feinde beruhigt haben, wäre sicher von Vorteil für die Helden.

DER TROLLPFAD IM WALD

Bericht von Aegius, Kirenu einer Sondertruppe:

Lage: Bei einer unserer Operationen in einem Waldgebiet im südlichen Mayenios, nahe der canterasischen Grenze (Karte liegt bei) stießen wir auf eine Gruppe auffälliger Personen. Sie trugen merkwürdige, für diese Gegend untypische Gewandungen, und sprachen mit einem höchst untypischen Dialekt, den keiner meiner Männer jemals zuvor gehört hatte. Wir hielten sie daher für Spione. Die Gruppe bestand aus fünf Mitgliedern, überwiegend Menschen. Die Herkunft der Frau sowie zweier Männer vermuteten wir im nordimperialen Raum. Die anderen zwei Begleiter konnten wir nicht eindeutig einordnen.

Da wir uns weder ihrer Kampfkraft noch ihrer Mission sicher waren, beobachteten wir sie einige Zeit weiter und folgten ihnen die nächsten Tage unmerklich.

Sie strichen ziellos durch den Wald und wirkten insgesamt in ihrer Situation eher überfordert. Bereits nach wenigen Tagen waren ihre mitgebrachten Rationen

aufgebraucht und sie versuchten sich an den ungeeignetsten Knollen und Pflanzen. Einer der Männer erlitt eine mittlere Vergiftung und hinderte die Gruppe an schnellerem Vorankommen. Ein militärischer Hintergrund ihres Handelns blieb uns weiterhin verborgen. Eine klare Struktur innerhalb der Gruppe war ebenfalls nicht ersichtlich. Nach weiteren zwei Tagen erreichten sie den Waldrand und ich entschied, auf uns aufmerksam zu machen. Trotz ihrer starken Bewaffnung vermuteten wir, dass in ihrer momentanen Verfassung keine größere Gefahr von ihnen ausging. Wir gaben uns als Reisende zu erkennen, die sich auf dem Wege zur nächsten Stadt befanden. Die Sprachbarriere war enorm. Eine Kommunikation war vorerst nur auf Abishant möglich, welches nach und nach durch Myranisch mit unterstützenden Gesten abgelöst wurde.

In den folgenden Tagen reisten wir zusammen. Meine Truppe gewann nach und nach das Vertrauen der Fremden und es gelang uns, auch etwas über ihre Motivation zu erfahren. Sie erzählten uns, dass sie im Auftrag eines gewissen Herrn Falconio di Barisso unterwegs seien. Auf Nachfragen erfuhren wir, dass dieser Herr im Horasiatsreich Herrscher über eine kleinere Baronie sei. Bei den Fragen um welches Horasiat es sich genau handeln würde und ob dieser Herr Optimat oder lediglich ein Trodinar sei, konnten sie uns keinerlei sinnvolle Auskunft geben. Die Fremden waren beauftragt worden eine Verwandte dieses Herren zu suchen, da diese von einer Kutschfahrt durch ein bekanntes Waldgebiet nicht zurückgekehrt sei. Als sie bei Nachforschungen Spuren in besagtem Waldgebiet folgten, "veränderte" sich nach ihren Aussagen der Wald und ein dichter Nebel zog auf. Nach längerer Zeit (hierzu gab es unterschiedliche Aussagen) verschwand der Nebel und der Wald veränderte sich erneut. Auf Nachfragen beschrieben sie uns die Lichtung, auf der wir sie zum ersten Mal bemerkt hatten. Eine Diskussion brach unter den Fremden aus und sie kamen zum Schluss, dass es sich bei dem Geschehenen um eine Sagen- und Märchenwelt gehandelt haben müsse.

Auf Nachfrage erzählten sie uns weitere "Erlebnisse", denen wir keinerlei Zusammenhang zuordnen konnten. Bei Beschreibungen der Örtlichkeiten fielen unter anderem die Worte (jeweils phonetische Wiedergabe) "Kareet", "Mittelreich", "Tapatihen", "Horasiatsreich" und "Awentuſjen".

Beurteilung der Lage: Meiner Einschätzung nach sind die Geschichten der Fremden auf den Genuss diverser Wurzeln und Pilze zurückzuführen. Sie haben nur geringe innere Konsistenz. Dennoch sind die Fremden nachweislich nicht aus dieser Gegend. Sie sind daher als unberechenbar und potenziell gefährlich einzustufen. Eine weiterführende Observation ist daher anzuraten.

gez. Aegius, Kirenu

Dass die Helden und die Schwester des Barons Falconio di Barisso nach Myranor gelangten, ist eher ein Zufall. In dem Waldstück der Baronie hat sich der Trollschamane Rabauk angesiedelt. Mittels eines Rituals öffnete er den Zugang zu einer der sagenumwobenen Trollpfade und machte sich auf den Weg hindurch.

Zur gleichen Zeit fuhr Melinda di Barisso, die Schwester des Barons, mit ihrer Kutsche durch den Wald. Doch lauerten ihr üble Gesellen auf, denen sie nur durch Glück entkommen konnte. Auf ihrer Flucht durch den Wald stolperte sie direkt in die noch offene Trollpfote. Ihre Verfolger hingegen erkannten sofort den widernatürlichen Nebel und trauten sich nicht ihr zu folgen.

Der Troll bemerkte den ungebetenen Benutzer seines magischen Weges und nahm sich der verängstigten Frau an. Nach einer Woche reisten beide wieder zurück in die Heimat.

Natürlich blieb das Verschwinden Melindas nicht ohne Folgen. Nach ein paar Tagen schickte der Baron ein paar Büttel auf den Weg, diese fanden aber nur die Überreste der Kutsche. Denn die Räuber hatten nach der Flucht der Baroness das Pferd und alles andere Wertvolle mitgenommen. Als der Trupp Büttel, einen Tag später, tiefer im Wald nach der Vermissten suchte, stießen sie auf die Räuberbande. Ein Kampf entbrannte, den keiner der Büttel überlebte.

Die Helden werden von Baron Falconio di Barisso, sieben Tage nach Verschwinden Melindas, beauftragt nach seiner Schwester zu suchen. Alle Spuren führen zu einer Lichtung im Wald, auf der vier Menhire stehen und auf der ein widernatürlicher Nebel herrscht. Indem die Helden den Spuren weiter folgen, gelangen sie nach Myranor - was sie in diesem Moment nicht wissen. Der Troll und Melinda sind kurz vor dem Eintreffen der Helden wieder nach Aventurien zurückgekehrt.

Da sich das Tor nach einiger Zeit wieder schließt, können die Helden nur darauf hoffen, dass es dem Baron gelingt den Troll zu überreden wieder eine Pforte gen Myranor zu öffnen.

AUF DEN SPUREN DER TROLLE

... Ein weiterer Bericht befasste sich mit einer Gruppe (überwiegend wohl Gelehrte) die in einem Dorf in Avasis einkehrte und dort um Essen bat. Man konnte sie auf Grund ihrer exzentrischen Sprache nur schwer verstehen. Als Bezahlung hatten sie nur Tauschwaren und ihren Reisebericht anzubieten. Sie schilderten (so gut es eben ging), dass sie eine Expedition gestartet hatten um die legendären "Dol-wege" (phonetische Wiedergabe) zu erkunden. Hierbei handle es sich um Pfade, die

Fabelwesen, sogenannte 'Dole', einst anlegten, um auf magische Weise große Distanzen zurückzulegen. Beim Erkunden dieser Pfade waren die Entdecker hier im Imperium gelandet.

- Aus den persönlichen Aufzeichnungen der Adepta Maior Xarmeliene te Tharamnos über magische Phänomene

Die Halle des Quecksilbers zu Festum sucht erfahrene Abenteurer für eine Forschungsreise in die Rote Sichel. Dort will Magus Vigo Dobelsteen nach Relikten der Trolle (siehe auch **Land des Schwarzen Bären**, 114, 161 und 183) suchen.

Nach einer gefahrvollen Reise durch die Wildnis, bei der nicht nur Goblins den Helden das Leben schwer gemacht haben, erreichen sie ein Hochplateau auf dem ein Steindolmen errichtet ist. Die Helden können aus einiger Entfernung beobachten wie vier Trolle, deren Gesichter von seltsamen Narben entstellt sind, den Dolmen verlassen.

Magus Dobelsteen will, sobald die Trolle außer Sichtweite sind, das archaische Monument untersuchen. Doch als die Gruppe damit beginnt sich den Steindolmen genauer anzusehen, kehren die vier Trolle zurück. Gar nicht erfreut über die anwesenden Wimmelkrieger (trollische Bezeichnung für Menschen) kommen sie mit erhobenen Keulen und Äxten näher. Der Forschungsgruppe bleibt nur der Rückzug in den Dolmen, in dem ein grauer Nebel herrscht und der scheinbar Meilen lang ist. Nach einiger Zeit, die Trolle scheinen immer noch hinter

ihnen zu sein, lichtet sich der Nebel und die Gruppe steht auf einer Lichtung umgeben von 6 Trilithen.

Nun sind die Helden zwar in Myranor, doch so einfach werden die Trolle sie nicht wieder zurück lassen.



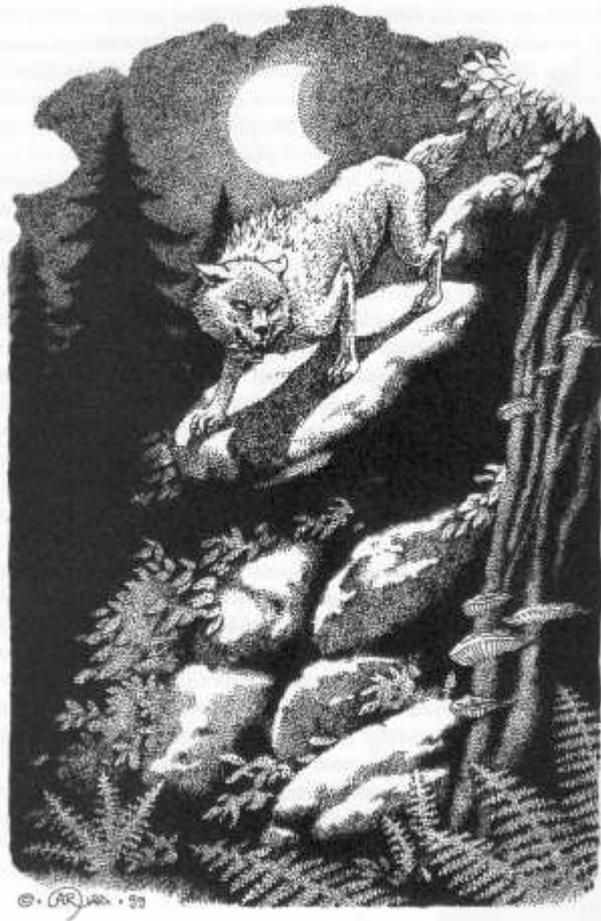
ZINNFIGUREN FÜR DEN BARON

Während ihres Aufenthaltes in Perricum können die Helden folgenden Aushang in einer Taverne im Hafen finden:

Suche zuverlässige Abenteurer, die sich leicht in neuen Ländern zurechtfinden und dort Handel treiben können.
Angemessene Entlohnung gewährleistet.
Bei Interesse bitte bei Seiner Hochgeboren Baron Strutzz in der Baronie Trollnase vorstellig werden.

Wie die Helden erfahren können, befindet sich die Baronie in den südlichen Trollzacken. Doch sollten Sie als Meister hier noch nach Möglichkeit vermeiden, dass die Helden erfahren, dass es sich bei dem Baron um einen Troll handelt.

Die Reise geht auf alle Fälle erst einmal Richtung Arvepass. Die genaue Lage der Baronie entnehmen Sie bitte der Karte in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** auf Seite 137.



In einem kleinen Weiler am Fuße des Arvepasses erhalten sie den Hinweis, dass der Baron in einem

abgelegenen Tal im östlichen Zipfel der Trollzacken seine Residenz habe.

Nach einer beschwerlichen Reise durch die Trollzacken erreichen die Helden das Tal und müssen feststellen, dass es hier gar keine Burg, sondern nur eine riesige Höhle an einem Berghang gibt. Doch in dieser Höhle findet die Gruppe den Baron. Ein etwa vier Schritt großer Troll mit zotteligen, grauen Haaren, der die Helden freundlich begrüßt. Er trägt an einer Kette um den Hals seine Krone. Eine genauere Beschreibung des Barons Strutzz finden Sie in **Schild des Reiches** auf Seite 152.

Seine Wohnstatt ist mit den versteinerten Möbeln eher rustikal zu nennen, nur die vielen verschiedenen Figürchen auf etlichen Sims im Raum verwirren den Betrachter. Von Zinnfiguren über Specksteinskulpturen bis hin zu Holzschnitzereien ist hier alles zu finden.

Der Auftrag:

Strutzz hat von der erfolgreichen Rückkehr der Guldland-Expedition erfahren und ein paar Geschichten über das sagenumwobenen Land gehört. Dort soll es die feinsten Kristallgläser geben und andere Exotika.

Er bittet die Helden dort hinzureisen und ihm fünf Figuren in Form der imperialen Krieger und zwei kristallene Optimaten zu kaufen. Sie bekommen auch genug Gold für den Kauf.

Erst wenn die Helden anfangen zu protestieren und darauf verweisen, welch langer Weg über das Meer der sieben Winde ihnen bevorstehe, wird Baron Strutzz laut zu lachen beginnen.

