

Nummer 30_2/2011



Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE



Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Vorwort | 3 |
| <i>Myranische Magie</i> | |
| Weitere Modifikationsglyphen von Benedikt Megner | 4 |
| <i>Leben in Myranor</i> | |
| Cursus Honorum von Jörg Raddatz und Peter Horstmann | 7 |
| <i>Rassen & Kulturen</i> | |
| Die Abishai von Jan Stawarz | 9 |
| <i>Stadt & Region</i> | |
| Myrunhall - Eine Provinz in Gyldraland von Peter Horstmann | 16 |
| Gästevilla des Hauses Kouramnion in Teleropolis von Peter Horstmann | 20 |
| <i>Myranische Rezepte</i> | |
| Ama GirRaos Kochecke - Kuanua mit Laugenkäse von Peter Horstmann | 24 |
| <i>Myranor-Szene</i> | |
| “Die verbotene Kammer” - Werkstattbericht von Uhrwerk-Verlag | 25 |
| <i>Abenteuer</i> | |
| Der Eber von Oupolis von Mark Koschmieder | 27 |
| Impressum | 37 |
| Pläne | 38 |

Vorwort

Treppe fegen ... ?!

"30 und kein bisschen leise" oder "Ich bin 30, bitte helfen Sie mir über die Straße" ...

Solche Texte hat weder Myranor noch sein Fanzine nötig. Wenn ich mir die inzwischen doch recht lange Reihe der Ausgaben ansehe, dann ist es ein gutes Gefühl, das mich dabei umfängt. Viele Ideen der Autoren sind inzwischen Teil der Spielwelt geworden und auch ein guter Teil der regelmäßigen Schreiber und Zeichner hat seinen Weg in die Riege der DSA-Autoren geschafft. Für viele unserer Kunstschaffenden war und ist das Hobby "Myranor" ein helfender Ausgleich neben Beruf, Uni oder Schule. Und es hat ihnen, wie auch den Menschen, die mit den Ergebnissen dieser hilfreichen Kreativität ihr Leben verschönern, eine Menge Spaß und Vergnügen bereitet.

Hier in Westfalen ist es üblich, dass man mit 30 Jahren die Treppe des Rathauses fegen muss, wenn man dann noch Junggeselle ist. Dies hat so lange zu geschehen, bis eine Jungfer sich erbarmt und den Feger freiküsst.

Nun, Myranor ist auch darin eine Ausnahme. Zum einen kann man kaum behaupten, das Fanzine stünde noch solo da. Auch wenn die Anzahl der Rollenspiel-orientierten Internet-Auftritte mit den Jahren wieder gesunken ist, so gibt es doch noch eine Menge Seiten, die berichten, Material bereitstellen und als Treffpunkt dienen. Zum anderen ist weder Myranor noch unser Fanzine ohne Anhänger, geschweige denn ohne Frauen. Im Gegenteil. Gerade bei Myranor finden sich erfreulich viele Frauen. Dies gilt für die künstlerisch schaffende Ebene ebenso wie für die vergnügt spielende Fraktion. Wir sind also weder leise noch alleine.

Und so soll es auch bleiben. Wir haben 30 Ausgaben lang berichtet, was wir aus Myranor Interessantes erfahren haben und werden dies auch weiterhin so halten. Die Memoria Myrana wird auch weiterhin fleißig News, Artikel und Hintergründe bringen und den Weg des Güldenlandes kritisch begleiten. Auch wenn einige unserer Autoren, ebenso wie langjährige Gesprächspartner auf Seiten der DSA-Redaktion, denen nicht nur hier ein freundliches Dankeschön für die Unterstützung und die schöne Zeit gebührt, das Güldenland und DSA inzwischen verlassen haben, so geht es doch stets weiter. Die Memoria Myrana ist eine Bühne und eine Schmiede, hier kann man darstellen, präsentieren, lernen und üben, schaffen und erschaffen. Denn Kreativität ist die Farbe des Lebens.

Freuen wir uns auf die nächsten 30 Ausgaben ...