Er erklärt den Helden, dass es mitnichten mit einem Schiff ins Guldland gehe, sondern die Gruppe über einen Trollpfad gen Westen reisen werde.

Sobald sich die Helden mit dem Baron geeinigt haben, wird er sie zu dem Trollschamanen Luderdotsch führen. Zusammen mit diesem begeben sich die Helden zu einer Lichtung auf der acht Menhire in einem Kreis stehen. Dort beginnt der Schamane mit einem zeitaufwändigen Ritual, das den Platz langsam in immer dichterem Nebel hüllt und nach und nach alle Geräusche um sie herum verstummen lässt.

Der Schamane fordert, mit einem kurzen Brummen, die Gruppe auf, ihm zu folgen und verschwindet im Nebel. Wie durch einen Tunnel hindurch versuchen sie dem Troll auf dem Fersen zu bleiben. Nach einiger Zeit lichtet sich der Nebel wieder und die Gruppe steht auf einer ähnlichen Lichtung, nur scheint die Zeit mehrere Stunden zurückgegangen zu sein und sich das Wetter verändert zu haben.

Da Baron Strutz nicht weiß, wie lange die Helden für diese Aufgabe benötigen, vereinbart er mit ihnen sie in einem Mondlauf hier wieder abzuholen.

DIE DUNKLEN PFORTEN, MAGISCHE WEGE DER HOHEN MAGIE

Neben den Trollpfaden haben auch menschliche Kulturen Wege durch den Limbus erschaffen. So soll es bereits bei den Summern Sphärentunnel gegeben haben und in altherwürdigen Magierakademien gelten sie als offenes Geheimnis.

DAS GEHEIMNIS DES ASMODENA-HORAS

Bereits seit Jahren sucht der Magier Agosto Malagro nach Schriften des Gründers der Halle der Metamorphosen zu Kuslik. Leider sind in den Dunklen Zeiten viele seiner Aufzeichnungen verschwunden oder gar zerstört worden, doch in Ragath wird er fündig. In einer versiegelten Amphore aus alt-güldenländischer Zeit findet er eine Pergamentrolle. Er benötigt einige Zeit, um das Schriftstück zu entschlüsseln, da es in Aureliani geschrieben wurde. In den Texten findet er Hinweise darüber, dass das Akademiegebäude bereits vorher von dem Haus Phraisopos genutzt wurde und die Dunkle Pforte schon zu dieser Zeit aktiv war. Außerdem werden Reisen durch den Sphärentunnel nach Sidor Valantis erwähnt, die aber im Jahre 950 v. BF abrupt endeten. Asmodena-Horas hat sogar Fragmente eines Rituals zur Aktivierung der Pforte niedergeschrieben.

Was die Helden erst bei Ankunft in Myranor feststellen werden, sollen Sie, werter Meister, bereits jetzt erfahren. Als Efferd 950 v. BF den Wall im Siebenwindigen Meer erschuf, half ihm sein Bruder Ingerimm, mittels eines Erdbebens, das Portal des Hauses Phraisopos im Orismani zu versenken. Die Villa der Phraisopos, auf einer der zahlreichen Inseln am Rande von Sidor Valantis erbaut, versank dabei in den Fluten des Flusses, wodurch sich die Pforte seither unter Wasser befindet. Nur durch einen schmalen Spalt gelangt ein guter Taucher in den Raum der Dunklen Pforte.

Nachdem das Ritual rekonstruiert werden konnte, will die Akademie nun anhand der neuen Erkenntnisse wagemutige Abenteurer mit Magus Malagro zusammen durch die Pforte schicken. So wirbt sie die Helden über einige Aushänge in den besseren Tavernen Kusliks an, wobei die Akademie nur rechtschaffene Recken annimmt.

Die Dunkle Pforte

Das mit vielen Arkaniumglyphen verzierte Portal scheint sich nach dem Ritual der Magier nicht verändert zu haben. Erst als Magus Malagro seine Hand durch die Pforte streckt, scheint Bewegung in die graue Oberfläche zu kommen.

Wie von einem Sog gezogen wird die Gruppe durch das graue Nichts transportiert. Immer schneller werdend, entfernen sich die Helden vom Sphärentor. Kein Laut ist zu hören, keine Farbe zu sehen, nur Blitze und Funken umgeben sie.

Die Reise wird etwa eine halbe Stunde dauern, was den Reisenden aber viel länger vorkommt.

Als das andere Portal, welches baugleich zu dem in Kuslik ist, in Sichtweite kommt, werden die Sphärenreisenden langsamer bis sie kurz vor dem Portal stehen bleiben. Dies ist offenbar ein magischer Mechanismus, damit die zur damaligen Zeit durchreisenden Optimaten gemessenen Schrittes am Ziel heraustreten konnten.

Wie es den Helden gelingt aus dem Tor herauszutreten und dabei nicht zu ertrinken, sei hier in Ihre meisterlichen Hände gelegt. Was sich aber als noch schwieriger darstellen dürfte, ist die Aktivierung des Portals, um nach Aventurien zurückzukehren.

WEITERE MÖGLICHE PFORTEN IN GÜLDENMAGISCHEN AKADEMIEEN

Die Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana (**Wege der Zauberei**, S. 270) gilt als älteste Akademie der Güldenländer und könnte ebenso eine Pforte besitzen, die entweder versiegelt oder beschädigt ist. Diese führt direkt in die Hallen des Hauses Partholon in Trivina.

In den meilenlangen unerforschten Bereichen Drakonias (**Wege der Zauberei**, S. 271) könnte sich auch eine Pforte gen Myranor finden lassen.

Und was sich unter dem Hügel östlich von Alt-Bosparan findet, wo einst die Accademia Arcomagia Horasiens Imperatique stand, kann auch nur spekuliert werden.

VON BORBARADS WIRKEN UND DEN
HINTERLASSENSCHAFTEN DER
SUMURRER

In den Schwarzen Festen des Bethaniers in der gorischen Wüste und auf Maraskan gibt es Pforten, um an verschiedene Plätze Aventuriens zu gelangen. Es heißt auch, dass manche von ihnen nach Myranor führen, direkt zu den Festungen von Chyriakal yl Melarythor.

Wobei diese Wege nur für die größten Helden Aventuriens begehbar sind, da in den Schwarzen Festen fürchterliche Kreaturen und Dämonen ihr Unwesen treiben.

Die Sumurrer (**Land der ersten Sonne**, S. 14) hatten offenbar Kenntnis von den Trollpfaden und so ist es nicht erstaunlich, dass so manch ein Sphärentor in den Trollzacken und im Raschtulswall nicht von Trollen erbaut ist und den Reisenden in die glutheiße Wüste Narkramar führt.

QUADDROS

von Dennis Wanderer Rüter

»Stillgestanden! So, ihr meint also, ihr könntet für den Thearchen und das Imperium Dienst tun? Lasst mich mal schauen. Hm. Haxen aneinander! Bauch eindrücken! Kopf hoch! Gute Anlagen, aber ein Myrmidone hält den Schweif still, Leonir! Die unteren Arme nicht verschränken! Nur, weil du erschaffen wurdest, um Dienst zu tun, kriegst du keine Sonderbehandlung! Also: an die Seite damit! Gut, gut. Spar deine Krallen für den Kampf, Amaunir! Nun denn, wir werden ja sehen, wer sich als würdig erweist! Also: im Gleichschritt Marsch!«
-Hehtagu bei der Ausbildung neuer Myrmidonen

»Es sei angemerkt, dass die besten Anlagen allein ohne die passende Ausbildung wertlose Verschwendung darstellen. Die Ausbildung veredelt das Rohmaterial wie der Schliff einen Diamanten. In dem Maße, wie wir die Ausbildung für die besonders geeignet erscheinenden Kandidaten reduzieren würden, reduzieren wir den Vorsprung eines Leonirs oder Quaddros auf das Maß eines üblichen Menschen, sodass unsere Truppen am Ende nicht besser werden würden und wir letztendlich alles an die Schwarzhütigen und Bleichen verlieren würden.«
- Senator Serius ay Partholon in einer Senatssitzung zum Thema "Ausbildung der Quaddros", Dorinthapoles 4550 IZ

Im Lauf der Zeit hat das Imperium viele Länder und Rassen seiner Herrschaft unterworfen - und ebenso viele wieder verloren. Auf der Suche nach dem idealen Kämpfer wurden Ausbildung und Ausrüstung den Anforderungen angepasst und immer mehr ausgefeilt. Doch was nützt dies, wenn die Grundlage, sprich der Soldat, Schwächen aufweist? So kam es immer wieder zu Versuchen, den perfekten Soldaten regelrecht zu züchten. Während viele dieser Linien eingestellt werden mussten, gelang es einer Phraisophos, eine Rasse hervor zu bringen, die ihren hohen Erwartungen an Kampfkraft und Disziplin entsprach. Dieser gab sie den Namen Quaddros.

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Sie orientierte sich ganz offensichtlich an den vierarmigen Neristu, die wegen körperlicher Schwächen, sehr eigener Kultur und Entlassung aus der Sklaverei für den Militärdienst im Imperium wenig Eignung besitzen. Ob Blauhäute auch als Ausgangsmaterial erhalten mussten, ist unbekannt. 4525 IZ stellte sie die ersten Dutzend Quaddros vor. Heute leben sie vor allem an der Grenze von Harpalis und Karoniu (auf imperialer

Seite), doch haben die Horantes von Tholdaron, Xarxaron und Valantia vor ein paar Jahrzehnten einige Einheiten mit ihnen aufgefüllt.

Körperbau

Quaddros wurden geschaffen, um in den schweren Truppen des Imperiums oder den Garden Dienst zu tun. Diese Absicht lässt sich schon an ihrem Äußeren ablesen. Sie sind hoch gewachsen und fast ebenso geschickt wie kräftig. Sie besitzen vier Arme, die sich allerdings nicht wie bei Neristu in Paaren links und rechts, sondern paarweise hintereinander an den Schultern finden. Dabei sind die hinteren Arme ein Stück nach unten versetzt. Die Augen sind menschlich, zuweilen jedoch ist eins leicht versetzt oder gedreht. Die Pupillen nehmen im Dunkeln die Form von Schlitzeln an, mit denen sie besser als Menschen sehen. Die Nase neigt zur Flachheit und Schiefe.

Die Ohren sind menschlich, das Kinn teils schief. Ihre Haut besitzt einen hellbraunen, beigen oder weißen (im Sinne zentralimperialer Menschen) Ton. Unter ihren asymmetrischen Merkmalen leidet häufig das Aussehen, und die Stimme klingt oft auch nicht angenehm, denn ein Soldat soll ja in erster Linie körperliche Leistungen erbringen - Schlagen, Schießen, Marschieren, Tragen. Ihre Haare sind kurz, die Frauen mit nur zwei Brüsten von Nerista leicht zu unterscheiden.

Vermehrung und Alterung

Ein Quaddro wächst schnell heran. Mit 8 sind sie ausgewachsen. Sofern sie nicht vorher durch Verwundungen oder Krankheiten ums Leben kommen, erreichen sie meist das 45. Lebensjahr. Einzelne Exemplare brachten es bis an die 60. Dabei bekommen sie Flecken, Falten und graues, bei manchen noch lichter werdendes Haar. Ihre Geschlechtsreife erfolgt erst mit 30, wenn sie meist schon als Veteranen irgendwo angesiedelt sind. Die Schwangerschaft dauert 7 Oktale, und etwa ein Drittel der Geburten sind Zwillinge, ein Zehntel Drillinge. Nicht selten verstirbt die Mutter allerdings bei der Geburt - das Becken ist etwas klein geraten, was oft platzende Adern und innere Blutungen zur Folge hat. Zudem gibt es recht viele Quaddros, die schnell altern. Die magische Nachzüchtung wird nur selten angewandt, um ihre Zahl von einigen tausend konstant zu halten. Sie sind nur selten mit Ravesaran und (Gerüchten nach) Neristu außerhalb ihrer Rasse fruchtbar.

Lebensweise und Mentalität

Im Gegensatz zu den Neristu sind sie vor allem in den Dämmerungszeiten aktiv. Dies ist kraftsparend. Bekannt ist, dass sie gern vorarbeiten. Gelegentlich führt dies dazu, dass sie geradezu bis zum Tod werkeln. Sehr gern machen sie sich täglich einen Plan, um ihre Aktivitäten zu koordinieren. Spontanität fällt ihnen schwer; stattdessen reagieren sie mit antrainiertem Verhalten. Dies gilt für alle Bereiche, sodass sie in komplett neuen Situationen eher deplatziert wirken. Ihre Klugheit ist nicht ganz so eingeschränkt, aber im Schnitt geringer als bei Menschen ausgeprägt. Entgegen einiger Vorurteile ist ihr Gedächtnis jedoch mittlerweile meist ganz in Ordnung. Müßiggang lehnen sie ab.

Rasse: Quaddros

Generierungskosten: 12 GP

Hautfarbe (W6):

1-2 hellbraun
3-4 beige
5-6 weiß

Haarfarbe (W20):

1 schwarz
2-4 blauschwarz
5-8 dunkelblau
9-12 hellblau
13-16 türkis
17-20 haarlos

Augenfarbe (W20):

1-5 dunkelorange
6-10 hellorange
11-14 gelb
15-18 grau
19-20 weiß

Körpergröße: 1,80 + 2W20 cm

Gewicht: Größe - 105 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: KL -1, IN -2, GE oder KO +2, die andere +1, KK +1

LE-Mod.: +10

AU-Mod.: +10

MR-Mod.: -4

Automatische Vor- und Nachteile: Beidhändig, Dämmerungssicht, Eisern, Zusätzliche Gliedmaßen (zweites Armpaar); Einstudiertes Verhalten* 5, Unangenehme Stimme oder Unansehnlich

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Begabung (einzelnes Kampf- oder Handwerks-Talent oder alle der jeweiligen Gruppe), Nachtsicht, Schnelle Heilung I/II/III, Zäher Hund; Einarmig (Sonderformen), Schnelle Alterung, Unangenehme Stimme oder Unansehnlich (das nicht automatisch gewählte)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Herausragendes Aussehen, Wohlklang; Behäbig, Glasknochen (neutralisiert Eisern), Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft

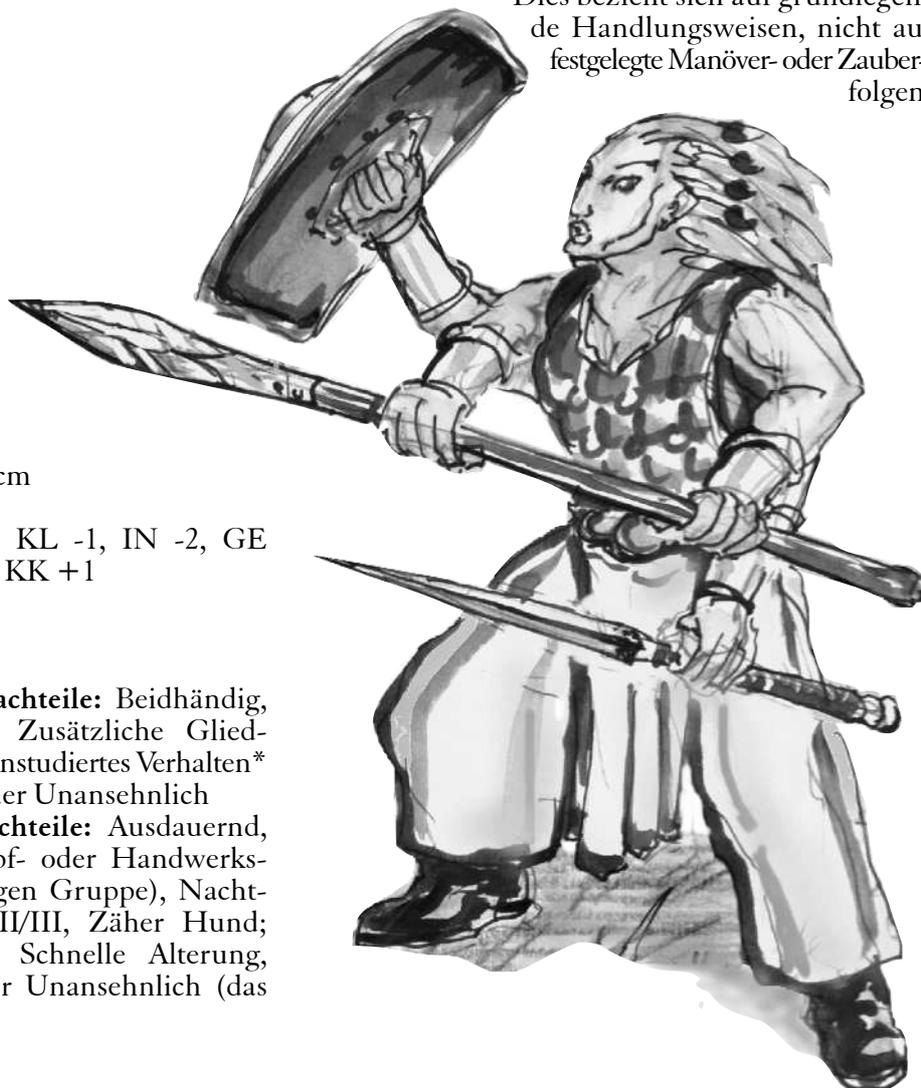
Übliche Kulturen: Quaddros

Mögliche Kulturen: Harpali, Tholdaron, Valantia, Xarxaron, Menschenkulturen des zentralen Imperiums und Tharpura (selten), angrenzende Lande (selten)

Talente: Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; Sich verkleiden -2

* **Einstudiertes Verhalten** (Nachteil, bringt 1 GP pro Punkt): Der Held verlässt sich beim täglichen Handeln vor allem auf seine Ausbildung und erworbenes Wissen. Improvisiertes Handeln, ob in einer bekannten oder neuen Situation, liegt ihm nicht. In Letzteren ist er geradezu hilflos. Will er spontan handeln (auch nach einem Ratschlag), muss er auf die schlechte Eigenschaft proben. Bei vorgemachtem, aber noch nicht oft gesehendem Verhalten kann der halbe Wert genommen werden. Gelingt die Probe, bleibt er unbeteiligt stehen, folgt einfach einem Freund oder positioniert sich dort, wo er die Szene schnell verlassen kann.

Dies bezieht sich auf grundlegende Handlungsweisen, nicht auf festgelegte Manöver- oder Zauberfolgen.



QUADDRO-KULTUR

»Nein! Die andere Seite zum Feind! Sonst wird das mit der Kentema nichts.«

- Quaddro-Vater zu seiner noch jungen Tochter, neuzeitlich

»Vater, sage mir nie wieder, wie deine Einheit sich vor den Schwarzhäuten zurückziehen musste. Ich kenn' die Geschichte schon zur Genüge. Ich gehe lieber zur Tante und frage, wie sich so ein Unglück vermeiden lässt.«

- Dieselbe Tochter in späteren Jahren, neuzeitlich

»Ein schöner Teppich hat ein ansprechendes Muster, muss aber auch halten. Dies erreicht er nur, wenn du nicht zu viele verschiedene Farben verwendest und die Fäden sorgfältig knüpfst. Wenn du das nicht schaffst, bist du deiner vier Arme nicht würdig.«

- Quaddro-Meisterin zu ihrem Lehrling, neuzeitlich

Lebensweise: Die meisten Quaddros wachsen in Sippen ihrer Familie auf, die ihnen Fleiß und Voraussicht beibringen. Die Regeln, oft streng, werden mit Argumenten begründet. Auf andere Kulturen wirkt die Erziehung dabei mitunter sehr harsch. So wird ein fauler Quaddro, der auch noch große Feigheit zeigt, in eine mehrere Grad tiefe Grube geworfen, zusammen mit zwei langen und mehreren kurzen Stäben und Seilen oder einem Stamm und einer Axt. Dann muss er sich daraus eine Leiter bauen, um wieder nach draußen zu kommen. Wenn er dies schafft, gilt er zumindest als nicht ganz hoffnungslos. Es kommt allerdings vor, dass er dabei verhungert. Wird die Grube von einem Regenguss gefüllt oder der Junge, bzw. das Mädchen, sonstwie ohne eigenes Zutun befreit, so muss er/sie weiterziehen: die Götter oder ein Magier (die ja das Imperium beherrschen) wollen es so. Unter Umständen wird diese Tradition auch bei artfremden Besuchern angewandt.

Ihre Arbeitsmoral soll anderen Rassen - vor allem Menschen - ein Vorbild sein. Daher leben sie üblicherweise auch nur in kleinen Verbänden, verstreut in den Vierteln der Mittelschicht oder in Veteranen-Ansiedlungen. Auch in der Armee bilden sie selten allein komplette Hektaden. Der Aufstieg zum Offizier erfolgt wegen ihrer Anlagen meist rasch.

Im Zivilleben praktizieren sie eine Organisation wie die imperiale Armee. Eine typische Provinzstadt und deren direkte Umgebung wird daher von einem Hektagu (meist tatsächlich ein ehemaliger Offizier der Myriaden oder Garden) angeführt. Lokegu sind selten. Es ist üblich, dass bei den Versammlungen der "Einheit" (von Fremden einfach durchaus treffend Sippe ge-

nannt) auch die Meinung erfahrener oder verdienter niederer Quaddros angehört wird.

Da viele zugleich in Zirkeln aktiv sind, führt die doppelte Hierarchie oft zu Problemen und Misstrauen der Mitbürger, zumal die militärartige Struktur Vorrang hat. So sind es meist Quaddros, die von ihrem Zirkel zum Dienst in einer Garde verdonnert werden. Ihnen ist das durchaus recht. Neben den handwerklichen (nicht gerade Schmuck herstellenden) bringen vor allem die kriegerischen Professionen Ansehen, besonders, wenn die jeweilige Gruppe groß ist und die allgemeine Ordnung aufrecht erhalten soll. Dementsprechend beliebt sind der Dienst in den Myriaden oder Garden, weniger den Haustruppen der Hohen Häuser oder als Tempelwächter, und Söldner, Athleten etc. gelten als suspekt. Zwischen Männern und Frauen wird kein großer Unterschied gemacht.

Weltsicht und Glaube: Götter sind mächtig, aber wenn man nicht gerade auf ihre Statuen und Altäre pinkelt, ab und an opfert und ihre Diener freundlich behandelt, werden sie einem schon nicht den Himmel auf den Kopf fallen lassen. Die Verehrung der Oktade und am Fluss auch die des Orismani ist wie bei ihren menschlichen Nachbarn üblich, wobei hier Shinxir und Brajan besondere Bedeutung einnehmen. Natürlich gibt es Gesetze und Regelungen, die eher unbedeutend sind, aber die große Ordnung bringt Wohlstand und Frieden, wenn sie eingehalten wird.

Tracht und Bewaffnung: Die Waffen der Myriaden, gerade Kentema und Machira, sind ihnen die liebsten. Ein Quaddro wird auf längere Reisen mindestens ein Paar davon oder zwei Machira mitnehmen - es sei denn, er ist sehr arm. Weitere Myrmidonenwaffen sind seltener. Es gilt als unfein, verbotene Waffen zu verwenden, sodass Friedensstifter und Wanderstab notgedrungen manches Mal die anderen ersetzen müssen. Ihre Orientierung an der Myrmidonen-Kampfweise - Belari-Schuss vor dem Kampf, Einsatz der Kentema und schwere Rüstung - wird insofern von ihnen abgewandelt, als dass sie Einhandwaffen und nur mittelschwere Rüstungen tragen, um ihre Vorteile aus mehrhändigem Kampf voll auszuspielen.

An gewöhnlicher Kleidung tragen sie, was im Imperium üblich ist: Tuniken, Calare und Macalare.

Darstellung: Vorurteile gegenüber zweihändigen Rassen und bis zum absehbaren Untergang gehendes Vertrauen in die Obrigkeit (nicht unbedingt einzelnen Personen) sind weit verbreitet. Ansonsten siehe bei Rasse.

Sprache und Namen: Sie sprechen Gemein-Imperial und als Zweitsprache entweder Myranisch oder die Geheimsprache der Myrmidonen.

Ihre Namen entsprechen damit der imperialen Tradition, jedoch folgt auf den Namen der Sippe fast immer ein "e ..." ("aus" ...), und sie verwenden gern Begriffe wie Mut, Tapferkeit und Fleiß, Raia jedoch sehr selten in ihren Eigenbezeichnungen.

Weibliche Quaddros werden als *Quaddras* - Einzahl *Quaddra* - bezeichnet. Diese Feinheit ist unter Nicht-Quaddro allerdings kaum bekannt, weshalb ich sie hier unter Kultur erwähne.

Zu den Professionen: Es ist selten, dass sich eine magische Begabung zeigt. Dann wird der Quaddro in der Regel von den Partholon oder Quoran, etwas seltener von Aphirdanos oder Eupherban, selten aufgeschlossenen Kouramnion zu den üblichen Professionen des Hauses ausgebildet.

Zu den Talenten Gesellschaft/Natur: Ein Quaddro aus der Stadt ist etwas erfahrener im Umgang mit den Nachbarn, der vom Land dafür im Überleben draußen geschulter. Wählen Sie die Talentboni entsprechend.

Quaddro-Kultur

Generierungskosten: 1 GP

Modifikationen: -

SO-Maximum: -

Automatische Vor- und Nachteile: -

Empfohlene Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig, Vorurteile (zweihändige Rassen; wegen der Größe dieser Gruppe bringt jeder Punkt 1 GP)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: -

Kämpfer-Professionen: Imperiale Soldaten, Gardisten, Hausmilizen, Söldner (selten), Athlet (selten), sonstige (außer Kloster- und Stammeskrieger, alle selten)

Reisende Professionen: alle außer Salzgänger und Insekten-Lenker (Schmuggler selten)

Gesellschaftliche Professionen: alle außer Höflinge (Bettler, Diebe, Einbrecher, Streuner und Taugenichtse selten)

Handwerkliche Professionen: alle (Bergmann, Landarbeiter nur auf dem Lande)

Magische Professionen: Optimat (Partholon, Quoran, seltener Aphirdanos und Eupherban, selten Kouramnion), Magiedilettant (selten)

Priesterliche Professionen: Priester der Oktade, selten anderer imperialer Kulte

Talente:

Kampf: Bastardstäbe oder Speere oder Stäbe +2, Belari oder Wurfmesser oder Wurfspere +2, Dolche oder Hieb Waffen oder Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Singen -1

Gesellschaft/Natur: Gassenwissen oder Wildnisleben, Menschenkenntnis oder Orientierung +1

Wissen: Götter/Kulte +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1

Sprachen: Muttersprache Gemein-Imperial, Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache oder Myranisch

Handwerk: Bogenbau oder Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken oder Feinmechanik oder Fleischer oder Grobschmied oder Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten oder Töpfern oder Webkunst oder Zimmermann +1, Heilkunde Wunden +2; ein Talent aus folgender Liste +2, ein weiteres +1: Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Kochen, Schneidern

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Eigene), Kulturkunde (andere Kultur, deren Sprache Quaddro beherrscht, meist Menschen des Horasiats)

VON SCHLANGEN UND KATZEN

von Alex Disaster Spohr

Die Amauna lag gefesselt auf dem Altar.