Wie immer gilt

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

15. Januar

15. April

15. Juli

15. Oktober

an die Adresse:

info@tabuin.de

Peter Horstmann
für das Memoria Myrana - Team

Weitere Modifikationsglyphen

von Benedikt Megner

Modifikationsglyphe der Inspiration

Fasziniert folgt er dem Geschehen. Trotz der Gefahr, in der sie sich offenbar befinden, hat dieser Anblick etwas Magisches, dem auch er sich nicht entziehen kann. Sie wirkt nun wie ein leibhafter Todesengel, der Wind umspielt unablässig ihre roten Haare und die blauen filigranen Linien, die sie vorher so fein und geschickt auf ihren Körper aufgetragen hatte, glühen nun in einem gespenstischen Licht. Ihr Blick ist wieder klar und nimmt zielgerichtet das feindliche Schiff hinter ihnen ins Visier und dann erhebt sie sich auch schon scheinbar leicht wie eine Feder schwebend in die Lüfte. Er hat keinen Zweifel, dass dies den Untergang des Feindes zur Folge haben wird.

Vor zwei Tagen ist dieses Hexenweib ihm noch wie eine fürsorgliche Göttin des Lebens und der Heilung erschienen. Er kam mit einem Handelsschiff in das Nordmeer, um genau zu sein, flüchtete er in Balan Cantara gerade noch an Bord dieses auslaufenden Schiffes und so verschlug es ihn hierher. Sie gerieten in heftigen Sturm, ihn riss es dabei über Bord und er verlor das Bewusstsein. Das Nächste, woran er sich erinnern konnte, war das Gesicht dieses Engels, wie sie sich über ihn beugte und Zauber der Heilung auf ihn sprach. Ihre feurige Mähne umrahmte ihr wunderschönes zutrauliches Gesicht, das mit grünen Linien verziert war. Auch an ihren Händen und Armen hatte sie diese Linienmuster, die im Rhythmus eines ruhig schlagenden Herzens leicht pulsierten. Von ihren Berührungen ging eine Kraft aus, die seinem geschundenen Körper langsam aber stetig wieder Leben einhauchte. Er hatte sich noch nie zuvor so geborgen gefühlt, wie in diesen Moment, auch wenn er gerade nur knapp dem Tod entkommen war. Von diesem Anblick fasziniert, merkte er erst später, dass er offenbar auf einem hjaldingschen Piratenschiff war. Sie war wohl so etwas wie die Schiffszauberin und hatte, so wie er das mitbekam, durchaus Einfluss bei den rauen Gesellen; die ihm wohl nicht ganz so wohlgesonnen waren, sich jedoch ihretwegen von ihm fernhielten. Sie pflegte ihn jedoch gesund und sorgte für sein Wohlergehen. Die Linien hatte sie später wieder abgewischt und sie schien auch keine Zauber mehr anzuwenden, aber dennoch war er noch immer wie betört von ihrem Anblick. Ein bisschen war er manchmal sogar auf

den Raben eifersüchtig, mit dem sie ständig innige Zwiegespräche hielt. Er bedauerte es, dass er nicht die Sprache der Nordleute sprach, um sich bei ihr zu bedanken und sich mit ihr zu unterhalten, aber er war sich sicher, sie wusste was er dachte. Sie sagte immer wieder etwas wie "Saita" und auch die anderen schienen sie so zu nennen, so dass er glaubte, dass dies ihr Name war, aber als er sich ihr dann vorstellen wollte, schien sie ihn nicht zu verstehen und verneinte immer nur.