Langsam aber sicher näherte sich der Ophidias. Er kroch mit seinem massigen Leib, gezogen von zweien seiner Armpaare, immer näher an den Altar heran. Die Amauna reckte ihren Hals, sodass sie das riesige Wesen auf sich zukommen sah. Erst erfüllte sie eine Art Lähmung. Absolut still verharrte sie und sah mit schreckgeweiteten Augen einfach nur das Schlangwesen an. Doch nur kurz, dann setzte die Panik ein und sie versuchte sich zu befreien. Sie zappelte und wand sich, doch die eisernen Ketten waren schwer und eng um sie geschlungen. Es gab kein Entrinnen!

Dasarvan spürte in dem Ophidias die Macht des Göttlichen. Immer, bei jedem Ritual. Er war der Sohn der Ankhatep und sie, er und seine Schwester, waren die unwürdigen Diener der Göttin. Die Verkünder der Wahrheit. Ohne sie hätten die Menschen nichts zu essen. Es war die Göttin, die sie versorgte und man musste ihr dafür danken. Ohne die Opfer würden die Bewohner der Insel einen grauenvollen Hungertod sterben und er und seine Schwester nicht über die Gabe der Magie verfügen.

Das Opfer war wichtig. Notwendig.

Der verkümmerte Schrei der Amauna riss ihn aus seinem Tagtraum. Der Ophidias hatte sein Opfer bekommen.

Von Schlangen und Katzen führt die Helden von Makshapuram aus, wo sie im Auftrag eines reichen amaunischen Händlers die Spur seines vermissten Sohnes verfolgen, über die See zu einer der shindrabischen Inseln. Dort werden sie in die unheilvollen Rituale einer Schlangensekte und eines grässlichen, magischen Ungetüms verstrickt und müssen schlussendlich dem Sohn des Amaunirs das Leben retten.

HINTERGRUND

Zu der Zeit als die aventurischen Sumurrer nach Myranor kamen, reiste mit ihnen auch der Glaube an ihre Götter zu den fernen Gestaden des Güldenlands. Unter ihnen gab es aber auch einige Gläubige, die im Geheimen finsternen Götzen dienten. Eine dieser Gottheiten war die schlangengestaltige Ankhatep, die Göttin der Kraft, der Jagd und des Essens (mehr zu der Geschichte der Sumurrer, siehe **Myranor - Das Güldenland** (HC) 12ff).

Viele Jahre lang erblühte der Kult Ankhateps unter den Sumurrern in Myranor und überlebte sogar so lange, bis schließlich sich die Zeit der Sumurrer dem Ende näherte. Zwar hatte sich natürlich das Bild der Göttin in den vielen Jahren verändert, doch die Rituale waren immer die gleichen geblieben und noch immer gab es Menschenopfer, wenn man sie besänftigen wollte.

Die Ankhateper zogen sich auf die Inseln von Shindrabar zurück, wo die Verehrung der Göttin eine neue Blütezeit erlebte. Die Religion der Shindrabarim war und ist stark mit der Vorstellung von dem Glauben an die Göttlichkeit der Schlange verbunden und so gelang es dem Kult auf einigen der Inseln zu großer Macht zu gelangen. Das Bild, das sie nämlich von Ankhatep

hatten, glich mehr und mehr der einer vieläugigen Schlange. Im Laufe der Jahre wurde jedoch der übrigen Priesterkaste klar, dass sie eine ernsthafte Konkurrenz durch die Ankhateper befürchten musste, und so beschloss man, in einem heiligen Glaubenskrieg gegen die Feinde vorzugehen. Der Kult von Ankhatep lieferte sich einige Jahre Gefechte mit der Priesterkaste, musste jedoch immer weitere Niederlagen einstecken, bis sie fast gänzlich aufgerieben war. Die Priesterkaste machte noch Jagd auf die letzten Mitglieder der Sekte, bis sie alle für ausgerottet hielt. Doch dies war ein Irrtum, es gelang einer einzelnen Gruppe auf der kleinen Insel Nursalan ein Versteck zu finden.

Die Jahre vergingen und während die übrigen Shindrabarim die Geschehnisse langsam verdrängten, erblühte der Kult ganz heimlich auf Nursalan erneut. Die Hohepriester der Sekte achteten darauf, dass sie tatsächlich nur Priester erwählten, in denen die Macht Ankhateps floss. Sie alle mussten über die Gabe der Magie verfügen. Schon bald gelang es ihnen das Geheimnis der Zauberei der Shindramatha für sich zu gewinnen und diese zu erlernen (siehe dazu **Myranische Magie** 223). Seitdem werden nur noch magisch Begabte als Priester ausgewählt, da diese mit Hilfe ihrer Kraft die Macht der Ankhatep-Priester sichern können.

Jahrhunderte sind seitdem vergangen und die Ankhateper haben die gesamte Insel unter ihrer Kontrolle gebracht. Die Menschen beten wieder zu Ankhatep und bringen in einem festen Rhythmus Opfer dar, denn die Göttin des Essens will befriedigt werden, damit die Ernte und der Fischfang nicht ausbleiben. Die Priester Ankhateps leben nicht offen unter den Menschen, müssen sie doch zu viel Angst haben, dass die Priester der an-

deren Götter sie erwischen. Sie haben sich tief in den Urwald der Insel zurückgezogen und lenken von dort aus, in einem uralten, verborgenen Tempel wohnend, die Bevölkerung. Hier opfern sie auch der Göttin, am liebsten Reisende, die es nach Nursalan verschlagen hat.

Ein weiterer Grund warum die Nursalaner sich der finsternen Gottheit immer noch verschrieben haben, sind die Kerrishiter. Als diese das Archipel von Shindrabar angriffen und auch Nursalan bedrohten, war es die Macht der Ankhatep-Priesterschaft, die die Bewohner vor der Eroberung und Fremdherrschaft bewahrte. Durch ihre magischen Fähigkeiten und deren Machtdemonstration konnte bislang verhindert werden, dass die Angreifer sich festsetzten (wobei die Priester sehr vorsichtig sein mussten, denn auffallen durften sie nicht und so sind solche Unternehmungen für sie immer wieder ein Drahtseilakt). Die Kerrishiter probierten in der Vergangenheit zwar immer mal wieder die rohstoffreiche Insel unter ihre Kontrolle zu bringen, doch bisher schlugen alle Versuche fehl.

Vor ein paar Nonen beschloss der makshamaunische Händler NuOri seinen Sohn KaNuro zur Insel Nursalan zu schicken, um dort Handelsbeziehungen der Bevölkerung zu seinem Handelshaus aufzubauen. Der junge stolze Amaunir war voller Freude, dass sein Vater ihn damit beauftragte, er ließ sich nicht einmal von der unangenehmen Seereise beeindrucken und erreichte das einzig größere Dorf der Insel, Pidabara. Was er jedoch nicht ahnen konnte: Zur gleichen Zeit herrscht über die Insel ein Geschwisterpaar, die Hohepriester der Insel und Diener der Ankhatep. Dasarvan und Suramu planen den Amaunir, dessen katzenhaftes Volk sie verabscheuen, zu Ehren ihrer Göttin einem Ophidias zu opfern, den sie für den Sohn Ankhateps halten. Also veranlassen sie die Gefangennahme KaNuros und lassen die restlichen Besatzungsmitglieder des Schiffes töten. Tagelang ist KaNuro nun schon im Tempel eingesperrt und wartet auf seinen Tod. Das Ritual zu Ehren Ankhateps, das innerhalb der nächsten Tage stattfinden soll, ist eine Opferzeremonie mit ihm als Delikatesse für den Ophidias.

Die Helden

Für dieses Szenario sind alle Helden zugelassen und gleichermaßen geeignet. Sollte sich in der Heldengruppe ein Bewohner Makshapurams oder Shindrabars befinden, so müssen Sie gegebenenfalls die Gespräche und Situationen anpassen, es stellt jedoch eher einen Vorteil als einen Nachteil dar.

Kerrishiter, Yachjins und Tharpuresen haben in der einen oder anderen Situation vermutlich mit teilweise starken Vorurteilen zu

kämpfen, auch hier müssen Sie notfalls die Begegnung mit den Einheimischen anpassen.

Zumindest ein Held sollte sich etwas besser in der Natur auskennen und einige Punkte in dem Talent Wildnisleben haben. Seefahrer unter den Helden werden während der Reise über das Meer ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Magische Helden stellen einen erheblichen Vorteil dar, wenn es um die Bekämpfung der ebenfalls magischen Widersacher geht. Auch Kämpfer werden sicherlich gebraucht, es sei denn, die Gruppe will die Rettung auf eine andere Art durchführen und sich nicht direkt mit den Gegnern anlegen.

Das Abenteuer kann als kurzes Szenario sowohl von Junghelden als auch von erfahrenen Gruppen gespielt werden. Passen Sie einfach die Zahl und die Werte der Gegner für erfahrene Gruppen an.

Zeit und Ort

Das Szenario ist zeitlich nicht an einen genauen Termin gebunden, geht aber davon aus, dass es in neuerer myranischer Zeit angesiedelt ist. Der Meister kann selbst bestimmen, wann die Ereignisse des Abenteuers genau eintreten. Die Helden selbst werden voraussichtlich ein paar Nonen brauchen, bis sie das Abenteuer bestanden haben. Das Abenteuer legt kein bestimmtes Radjarat und keine bestimmte Stadt in Makshapuram als Startort fest. Sie können hier frei entscheiden, wo genau das Abenteuer seinen Anfang nimmt. Es ist zu empfehlen, dass das Treffen der Helden mit NuOri am besten in einer Hafenstadt stattfindet. So ersparen Sie der Gruppe einen längeren Reiseweg bis zur Küste (es geht schließlich nach Shindrabar).

Sollten Sie die Helden nicht nach Makshapuram führen wollen, so steht es Ihnen frei, auch eine andere Region im Osten Myranors als Einstieg zu wählen. Hierfür bietet sich Tharpura an, aber auch das Horasiat Mayenios, Balan Cantara u. ä. Orte. Hier müssen Sie gegebenenfalls die Dauer der Reise abändern.

Der Verlauf

Die Geschichte **Von Schlangen und Katzen** folgt einem offenen Verlauf. Sowohl der Einstieg als auch die eintretenden Ereignisse sind so gestaltet, dass sie nur Eckpfeiler der Geschichte sind. Es existiert keine festgeschriebene Rahmenhandlung. Auch das Ende ist nicht festgeschrieben, sondern hängt sehr stark von dem Vorgehen der Helden ab. Auch ein Scheitern der Helden kommt in Frage.

Aus diesem Grund werden vor allem die Akteure und die Schauplätze der Handlung beschrieben, weniger ein festgelegter Verlauf (son-

dern an der Stelle dann eher Anregungen und Ideen bezüglich des weiteren Verlaufs der Geschichte). Niemand kann wissen, wie eine Heldengruppe auf bestimmte Situationen reagiert, deshalb sind die einzelnen Stationen ihrer Reise ebenfalls eher als Vorschläge zu sehen.

Diese Art des Abenteuers bedeutet aber auch ein Stück weit mehr Vorbereitung und Arbeit für Sie, verehrter Meister, da es notwendig ist, sich einen Überblick über die Akteure und Örtlichkeiten zu verschaffen und auch zu behalten.

ÎΠ ΜΑΚΣΗΑΡΑΜ

Warum sind die Helden hier?

Das Abenteuer beginnt in einem Radjarat Makshapurams, irgendwo in einer Stadt an der Küste. Was die Helden hier herführt, das wissen alleine Sie, verehrter Meister. Nachfolgend finden Sie dazu einige Anregungen.

»Die Helden könnten in der Stadt nur auf Durchreise sein. Sei es, weil sie über den Landweg oder per Schiff einen Zwischenstopp in der Stadt machen.

»Möglicherweise führt sie auch ein Auftrag bis in diese Stadt. Sie könnten z. B. einen Handelszug oder eine wichtige Einzelperson hierher eskortiert haben, oder aber es führt sie eine andere Aufgabe an diesen speziellen Ort.

»Möglich wäre auch ein kirchlicher Auftrag. Hierbei ist zu bedenken, dass in Makshapuram die imperiale Oktade nicht die Staatsreligion ist und man hier andere Götter verehrt, dementsprechend auch die imperiale Kirche praktisch keinen Einfluss hat. Aber gerade diese Tatsache mag ein Grund für die Reise der Helden hierher sein. Vielleicht gibt es Relikte aus Kirchen aus der Zeit, in der Makshapuram noch Teil des Imperiums war und die Oktade hat die Helden beauftragt, diese Relikte zu suchen oder abzuholen.

»Politische Gründe sind ebenfalls denkbar. Vielleicht sollen die Helden im Auftrag thapuresischer Machthaber hier etwas herausfinden, spionieren oder Informationen beschaffen. Oder die Serover bitten um einen Handelspakt mit einem der Radjarate.

»Ein Händler des Imperiums, der Kerrishiter oder anderer Mächte könnte Interesse an einer bestimmten Ware aus Makshapuram haben und die Helden beauftragen, in seinem Namen mit NuOri in Kontakt zu treten.

Im Auftrag des Händlers

Wie lernen die Helden nun den Händler NuOri kennen? Auch hier stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten offen. Sie können sich für eine davon entscheiden, je nachdem, wie Sie das Treffen zwischen dem Händler und der Gruppe veranlassen wollen. Es wird dabei sehr auf Ihre Gruppe ankommen, denn schließlich kommt es auch auf deren Motivation für das Abenteuer an. Auch hier einige Vorschläge, wie Sie das lösen können:

»NuOri könnte die Abenteurer auf klassische Art und Weise anwerben und publik machen, dass er eine Gruppe von Abenteurern sucht. Er könnte dies z. B. über einen Aushang bekannt geben oder einige seiner Freunde (wie einen Wirt oder andere Händler) gezielt nach Abenteurern Ausschau halten lassen. So bemerken die Helden selbst einen der Aushänge oder werden von einem von NuOris Freunden angesprochen.

»Einer der Helden mag auch bereits den Händler von früher kennen und wird vielleicht auf die Idee kommen, seinen alten Freund zu besuchen.

»Sollte sich ein amaunischer Held in der Gruppe finden, können Sie es sogar so einrichten, dass er mit dem Händler verwandt ist.

»NuOri mag auch der eigentliche Grund des Besuchs der Helden in Makshapuram sein. So könnte der Händler irgendetwas besitzen, was die Helden wollen, seien es Informationen, Waren, Geheimnisse oder Kontakte.

»Da NuOri auch Kontakte zu einigen Zauberern hat, ist es ihm möglich, magische Formeln zu erwerben und sie so interessierten Helden weiterzugeben.

Sobald die Helden und NuOri sich ein wenig ausgetauscht haben und er den Eindruck hat, dass sie genau die richtigen Leute für sein Anliegen sind, wird er sie um einen Gefallen bitten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der amaunische Händler scheint recht betrübt zu sein. Sein Gesicht spiegelt eine große Betroffenheit oder Trauer wider. Seine Nase zuckt ein wenig aufgeregt, so als ob er unter großer Anspannung stehen würde.

Dann atmet er einmal tief durch und beginnt euch von seiner leidvollen Geschichte zu erzählen:

"Verzeiht, aber ich bin momentan in tiefer Sorge um meinen Sohn. Deshalb bin ich nicht ich

selbst in den letzten Tagen. Die Götter mögen ihm beistehen.

Ich habe ihn auf eine gefährliche Reise geschickt und bisher habe ich keine Antwort von ihm erhalten. Normalerweise hätte ich längst eine erhalten müssen. Irgendetwas ist passiert. Ich mache mir große Vorwürfe.

Sein Weg sollte ihn auf eine der shindrabari-schen Inseln führen, wo er Handelskontakte mit den örtlichen Machthabern und Händlern aufbauen sollte. Die Insel heißt Nursalan und ist eines der kleinsten Eilande im Archipel von Shindrabar.

Ich werde heute noch ein Schiff entsenden und ihn suchen lassen. Zwar habe ich großes Vertrauen in die Mannschaft, doch dieses hatte ich auch in die Matrosen die meinen Sohn begleiteten.

Könntet ihr vielleicht mitsegeln? Mir wäre wohler, wenn Leute eures Schneids mit an Bord wären und nach meinem Sohn suchen würden. Selbstverständlich werden eure Mühen auch entlohnt werden."

Hoffungsvoll, mit einem kleinen Lächeln, sieht euch der Amaun an. Er scheint voller Zuversicht zu sein, dass ihr seinen Wunsch erfüllen werdet.

NuOri wird jedem der Helden großzügig 25 Aureal anbieten. Das Schiff, die *Stern von RaDja*, wird am selben Tag abends auslaufen und die Vermissten suchen.

Sollten die Helden noch etwas brauchen, so wird dies von NuOri gestellt werden, solange es möglich ist, es zu einem erträglichen Preis zu besorgen.

Die Fahrt über das Meer

Die Seereise wird einige Tage dauern (je nachdem von wo die Helden aufbrechen und wo Sie genau die kleine Insel Nursalan ansiedeln unterschiedlich lange). Wie lange genau liegt in Ihrer meisterlichen Hand, da die Lage der Insel nicht vorgegeben ist. Als Orientierungshilfe können Sie aber einen Zeitraum von etwa 7 Tagen nehmen.

Die *Stern von RaDja*

Das Schiff ist ein typischer kleiner Handelssegler aus Makshapuram. Mit seiner Besatzung von 30 Männern und Frauen ist der Zweimaster gut ausgestattet. Das Schiff ist kein Hochseesegler, sondern eher für die nahe Küste gebaut worden, so dass es insbesondere bei Stürmen einige Schwierigkeiten haben wird. NuOri verfügte nur über ein hochseetaugliches Schiff, die *Lavamar*, doch diese ist, genauso wie sein Sohn, bei Nursalan verschollen. Die meisten Seeleute an Bord sind Makshapuresen. Kapitän des Schiffes ist der erfahrene Makshapurese Dianga. Er und seine kleine Be-

satzung kennen sich noch nicht sehr lange, sie sind aber zumindest schon einmal zusammen auf See gewesen.

Besatzungsmitglieder (Auswahl)

»*Dianga*, der Kapitän des Schiffes, ist gerade mal 40 Jahre alt und recht jung für einen Befehlshaber über ein Schiff. NuOri hat ihn ausgewählt, da er ihn als guten 1. Offizier kannte und er bereits schon einmal das Kommando über die *Stern von RaDjar* innehatte. Dianga gibt sich ruhig und gelassen. In Wahrheit ist er sehr angespannt und aufgereg.

»*Pidja*, der Schiffsjunge, ist eine arme Seele aus den Gassen der großen Stadt. Er wurde von NuOri selbst ausgewählt, auch wenn der Kapitän eigentlich keinen Schiffsjungen brauchte. Da er sehr neugierig ist und sich einiges zutraut, wird er die Nähe der Helden suchen, wann immer er kann.

»*Maluta*, die rechte Hand des Kapitäns, ist die 1. Offizierin an Bord und erfüllt unnachgiebig alle Befehle Diangas. Sie hat bei einer gefährlichen Reise ihren linken Arm verloren und trägt seitdem eine hölzerne Prothese.

»*Onopota* stammt von einer der shindrabari-schen Inseln und soll als Übersetzer dienen, da die Shindrabarim ein sehr kompliziertes Sprachsystem haben. Er ist ansonsten ein stiller und zurückhaltender Mann, der nicht viel redet. Seine zahlreichen Schlangentätowierungen und sein fast kahlgeschorener Kopf (er hat nur einen kuren Pferdeschwanz stehen lassen) zeichnen ihn als Bewohner Shindrabars aus.

»*An'sa Karu*, einer der wenigen Nichtmenschen an Bord, ist der neristische Schiffszimmermann. Er ist den meisten anderen Matrosen ein wenig unheimlich, aber ausgesprochen geschickt, mit seinen vier Händen Reparaturen am Schiff vorzunehmen. Zudem ist er ausgesprochen freundlich, wenn man sich die Mühe macht ihn näher kennen zu lernen.

Die genaue Ausgestaltung der Reise können Sie, verehrter Meister, nach eigenem Ermessen festlegen, vielleicht verzichten Sie gar auf eine allzu ereignisreiche Reise und legen den Schwerpunkt der Geschehnisse auf die Insel.

Einige Begegnungen sollten Sie dennoch einbauen:

Das shindrabari-sche Schiff

Irgendwann während der Reise sollte die *Stern der RaDjar* auf den Segler *Harawuth* treffen, einen shindrabari-schen Gewürzhändler. Es kommt zu

einem kurzen Austausch zwischen Kapitän Dianga und Kapitän Surlaveth. Dieser kann berichten, dass man vor ein paar Tagen in dem Hafen von Pidabara war. Die Helden können zusammen mit Dianga Surlaveth ein wenig befragen und so bereits einige Gerüchte aufschnappen.

»In Pidabara hat man kein Schiff aus Makshapuram vor Anker gesehen. (wahr, denn die Pidabaresen haben das Schiff in eine Bucht manövriert, wo man es nicht so leicht entdeckt)

»Die Pidabaresen sind kein sehr gesprächiges Völkchen. Sie scheinen Fremde nicht sonderlich zu mögen. (wahr)

»Ein schrecklicher Sturm ist vor der Küste der Insel aufgezogen, so als ob finstere Mächte etwas damit zu tun hätten (wahr/falsch, es gab einen Sturm, dieser ist jedoch vollkommen natürlichen Ursprungs gewesen)

TokMai, der Nyamaunir

Kurz vor der Ankunft auf der Insel sieht einer der Helden einen Schiffbrüchigen, der sich an einige Holzbalken festklammernd, auf der See treibt. Eine Rettung des Schiffbrüchigen stellt die Mannschaft vor kein großes Problem. Der gerettete Amaunir stellt sich als TokMai vor und ist einer der Nyamaunir, die sich auf den nördlichen Inseln angesiedelt haben. Er ist übergelukkig über seine Rettung und sieht den Helden, der ihn gesehen hat, als seinen neuen besten Freund und Lebensretter an. TokMai kann berichten, dass sein Schiff, als es die Insel Nursalan verlassen wollte, in einen großen Sturm geriet. Er berichtet zudem, dass die Bewohner der Insel seltsam sind und sich nicht gut mit Amaunir verstehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Sie sind seltsam, die Pidabaresen. Sie scheinen die Nähe meines Volkes zu meiden und schauen einem noch nicht einmal ins Gesicht. Sie sollen Katzen als Lieblingsspeise haben. Gut, sollen sie, aber wir würden ja auch keine Affen fressen. Respektlos, so was. Aber sie haben gutes Holz auf der Insel und wir benutzen es oft zum Bau unserer Schiffe.

Dennoch, ich rate euch die Insel nicht anzulaufen, sie ist unheimlich. Ich glaube gar, sie ist verflucht. Am eignen Leib habe ich es gespürt. Das Unwetter was aufzog war kein normaler Sturm. Glaub mir, ich bin lange genug auf See gewesen, um mich da auszukennen. Verfluchte Insel!"

TokMai irrt sich hier. Der Sturm war tatsächlich nicht auf ein magisches Phänomen zurückzuführen und magische Helden, denen daran liegt den Himmel vor der Insel nach Spuren von Magie abzusuchen, werden deshalb nichts finden. Der Nyamaunir wird jedoch weiterhin darauf bestehen, dass Zauberei im Spiel war.

TokMai hat großes Glück im Unglück gehabt. Nicht nur, dass er als einziger Nyamaunir seiner Besatzung den Sturm überlebt hat, er hatte auch weiterhin das Glück, dass die Pidabaresen ihn und seine Besatzung verschont haben. Dies liegt daran, dass die Amaunir zwar eine bevorzugte Beute gewesen wären, jedoch waren sie Piraten, groß an Zahl und gut bewaffnet, sodass man sie hat ziehen lassen. Es wäre sonst zu einem zu großen Blutvergießen unter den Pidabaresen gekommen.

Land in Sicht!

Nach einigen Tagen hat die *Stern von RaDja* endlich ihr vorläufiges Reiseziel erreicht: die Insel Nursalan ist noch in morgendlichen Nebel gehüllt, als der Ausguck endlich 'Land in Sicht' vermeldet.

ANKUNFT IN PIDABARA

Nach der gefährlichen Seereise werden die Helden froh sein, endlich Pidabara zu erreichen. Der Ort ist die einzige größere Ansiedlung auf der kleinen Insel und aus diesem Grund von großer Wichtigkeit.

Deshalb sei Ihnen Pidabara nun etwas genauer vorgestellt.

Ein Überblick über Pidabara

Regierungsform: Gewählter Dorfschulze (im Hintergrund die Priester Ankhateps)

Symbolik: schwarze, einfache Schlange

Bevölkerung: ca. 2.500; überwiegend Menschen, die meisten davon Shindrabarim

Militärische Stärke: Der Dorfschulze befiehlt zwei Dutzend Dorfbüttel

Tempel und wichtige Inselgötter: verschiedene shindrabarische Schlangengötter (nur zum Schein), Ankhatep (geheim)

Pidabara ist eine sehr alte Siedlung, die immer wieder neu errichtet werden musste. Stürme und Flutwellen, aber auch Angriffe, haben die Stadt mehrmals zerstört. In ihrer Blütezeit besaß sie mehr als 10.000 Einwohner. Heute ist sie jedoch eher eine Art großes Fischerdorf und nicht mehr.

Der Rat der Stadt besteht aus einigen reichen und bekannten Einwohnern, die aus ihrer

Mitte den Dorfschulzen wählen. Er ist jedoch nicht mehr als eine Marionette der Priester.

Es gibt einen Götterschrein, wo man die schlangenleibigen Götter der Shindrabarim anrufen kann, doch ist dieser praktisch nicht besucht und wird nur zum Schein betrieben.

Die meisten Pidaresen gehen dem Beruf des Fischers nach, aber selbstverständlich gibt es auch einige Holzfäller, Jäger und andere Handwerker.

Bewohner des Dorfes und ihr Verhalten:

»Die Bewohner des Dorfes sind allesamt Anhänger des Ankhatep-Kultes, bis auf den *Priester Jurwan*, der von einer anderen Insel stammt und die Rolle des religiösen Führers des Dorfes innehat. Von den Absichten der restlichen Bewohner ahnt der naive Mann nichts. Eventuell kann er gar den Helden helfen. Er ist zwar nicht besonders mutig, wird sich aber natürlich auf ihre Seite stellen, wenn sie ihm offenbaren, mit wem er es hier zu tun hat.