Am heutigen Morgen kam dann Unruhe in die Mannschaft, es näherte sich wohl ein Schiff und so wie er das mitbekam waren das keine Freunde der Hjaldinger. Sie versuchten offenbar zu entkommen, aber so schnell sie auch fuhren, der Feind kam langsam aber sicher mit einer merkwürdigen Geschwindigkeit immer näher. Als ihnen so langsam guter Rat ausging, fasste sich seine Retterin nach kurzer Überlegung ein Herz und schrie entschlossen ihren Kumpanen ein paar Anweisungen entgegen, holte ein paar Utensilien heraus und begab sich zum Bug des Schiffes. Sie verteilte an drei der Piraten Trommeln und stellte sich einen großen Krug Met und noch ein paar andere Sachen bereit. Dann flatterte der Rabe herbei und ließ sich von ihr eine Feder ausreißen, ohne eine Reaktion zu zeigen. Nachdem der Vogel sich unter lautem Kreischen wieder in die Lüfte erhoben hatte, entledigte sie sich ihrer Kleidung und kniete sich nur mit einem Lendenschurz bekleidet dem eisigen Fahrtwind entgegen. Sie nahm ein kleines Fläschchen zur Hand und begann die Feder hinein zutauchen und damit dann filigrane hellblaue Linien auf ihren makellosen Körper zu zeichnen. Die Linien wirkten verspielt und doch ergänzten sie sich zu einem wunderschönen Muster, das gekonnt ihre Körperformen umspielte. Es waren vor allem geschwungene Linien mit vielen Wirbeln, Spiralen und Wellen. Er war wie gefesselt von diesem Anblick und ab und an glaubte er, dass sich die Linien und Muster an einigen Stellen, z. B. am Rücken, fast wie von selbst bildeten und teilweise auch von alleine veränderten und anpassten. Es dauerte eine ganze Weile bis ihr ganzer Körper komplett bedeckt war, doch als sie damit geendet hatte und Feder und Farbflasche beiseite legte, schien es so, als ob das Muster ganz leicht zu flackern anfing und auf etwas zu warten, bevor es in vollem Licht erstrahlen sollte. Dann gab sie den Trommlern ein Zeichen, behängte sich mit einem seltsamen Amulett und nahm einen kräftigen Schluck Met zu sich. Sie schloss die Augen und wiegte sich leicht im Takt der Trommeln. Immer

wieder nahm sie einen neuen Schluck aus dem Krug und es schien als ob sie sich langsam in eine Art Trance hineintrank und von dieser Welt entfernte. Gleichzeitig begann der Wind immer stärker zu werden und an ihr zu zerren. Das Brausen des Windes passte sich den Trommelschlägen an und es wehte allmählich so stark, dass es ihm Tränen in die Augen trieb, so dass er sie kaum noch offenhalten konnte. Das Antlitz der Zauberfrau verschwand vor seinem Blick immer mehr, nur die Linien auf ihrem Körper, die nun immer stärker zu leuchten anfangen, konnte er noch erkennen. Mit einem Mal, wie lange es dauerte konnte er nicht sagen, blitzten die Linien hell auf und die Szenerie verstummte für einen Augenblick in einer eigentümlichen Ruhe. Er erkannte sie am Bug stehend wieder, in voller Schönheit, doch jetzt hatte sie nichts mehr von dem fürsorglichen Wesen, das ihn noch vor einiger Zeit gepflegt und gehegt hatte. Sie strotzte nun vor einer elementaren Wildheit, wie er sie noch nie zuvor bei einem Menschen gesehen hatte. Sie war nun jedoch viel eher Windsbraut als Mensch und er hoffte auf Gnade für alle, die sich ihr nun in den Weg stellen sollten, denn sie würde jedes Hindernis unwiederbringlich hinfert wehen.

Modifikationsglyphe der Inspiration

Es gelten dieselben Regeln und Rahmenbedingungen wie allgemein für Modifikationsglyphen (siehe MyMa 112). Anstatt Essenzzauber unterstützt diese Modifikationsglyphe jedoch interne Wesensbeschwörungen und so muss als Zielobjekt auch der Wesensbeschwörer mit den entsprechenden Zeichen versehen werden.

Voraussetzungen: FF 13, Magiekunde 10, Malen/Zeichnen 10

Lernen: 300 AP, 2

Probe: CH/CH/FF + Anrufungsschwierigkeit des Wesens

Kosten: 7 AsP (Geister) / 10 AsP (Genien) / 13 AsP (Archonten)

Wirkung: Die ZfP* der folgenden gelungenen internen Wesensbeschwörung werden um RkP* erhöht und die einleitende Kontrollprobe der Inbesitznahme ist um 3 erleichtert.

Quellen: Zauberei

Modifikationsglyphe der Bindung

Irgendetwas stimmt nicht. Dort, wo man vor einigen Minuten noch das feindliche Schiff hatte ausmachen können, herrscht nun ein unbarmherziger Sturm.

Das hatte er auch nicht anders erwartet, doch es ist mehr als nur der erhoffte reinigende Sturm, es scheint fast ein Kampf der Winde untereinander entfacht zu sein. Das Toben und Fauchen, das zu seinen Ohren dringt, klingt widerlich und unnatürlich. Der Rabe flattert aufgeregt umher und krächzt wild ohne Pause. Auch die Piraten an Bord erkennen, dass etwas nicht nach Plan läuft und setzen nach kurzer Beratung Abfangkurs, um ihr beizustehen. Einer der Hjaldinger schaut ihn kurz an, während alle anderen sich zum Kampf bereit machen, dann drückt er ihm ein Entermesser in die Hand und klopft ihm aufmunternd auf die Schulter. Er ist kein mutiger Kämpfer, beim besten Willen nicht, eher ein kleiner feiger Dieb, aber in diesem Moment gebietet ihm seine Ehre, für seine Freundin zu kämpfen. Gewappnet und kampfbereit stellt er sich neben die anderen an die Reling und wartet darauf, das andere Schiff zu stürmen. Dabei beobachtet er die wilde Szenerie, die sich ihnen darbietet. Der Himmel scheint verrückt zu spielen, die Winde hüllen alles in heilloses Chaos und ersticken jedes Kommando ihres Anführers schon im Ansatz, aber jeder hier weiß auch so was es zu tun gilt. Er kann nun die Segel des feindlichen Schiffes als leicht durchscheinend erkennen, schwarzes Leinen mit seltsamen roten Zeichen darauf, es wirkt fast so wie Blut - Was heißt hier 'fast'? Je näher sie kommen, desto eher wird ihm klar, dass es wirklich Blut ist. Es sieht ganz frisch aus und tropft fast noch herunter.

Er versucht im Chaos seine Hexe ausfindig zu machen und erkennt sie über dem Schiff schwebend. Sie hat schwere Wunden und doch noch immer strahlt sie in all diesem Chaos eine Erhabenheit aus, die ihn beeindruckt. Da fällt sein Blick auf etwas in der Luft, das sich mit rasender Geschwindigkeit nähert. Er kann es nicht genau erkennen, doch er spürt, dieses Ding ist nicht von dieser Welt. Es wird sie rammen und hinfert reißen. So schrecklich diese Szene auch ist, er kann seinen Blick nicht davon abwenden. Erst zu spät merkt er nun, dass in dem Windchaos der Mast ihres Schiffes gebrochen ist und genau auf ihn zustürzt.

Von Schmerzen gepeinigt wacht er wieder auf, er ist mit vielen der Hjaldingern gefesselt unter Deck. Sie alle haben Verletzungen und liegen elendig herum. Auch seine Hexe befindet sich hier. Das heißt, er hofft, dass sie noch lebt, momentan erkennt er nur ihren scheinbar leblos wirkenden Körper in der anderen Ecke liegen. Er versucht zu ihr zu kommen, doch auch er selbst merkt nun, dass es ihm schlechter geht als gedacht. Sein Kopf dröhnt und er verliert sofort das Gleichgewicht und fällt hin. Ein Wärter schreit auf und peitscht ihn mehrmals aus.

Sie lebt offenbar doch noch, denn er kann einige Zeit später leichte Regungen ihres Körpers erkennen. Es kommen wieder ein paar der Wärter herein und treiben sie, an schwere Ketten gebunden, nach oben

an Deck. Dort bietet sich ihnen ein grausamer Anblick. Hinter den mit blutigen Zeichen beschmierten Segeln schwebt eine abscheuliche Wesenheit. Es ist eine riesige, grau geschuppte Schlange mit Widderkopf, von deren Hörnern beständig Blut tropft. Darunter an Deck steht ein dunkel gewandter Magier, der in einer seltsamen Sprache das Wesen anredet, fast schon eine Art Gebet. Er erwähnt immer wieder etwas wie "Ballareihana". Der Magier wendet sich nun den Gefangen zu und deutet mit beiläufigen Gesten auf ein paar von ihnen. Bei einigen geht er erst näher hin und prüft ihre körperliche Verfassung. Offenbar wählt er nur kräftige Hjaldinger aus. Seine Freundin wird ebenfalls lange begutachtet, doch dann nicht ausgewählt. Er selbst ist wohl ebenfalls zu schwächling und geschwächt.