»*Der Dorfschulze Manicha* ist hingegen sehr freundlich, zeigt sich überall im Dorf, ist aber der Verbindungsmann zu den Priestern im Dschungel. Er wird versuchen, die Helden irgendwie auszuschaalten, wenn es die Möglichkeit dazu gibt.

»*Die Fischerin Huaula* ist im Auftrag des Dorfschulzen unterwegs, um die Helden zu beobachten. Sie wird versuchen unauffällig zu bleiben, ist aber darin nicht sonderlich geschickt.

Verlauf der Ereignisse im Dorf

Die Dörfler werden sich zunächst freundlich aber zurückhaltend geben. Man antwortet wahrheitsgemäß auf die Fragen der Helden, verschweigt aber, dass man das Schiff des NuOri versenkt hat und die Besatzung töten musste. Auch der Verbleib von NuOris Sohn wird natürlich nicht offenbart. Insbesondere der Dorfschulze bietet den Helden zunächst jede Hilfe an und gibt sich zuvorkommend.

Sollte er glauben, dass die Helden Erfolg haben könnten (oder ein Amaunir in der Gruppe sein), so wird er versuchen in der Nacht die Helden in ihrer Gaststube zu überfallen (mit etwa einem Dutzend Leuten). Sollten die Helden fliehen können, so wird man sie mit etwa 20-30 Leuten verfolgen und hetzen.

Lassen Sie die Helden sich eine spannende Verfolgungsjagd durch die Stadt liefern und schlussendlich in den Dschungel entkommen. Aber auch dort kann man sie aufspüren, wenn sie unvorsichtig sind.

Die Werte der Nursalaner entnehmen Sie bitte dem Anhang.

IM DSCHUNDEL DER AFFENMENSCHEN

Irgendwann, entweder aus eigenem Antrieb oder weil die Pidaresen sie zur Flucht veranlasst haben, werden die Helden sich in den Dschungel begeben. Hier finden Sie nun die Beschreibung der kleinen Insel mitsamt des Dschungels. Auch hier gibt es die eine oder andere notwendige Begegnung, die Gruppe sollte aber, bis sie auf die Affenmenschen trifft, die Insel in Ruhe erkunden können.

A) Nördliche Bergkette

Hier ist kaum ein Durchkommen. Die Bergkette im Norden der Insel ist nur für erfahrene Kletterer mit Ausrüstung wirklich begehbar. Wer sich hierher traut, muss mit Klettern-Proben+10 rechnen. Tiere und Pflanzen sind hier eher selten anzutreffen. Je höher man kommt, umso schwerer fällt einem das Atmen. Die Gipfel der Berge sind so hoch, dass sogar Schnee darauf liegt.

Da in der Religion der Ankhateper Kälte für das Böse steht, vermeidet es jeder Gläubige, das kalte Gebirge aufzusuchen.

B) Westlicher Dschungel

Der westliche Teil der Insel liegt relativ nahe an den meisten Dörfern, so dass hier auch viele Tiere sich von den Menschen gestört fühlen und sich eher in den östlichen Teil des Dschungels zurückgezogen haben. Dennoch ist hier der Dschungel recht dicht und man kann ab und an einer gefährlichen Schlange oder einem Affenmenschen begegnen.

C) Zentraler Dschungel

In den zentralen Gebieten des Dschungels leben die meisten Tiere der Insel. Hier können die Helden auf die mannigfaltige Tierwelt Nursalans stoßen. Allerdings birgt der Dschungel hier auch einige Gefahren, die selbst für die Helden nicht sonderlich gut kalkulierbar sind. Insbesondere ist dies das Stammland (oder Revier) der Affenmenschen der Insel, willfährigen Dienern der Priester Ankhateps.

D) Östlicher Dschungel

Der schwer zugänglich Ostteil der Insel ist ebenfalls mit Dschungel bedeckt. Menschen findet man hier so gut wie keine, da es hier weder gute Anbauflächen noch eine gute Schiffszufahrt wie im Westen Nursalans gibt.

E) Kleinere Dörfer

Die kleineren Ansiedlungen der Insel sind verteilt und insbesondere entlang der Küste zu finden, wo die Bewohner ebenfalls dem Fischfang nachgehen (oder z. B. nach Perlen tauchen). Die Bewohner der kleinen Dörfer gehören ebenfalls zum Ankhatep-Kult und werden den Pidaresen helfen. Jedes Dorf besteht aus nicht mehr als zwei Dutzend Hütten und etwa 3W20+10 Einwohnern.

F) Pidabara

Das große Dorf, quasi die Hauptstadt der Insel, ist am westlichen Ufer der Küste gelegen. Eine kurze Beschreibung Pidabaras finden Sie im Abschnitt 'Ein Überblick über Pidabara' auf Seite 26.

G) Der alte Ankhatep-Tempel

Mitten in einem Dschungeltal gelegen (innerhalb des Gebietes C), befindet sich die alte Zufluchtstätte des Ankhatep-Kultes. Zugänglich ist das Tal nur von der Nordseite aus, dort gibt es einen Pfad, der direkt hinunter zu dem Tempel führt. Von den anderen Seiten her ist es recht gefährlich, das Tal zu betreten, da es eine gewisse Kletterpartie erfordert, sicher hinab zu gelangen (Klettern-Probe+5, bei Misslingen behandeln Sie den Fall wie einen Sturz aus 1W6+2 Grad Höhe).

Notwendige Begegnungen

Während des Wegs durch den Dschungel sollten Sie zumindest zwei Begegnungen an passender Stelle einbauen: zum einen einen Hinweis auf den Ankhatep-Kult, zum anderen die Konfrontation mit den Affenmenschen, welche loyale Diener der Priester sind.

Notwendige Begegnung I

- Die Spuren des Schlangenkultes

Nach ein paar Stunden im Dschungel sollten die Helden die ersten genauen Hinweise auf den Schlangenkult entdecken. Überwuchert mit Moos und Schlingpflanzen finden die Helden einen Granitblock von mehreren Grad Länge und immerhin etwa 3 Grad Höhe, der zu einem mittlerweile eingestürzten Tempel der Kultisten gehört. Er wurde während der Kriege beschädigt, kann aber noch ein paar Informationen liefern. Auf sehr anschauliche Art und Weise haben die Priester den Krieg festgehalten und auch den Namen ihrer Gottheit verewigt.

Helden, denen eine Probe auf Sagen/Legenden +5 oder eine Geschichtswissen-Probe+3 gelingt, können so eine recht gute, detaillierte und stimmige Geschichte rekonstruieren (Helden aus Shindrabar sollten eine deutliche Erleichterung bei den Proben bekommen). Die Darstellungen sind Bilder, so dass jeder gebildete Held sie deuten kann, die Namen der Gottheiten und weitere ge-

naue Erklärungen sind nur verständlich sofern man über Kenntnisse der Sprache Alt-Tesumurrisch und der Schrift der alten Tesumurrischen Silbenzeichen verfügt.

Notwendige Begegnung II

- Der Angriff der Affenmenschen

Die Helden sind dem alten Tempel bereits recht nahe. Das Geschwisterpaar hat zu seinen eigenen Schutz eine Gruppe von Wächtern und Dienern abgestellt, eine Horde von Affenmenschen. Die Helden sind nun so nahe, dass eine Begegnung mit den Wächtern mehr als nur wahrscheinlich ist.

Helden mit Gefahreninstinkt sollten eine Probe ablegen dürfen, um die Gefahr schon im Vorfeld zu spüren. Ansonsten benötigt ein Held eine Sinnenschärfe-Probe+4, um gewahr zu werden, dass die Affenmenschen kommen.

Die Affenmenschen werden die Helden, sofern sie sich nicht verborgen haben, auf jeden Fall bemerken und sich auf sie stürzen. Etwa die Hälfte von ihnen wird mit Keulen bewaffnet die Gruppe direkt angreifen, die übrigen werden von den Bäumen aus mit Früchten oder Ästen nach den Helden werfen. Sobald einer der Affenmenschen zu Boden geht, verfallen die übrigen in eine Art Kampfirausch und werden sich alle gemeinsam auf die Helden stürzen.

Die Werte der Affenmenschen entnehmen Sie bitte dem Anhang.

DER TEMPEL DER ANKHATEP

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich ein kleines Tal, eine Senke mitten im Dschungel ohne Bäume. In einiger Entfernung seht ihr ein großes Bauwerk, etwa 10 Grad hoch. Es besteht aus Quadern und scheint eine Art kleiner Turm oder Tempel zu sein. Nebengebäude sind nicht zu sehen.

Das Bauwerk ist überwuchert mit Moosen und Schlingpflanzen, die es grünlich erscheinen lassen aus der Ferne. Man kann ein größeres Tor in der euch zugewandten Seite sowie ein offenes Fenster in etwa 6 Grad Höhe erkennen. Ein leicht glimmendes Licht dringt aus dem Gebäude. Der ganze Anblick wirkt recht unheimlich und bedrückend. Wer immer den Turm erbaut hat, scheint nur wenig Sinn für Schönheit gehabt zu haben, vielmehr wirkt die Bearbeitung lieblos und ohne Gefühl für Baukunst.

Aber allein die Tatsache, dass hier mitten im Dschungel ein solches Bauwerk vorzufinden ist, spricht zumindest für die Arbeitsleistung der

Erbauer. Kein Weg scheint hierhin zu führen und so fragt ihr euch, wie es den Baumeistern gelungen ist, das Gebäude überhaupt hier zu errichten.

Hinter euch vernehmt ihr plötzlich wieder das Geschrei der Affenmenschen! Sie scheinen euch bis hier her gefolgt zu sein! Schnell überlegt ihr, was ihr tun könnt. Euch hier im Dschungel verstecken? Oder doch in dem finsternen Gebäude Zuflucht suchen?

Die Helden haben den Aufenthaltsort des Gefangenen und auch der Schurken gefunden und müssen nun dafür sorgen, den armen Amaunir zu befreien.

Der Tempel ist vor langer Zeit hier errichtet worden, als noch eine Straße von Pidabara und dem Gebirge hierher führte. Diese beiden Wege sind jedoch längst zerfallen und nicht mehr zu sehen. Das Gebäude diente aber auch nach der Säuberung der Schlangenspriester gegen die Ankhatep als Kultplatz. Seine Lage hat ihn bislang vor den meisten Entdeckungen Fremder bewahrt. Auffälligstes Merkmal ist der Turm des

Tempels, der hoch über den Rest des Gebäudes ragt.

An dieser Stelle finden Sie nun die genaue Beschreibung des alten Ankhatep-Tempels.

1) Tal

Der Tempel befindet sich in einer alten Senke, die früher mal ein kleiner Vulkan war. Schon seit Urzeiten ist er nicht mehr ausgebrochen, aber ihm ist es erst zu verdanken, dass die Insel überhaupt entstanden ist. Überall wachsen Gras und Moos, jedoch keine Bäume und Sträucher, so dass man den Tempel sehr gut als einzige Erhebung wahrnehmen kann.

2) Vor und direkt am Tempel

Kurz vor dem Heiligtum der Ankhatep beginnen einige Schlingpflanzen den Turm hinaufzuklettern und deren Wurzeln reichen bis zum Boden, etwa 2-3 Grad vor dem Bau. Sie sind, auch wenn die Helden dies anders vermuten könnten, völlig harmlos und nur ein schmückendes Beiwerk. Was jedoch ungemein gefährlicher ist, ist das feuchte Moos am Eingangsbereich. Unvorsichtigen Helden sollten Sie hier eine Körperbeherrschungs-Probe-3 abverlangen, ansonsten rutschen sie aus und ziehen sich 1W3 SP zu (und den Bewohnern innerhalb des Tempels sollten Sie dann wegen der Geräusche eine Sinnschärfe-Probe+4 gestatten, denn es kann gut sein, dass sie die Helden hören).

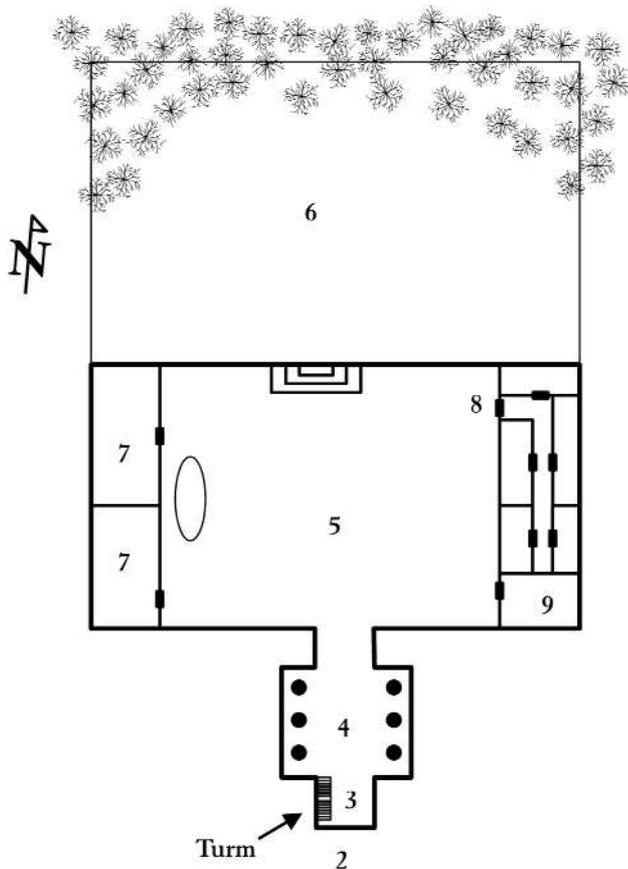
3) Portal

Die doppelseitige Eingangstür aus dunklem Holz ist normalerweise verriegelt. Der Mechanismus ist ein Balken, der die beiden Türen zusammenhält. Die beiden Türseiten gehen nach außen auf und der Balken hält sie bei einer Verriegelung fest. Auf der Tür sind Schlangensymbole und ein Ankhatep-Zeichen zu erkennen.

Von außerhalb ist es möglich mit einem passenden Werkzeug und einer Schloßer knacken-Probe oder einer FF-Probe+7 die Türen zu öffnen. Alternativ kann man auch versuchen den Turm hinaufzuklettern bis zu einer Öffnung (Klettern-Probe+3).

4) Vorhalle

Die erste Halle bietet bereits einen imposanten Eindruck. Zwar ist der Tempel nicht mit der Pracht anderer Bauwerke dieser Art vergleichbar, doch wussten seine Erbauer sehr wohl, welche Wirkung allein schon die Dimensionen und die Höhe des Turms haben. Eine Treppe führt hier im Innenbereich des Turms hinauf, bis hin zur oberen Plattform. Mächtige Säulen stützen hier be-



11



1

reits das Gebäude und eine weitere Tür führt in den Opfer- und Gebetsraum.

5) Opfer- und Gebetsraum

Die größte Halle von ihrem Umfang her ist der Raum, wo die beiden Priester ihre Opfer normalerweise töten. Eine Statue der Göttin befindet sich im westlichen Bereich des Raumes. Hier wird Ankhatep als überdimensionierte Schlange dargestellt, daneben befinden sich zwei Türen, welche zu den Räumen der Priester führen.

Im Osten des Raumes existieren zwei Türen, die zu dem Verwaltungstrakt und dem Gefängnis des Tempels führen. Im nördlichen Bereich steht ein steinerner Opferaltar und eine fünfstufige Treppe führt in den Wohnbereich des Ophidias.

Hier befinden sich auch die beiden "Haustiere" der Priester, zwei Kobrakane, die abgerichtet wurden. Sie sind Wachtiere, die jeden unbefugten Eindringling angreifen, wenn sie ihn wahrnehmen.

Die Werte der beiden Kobrakane entnehmen Sie bitte dem Anhang.

6) Wohnstätte des Ophidias

Weit hinten im Tempel gibt es einen mit dem Dschungel verbundenen Raum, quasi einen zweiten Ein- und Ausgang. Dieser halbkreisrunde Raum wird nun von dem Ophidias als Wohnstätte benutzt. Hier schläft er meist oder ruht sich aus, wenn er denn nicht auf der Jagd ist oder eine Opferung bevorsteht. Allerlei Bäume und Pflanzen wachsen hier und bieten ihm Schutz vor Entdeckung.

7) Wohnräume der beiden Geschwister

Die beiden Räume dienen den Ankhatep-Priestern als Unterkunft. Hier bewahren sie einige Habseligkeiten auf. Von Interesse für die Helden könnten die beiden goldenen Halsketten (Wert: je 10 Aureal), die insgesamt 6 silbernen Ringe (Wert: je 3 Argental) und der Kopfschmuck der Priester, schöne Diademe und Ohringe mit filigran gearbeiteten Schlangenzeichen (Wert je 15 Aureal) sein.

8) Verwaltungstrakt

Diese Ansammlung von kleineren Räumen beinhaltet eine Bibliothek mit Schriftrollen (heilige Texte der Ankhatep, magische Formeln etc.) einen Baderaum (meist unbenutzt) und zwei Schreibstuben. In den letzten Jahren haben sich die Priester hier nur selten aufgehalten, so dass die Räume relativ unbenutzt wirken. Einzig die Bibliothek haben sie von Zeit zu Zeit aufgesucht.

9) Gefängnis

In diesem Bereich, der an den Verwaltungstrakt anschließt, haben die Priester ihre Gefangenen untergebracht. Früher diente der Raum als Waffenmagazin, heute jedoch ist der Raum leer, bis auf die Ketten an der Wand, wo die Gefangenen angekettet werden. Zurzeit ist nur der vermisste Amaunir hier.

Die Ketten sind schwierig zu knacken (Schlösser knacken-Probe +9 oder entsprechende Zauber).

10) Turm

Der Turm ist begehbar durch die Treppe und führt in Richtung der Plattform. Die Luke lässt sich nicht mehr so leicht öffnen, da sie ein wenig verrostet ist (KK-Probe!).

11) Plattform

Hier oben haben früher einmal Priester das Wetter beschworen und noch heute sieht man zahlreiche Ankhatep-Zeichen auf dem Boden. Doch schon seit etlichen Generationen wird die Plattform nicht mehr benutzt.

Das Ende der Geschichte

Wie die Geschichte nun endet, hängt natürlich auch sehr von dem Verlauf der Handlung, der Vorgehensweise und den Entscheidungen der Helden ab. Deshalb finden Sie hier nur einige Vorschläge, die Sie als Orientierungshilfe benutzen können. Festgelegt wird jedoch nichts, so dass die Geschichte auch einen ganz anderen Verlauf - und damit auch verbunden ein ganz anderes Ende - nehmen kann.

»Nach der Befreiung des Amaunir muss dieser natürlich noch zurück zu seinem Vater gebracht werden. Überhaupt wird die Abreise von der Insel sich schwierig gestalten. Die einfachste Möglichkeit stellt der Diebstahl eines Fischerbootes dar, um damit zur nächsten shindrabarischen Insel zu gelangen und von dort aus zum Festland mit einem anderen Schiff.

»NuOri wird den Helden die versprochene Belohnung zahlen und sie in guter Erinnerung behalten. Er wird ihnen, falls sie Geschäfte mit ihm machen wollen, immer einen sehr guten Preis anbieten (oder z. B. auch Kontakte für sie bemühen, um an seltene oder exotische Dinge zu gelangen).

»Die beiden Hohepriester werden, sofern sie noch leben, versuchen die Insel zu verlassen, da sie aufgefliegen sind. Ihr Ziel wird es sein, irgendwo den Kult wiederzubeleben, aber sie wollen auch Rache an den Helden nehmen. So können Sie eventuell ein Folgeabenteuer anschließen, in dem die Priester die Helden opfern wollen.

»Die Bewohner der Insel werden ebenfalls Probleme bekommen. Sobald es durch die Helden oder die Amaunir publik gemacht wird, dass dort immer noch die Sekte der Ankhateper existiert, bleiben die Priester der anderen Inseln nicht untätig und nehmen die Nursalaner gefangen und sperren sie ein. Nur wenigen wird die Flucht gelingen. Sie werden jedoch keine Gefahr mehr darstellen, da sie nicht den Willen besitzen, sich mit der weiteren Verehrung Ankhateps in Gefahr zu begeben.

»Der Ophidias wird, wenn er nicht bereits von den Helden getötet wurde, Opfer der Priester der anderen Inseln werden. Zwar wird er sich eine Zeit lang verbergen können, doch schlussendlich sollte er die Hetzjagd nicht überstehen. Auch hier kann es sich anbieten, die Helden wieder daran zu beteiligen. Die Priester würden die Helden als erfahrene Abenteurer, die sich bereits einmal mit dem Ophidias angelegt haben, gerne dabei haben.

Belohnung fürs Überleben

Die Helden haben sich eine Belohnung verdient. Jeder Held erhält an dieser Stelle 300 AP. Außerdem bekommt jeder drei spezielle Erfahrungen auf Talente, die ihm in diesem Abenteuer geholfen haben. Dies könnte z.B. Überreden, Gassenwissen, Schwimmen oder ein Kampftalent sein.

ΑΠΗΛΑΓ Γ': ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

NuOri

Der Amaun zeichnet sich durch ein grüliches Fell und seine funkelnden grünen Augen aus. Dennoch ist sein wahres Alter schwer einzuschätzen für ein ungeübtes Auge. Er ist bereits über 50 Jahre alt. Seine Sprache weist kaum einen amaunischen Akzent auf, wenn er die Sprache der Makshapuresen spricht. Normalerweise trägt er die Gewandung eines wohlhabenden Händlers, eine spezielle Tunika und einige Schmuckstücke. NuOri ist ein gebürtiger Untertan des Radjars und kommt aus einer reichen Familie, die schon Generationen wichtige Ämter im Radjarat innehatte, oder sich, wie er, um den Handel bemühte. Seitdem sein Großvater, ein wichtiger Beamter am Hofe, jedoch Fehler machte, fiel die Familie in Ungnade und hatte seitdem mit dem Verlust von Geld und auch Ansehen zu kämpfen. Erst ihm gelang es wieder, die Familie auf Kurs zu bringen und er schaffte es, eine kleine Reederei ins Leben zu rufen, die ihm einen erträglichen Wohlstand sicherte. Sein ganzer Stolz ist sein Sohn, den er einmal als seinen Erben sehen möchte.

NuOri ist der verzweifelte Auftraggeber der Helden, der sehr enttäuscht darüber ist, dass der Radjar ihm nicht hilft. Falls die Helden erfolgreich sind, wird er sich nicht nur großzügig erkenntlich zeigen. Die Gruppe wird in ihm einen väterlichen Freund und Verbündeten finden, solange er lebt.

Alter: 54 Jahre **Größe:** 1,77
Fellfarbe: grau **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: kompetenter Händler
Eigenschaften: MU 13 KL 14 IN 13 CH 15
 FF 11 GE 13 KO 12 KK 11
 SO 7

Talente: Handel 11, Überreden 12, Menschenkenntnis 10, Schätzen 13

TokMai

Der graue Nyamaunir ist ein Seefahrer wie er im Buche steht. Er ist mit einigen hässlichen Narben, selbst über das linke Auge, versehen, trägt mehrere Ohrringe und ein Piratenkopftuch, dazu führt er noch eine typische Klinge der Seefahrer, ein Entermesser. Er neigt dazu, seine Geschichten nicht nur mit Worten zu erzählen, sondern auch seine Arme und seinen Schwanz miteinzusetzen. TokMai ist ein liebenswerter Pirat, wenn man denn von liebenswerten Piraten sprechen kann. Er stammt wie alle Nyamaunir von den nördlichen Shindrabarischen Inseln. Dort wuchs er unter lauter Piraten auf und schon als Junge wurde er mit auf See genommen. Er wuchs zu einem talentierten Seefahrer heran, dem jedoch die Grausamkeit eines echten Piraten fehlte. Ihm lag mehr daran, seine Opfer um Beute zu erleichtern und sie stillvoll zu besiegen, als sie ernsthaft zu verletzen oder gar zu töten. Ab und an gab es jedoch auch für ihn nur die Möglichkeit, sein Gegenüber zu töten, so dass er durchaus von der Gefährlichkeit seines Berufstandes weiß. Seine letzte Fahrt führte ihn zu der verfluchten Insel, wo sein ganzes Schiff unterging in einem heftigen Sturm. Die Helden wird er als neue Freunde betrachten und sich als absolut loyal zeigen.

Alter: 33 Jahre **Größe:** 1,68
Fellfarbe: grau **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: kompetenter Pirat
Eigenschaften: MU 12 KL 14 IN 13 CH 13
 FF 12 GE 11 KO 11 KK 11
 SO 7

Talente: Seefahrt 12, Boote fahren 13, Schwimmen 10, Säbel 12, Selbstbeherrschung 8, Sinnen-schärfe 10

Dasarvan

Wie alle Shindrabarim trägt auch der Hohepriester Dasarvan von Nursalan keine Haare auf seinem Kopf. Stattdessen schmücken einige Schlangentätowierungen seinen Schädel. Sein Körper ist durchtrainiert und muskulös, so dass man ihn eher für einen Krieger halten könnte. Seine Stimme ist unangenehm und wenig freundlich. Als Kleidung bevorzugt er eine einfache Robe und als Waffe benutzt er, wenn es denn sein muss, seinen Ritualdolch.

Dasarvan gehört einer langen Ahnenreihe von Priestern an, doch erst als seine Mutter Zwillinge bekam, die darüber hinaus auch noch magisch begabt waren, wurde in Erwägung gezogen, die Kinder einst zu den Hohepriestern zu machen. Dasarvan wurde von dem letzten Hohepriester im alten Tempel gemeinsam mit seiner Schwester ausgebildet. Nach dessen Tod ist er nun selbst der Hohepriester und traf nach einigen Jahren zufällig im Dschungel den Ophidias, welchen er seitdem als einen Halbgott verehrt. Das einzige was er annähernd genauso liebt wie Ankhatep ist seine Schwester.

Alter: 28 Jahre

Größe: 1,75

Haarfarbe: kahl (schwarz) **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: kompetenter Hohepriester

Eigenschaften: MU 12 KL 14 IN 13 CH 13

FF 12 GE 11 KO 13 KK 14

SO 9

Talente: Dolche 5, Hieb Waffen 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 5

Zauber: Für eine genauere Festlegung können Sie die Halbzauberer-Variante des Zauberpriesters (**Myranische Magie** 167) verwenden

Dolch: INI 10+1W6 AT 12
PA 9 TP 1W+1 DKH

Raufen: INI 10+1W6 AT 12
PA 10 TP(A) 1W+2 DKH

LeP 30 AU 30 WS 7 RS 0

MR 7 GS 8

Suramu

Die Priesterin hat ihr Haar vollständig entfernt und ist deshalb glatzköpfig. Sie benutzt Schminke, um vor allem ihre Augen zu betonen. Sie ist recht hübsch, jedoch umspielt ihr Gesicht meist Verachtung, Zorn oder Wut. Ihr Körperbau ist wenig durchtrainiert, eher wohlgerundet. Als Kleidung bevorzugt sie offene Gewänder, wie sie die Ankhatep-Priesterinnen tragen. Ihre Fingernägel sind länger als üblich. Suramu ist wie ihr Zwillingbruder Ankhatep geweiht. Ihre Hintergrundgeschichte gleicht der ihres Bruders, jedoch

gibt es eine Ausnahme. Anders als er ist sie keineswegs eine Fanatikerin. Auch liebt sie ihren Bruder nicht so stark wie dieser sie. Sie ist wesentlich pragmatischer eingestellt und wenn die Sache schlecht läuft, würde sie eher ihr Leben retten wollen durch Flucht oder Aufgabe, als zu sterben. Dabei würde sie sogar ihren Zwilling und den Ophidias verraten.

Alter: 28 Jahre

Größe: 1,71

Haarfarbe: kahl (schwarz) **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: kompetente Hohepriesterin

Eigenschaften: MU 12 KL 14 IN 13 CH 13

FF 12 GE 11 KO 11 KK 11

SO 9

Talente: Dolche 6, Hieb Waffen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 6

Zauber: Für eine genauere Festlegung können Sie die Halbzauberer-Variante des Zauberpriesters (**Myranische Magie** 167) verwenden

Dolch: INI 10+1W6 AT 12
PA 9 TP 1W+1 DKH

Raufen: INI 10+1W6 AT 12
PA 10 TP(A) 1W DKH

LeP 30 AU 30 WS 6 RS 0

MR 7 GS 8

Der Ophidias

Der Ophidias ist eine neun Schritt lange Schlange mit drei Armpaaren. Sein Körper ist ausgesprochen massig (man könnte sagen: der Ophidias ist etwas dicker als andere Vertreter seiner Art), dennoch kann er sich recht schnell irgendwo durchschlängeln.

Der Ophidias bewohnt schon sein ganzes Leben lang die Insel. Vermutlich ist er der letzte seiner Art hier. Vor einigen Jahren bemerkte er im Dschungel der Insel die beiden Geschwister und ihren Tempel. Normalerweise ist es nicht die Art dieser Wesen, obwohl sie sehr intelligent und zaubermächtig sind, Menschen als etwas anderes als als Beute zu betrachten. Aber dadurch, dass es den Geschwistern gelang, ihre Magie zur Schau zu stellen und weil sie den Ophidias als eine Art Halbgott ansahen, machte sich die Schlangenkreatur die Menschen zu Nutzen und übernahm willig die Rolle des Sohns Ankhateps. Seitdem bringen die Geschwister dem Ophidias Amaunir und notfalls Menschen als Opfer dar, während er ihnen einen Teil seines magischen Wissens überlässt.

Alter: 40 Jahre **Größe:** zwischen 4 und 5 Gradu Länge, aufgerichtet etwas mehr als 2 Gradu

Farbe: ein grünlicher Leib **Augenfarbe:** gelb

Kurzcharakteristik: kompetenter Zauberer

Eigenschaften: MU 12 KL 16 IN 12 CH 13
 FF 10 GE 13 KO18 KK 24*
 SO -

Talente: keine für das Abenteuer relevanten

Zauber: Die Magie des Ophidias beruht auf den Quellen Humus und Wasser, Elementare Geschosse und Schutzschilde sind dabei seine favorisierten Zauber.

Krallen: INI 10+1W6 AT 13
 PA 9 TP 1W+3** DK H

Biss: INI 10+1W6 AT 11
 PA 9 TP 1W+2** DK H

LeP 90 **AU** 100 **WS** 9 **RS** 3

MR 12/25 **GS** 6 **AsP** 65

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Hinterhalt (20-MR des Opfers), Mehrfachangriff***

* Diese KK bezieht sich auf den Leib: KK bei Gebrauch der Arme ist die Hälfte des Wertes.

** Werden durch Krallenhieb oder Biss SP erzeugt, so kommt mit 50% (11-20 auf 1W20 Giftschaden hinzu. Stufe 7; Wirkung 1W+1 SP/SR, Schmerzen, Schwellungen/halbiert; Beginn sofort, Dauer 1W+1 SR.

*** Der Ophidias kann bis zu 6 AT pro KR durchführen, nach den ersten beiden sind weitere jedoch um je 3 Punkte erschwert.

Biss: INI 10+1W6 AT 12
 PA 8 TP 1W+3* DK HN

Speien: INI 10+1W6 AT 17
 PA 8 TP Gift** DK NSP

LeP 28 **AU** 100 **WS** 6 **RS** 2

MR 3 **GS** 12

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP bei Biss, Speiangriff: Gesicht oder Augen getroffen, doppelter Schaden und Erblindung für 1 SR)

* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4, Wirkung 3 SP/1 SP pro KR, Beginn sofort, Dauer: 2W6/1W6 KR

** Dem Speien kann nur durch eine Ausweichen-Probe mit halbiertem Wert ausgewichen werden: auf der Haut verursacht das Gift pro Treffer 1W6/1W3 SP.

Schergen und Ungeheuer

Nursalaner

Knüppel: INI 10+1W6 AT 12
 PA 8 TP 1W+1 DK N

Raufen: INI 9+1W6 AT 12
 PA 8 TP(A) 1W+1 DK H

LeP 28 **AU** 28 **WS** 6 **RS** 0

MR 4 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Affenmensch

Knüppel: INI 9+1W6 AT 13
 PA 8 TP 1W+4 DK NS

Raufen: INI 9+1W6 AT 12
 PA 8 TP(A) 1W+2 DK HN

LeP 60 **AU** 50 **WS** 8 **RS** 2

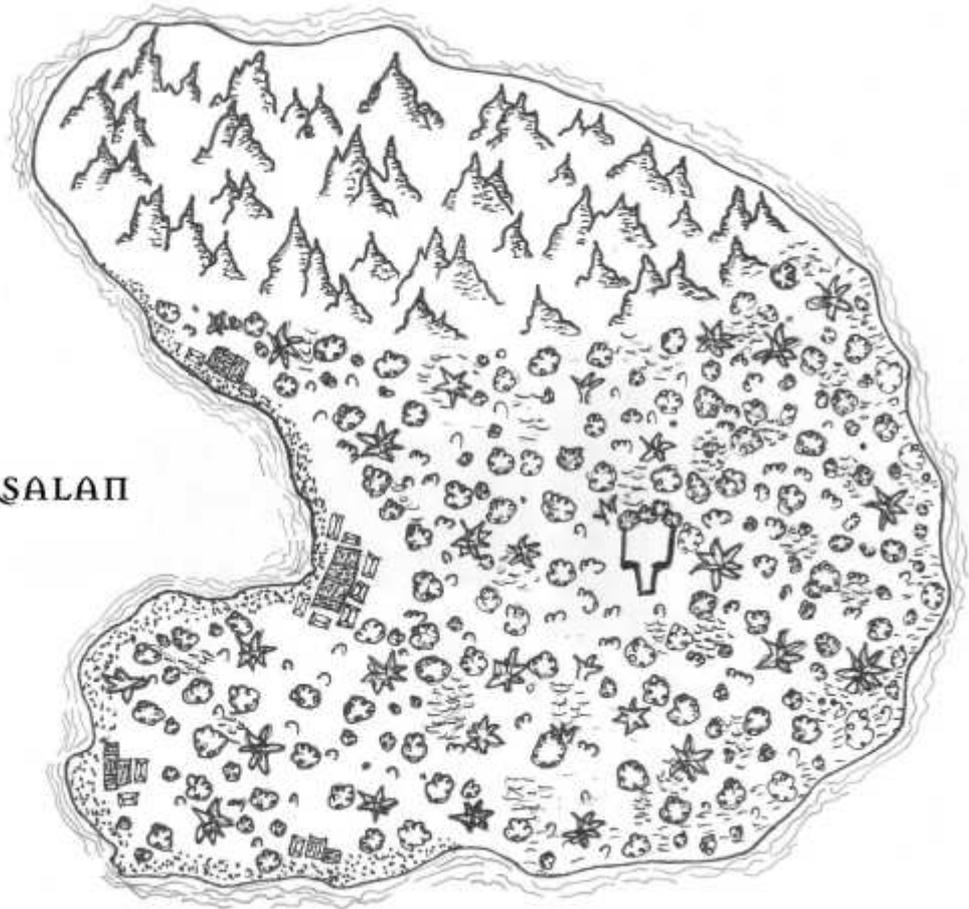
MR 5 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Niederwerfen (6)

Kobrakan

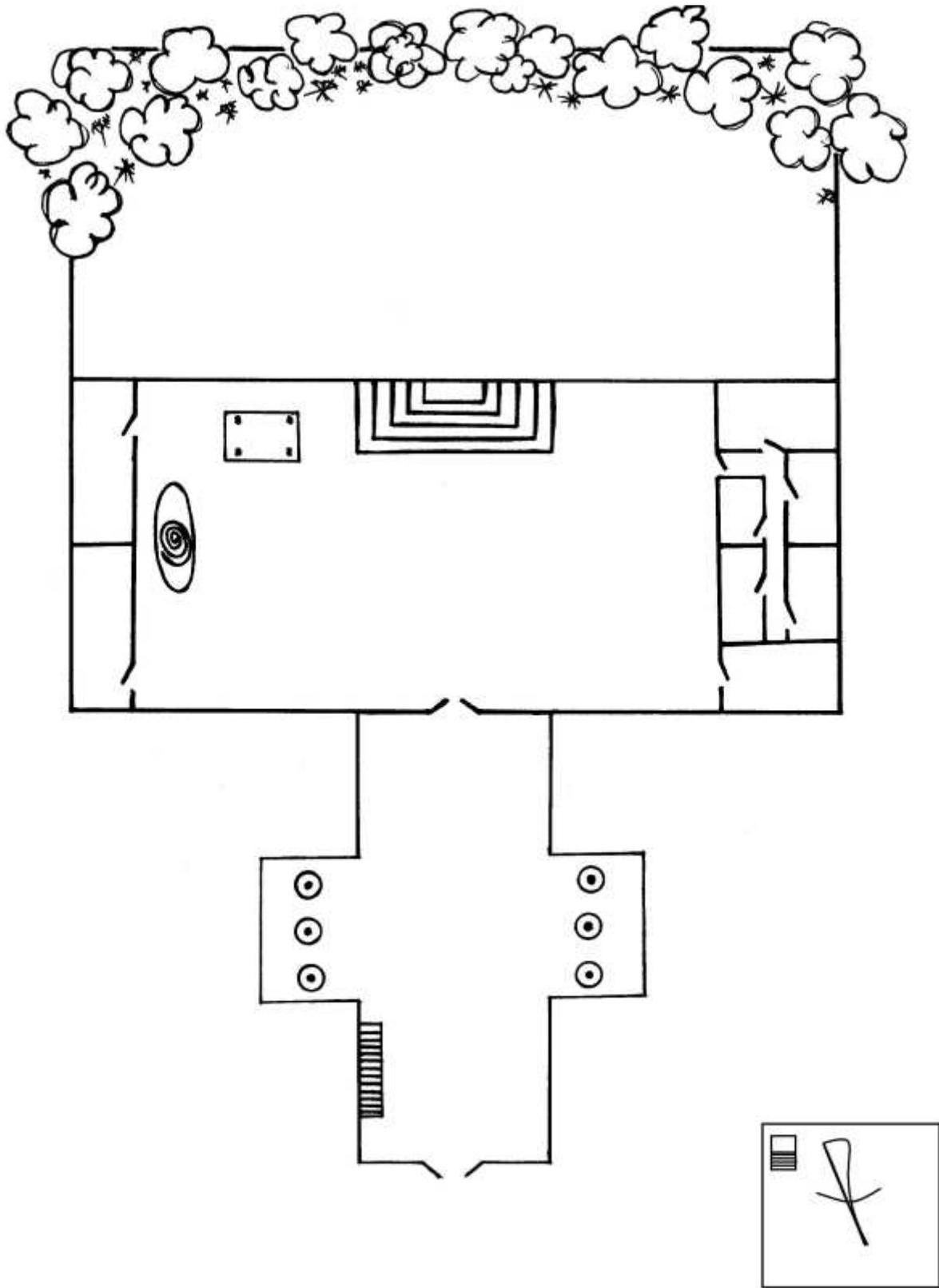
DIE ÎPSEL ΠURSALAP



DIE ÎPSEL ΠURSALAP

- A) Nördliche Bergkette
- B) Östlicher Dschungel
- C) Zentraler Dschungel
- D) Östlicher Dschungel
- E) Kleinere Dörfer
- F) Pidabara
- G) Ankhatep-Tempel





Karte1: Spieler-Karte der Insel, Karte 2: Meisterkarte der Insel, Karte 3: Spielerkarte des Tempels.

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*), Talamon Grat; Caryad

Texte: Peter Horstmann, Corinna Kersten, René Littek, Dennis Rüter, Jürgen Roth, Alex Spohr, Jochen Willmann

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