Das, was nun folgt, wird er niemals vergessen. Die ausgewählten Männer und Frauen werden nun einzeln, jeweils von zwei Wachen gehalten, zum Magier an den Mast gebracht. Dieser hat sich mit einem verzierten Dolch dort aufgestellt und schlitzt den wild zappelnden Opfern mit kurzen Schnitten nacheinander die Kehlen auf, so dass das Blut regelrecht herausspritzt. Die widerliche Schlange scheint bei jedem Opfer freudig zu zucken und auch die Zeichen auf dem Segel werden immer kräftiger und blutiger. Bald schon ist das ganze Segel mit einem riesigen blutigen Bild aus unzähligen kleinen Zeichen bedeckt. Der Schlange scheint es zu gefallen und sie fängt an, Wind in die Segel zu blasen, so dass sie mit einer ungeheuren Geschwindigkeit vorankommen, während die paar übrigen, noch zu schwachen, Gefangenen wieder unter Deck gebracht werden.

Er merkt wie er langsam wieder zu Kräften kommt und vor allem seine Finger wieder bewegen kann. Es dauert zwar eine Weile, aber es gelingt ihm, sich von seinen Fesseln zu befreien. Er ist halt doch etwas feingliedriger als die anderen Gefangen und schließlich hat er Übung darin. Es steht aber noch immer eine Wache herum und er hat keine Ahnung, wie er diese loswerden soll. Er schaut seine Freundin an, die offenbar ebenfalls langsam wieder zu Kräften gefunden hat. Er zeigt ihr, dass er sich von seine Fesseln lösen konnte und sie versteht sofort, was es nun zu tun gilt. Sie macht die Wache auf sich aufmerksam und beschimpft sie, so dass diese langsam in der Überzeugung, ihr überlegen zu sein, zu ihr hingeht und dabei den von Fesseln befreiten Dieb außer Acht lässt, der schnell zu einem herumstehenden Stuhl greift und die Wache hinterrücks zusammenschlägt. Als er auch die Fesseln der anderen löst, fasst die kleine Hexe offenbar einen Plan. Sie holt etwas Schmutz und reißt ihm das ohnehin schon zerfetzte Hemd vom Leib und malt ihm mehrere Zeichen auf den Oberkörper, anschließend spricht sie einen Zauber und fortan wird er ständig von einem kleinen Windhauch umschwirrt. Ihm wird noch nicht klar was das soll, aber er vertraut ihr. Währenddessen

haben sich die anderen mit allem, was sie finden können, bewaffnet. Dann stürmen sie nach draußen. Er will ebenfalls für ihre Freiheit kämpfen, doch sie hält ihn zurück, auf einen kurzen Ruf von ihr flattert ihr Rabe heran und sie reißt diesem wieder eine Feder aus, die sie nun ihm in die Hand gibt, dann spricht sie ein kurzes Wort und auf einmal trägt ihn der Wind in die Höhe und schnell weg vom Schiff, während die Hjaldinger noch versuchen, einen aussichtslosen Kampf zu führen. Erst jetzt begreift er, dass dieser Kampf nur der Ablenkung für seine Flucht dienen soll.

Modifikationsglyphe der Bindung

Es gelten dieselben Regeln und Rahmenbedingungen wie allgemein für Modifikationsglyphen (siehe MyMa 112). Anstatt Essenzzauber unterstützt diese Modifikationsglyphe jedoch die Bindung eines externen Wesens an einen Gegenstand, ein Objekt oder einen Ort (MyMa 64) und so muss als Zielobjekt auch das Bindungsobjekt mit den entsprechenden Zeichen versehen werden.

Voraussetzungen: FF 13, Magiekunde 10, Malen/Zeichnen 10

Lernen: 300 AP, 2

Probe: CH/CH/FF + Anrufungsschwierigkeit des Wesens

Kosten: 7 AsP (Geister) / 10 AsP (Genien) / 13 AsP (Archonten)

Wirkung: Die Kontrollprobe für den Dienst Bindung eines extern beschworenen Wesens an das hiermit bezeichnete Bindungsobjekt ist um 3 erleichtert und für Dienste im Rahmen dieser Bindung stehen zusätzliche RkP* in Höhe der ZfP* bereit. Diese können dazu genutzt werden den Dienstumfang zu erhöhen, die Dienstkosten zu senken oder die Kontrollproben für die Dienste zu erleichtern (MyMa 96).

Quellen: Zauberei

Cursus Honorum

von Jörg Raddatz
mit einem Beispiel von Peter Horstmann

Im Imperium liegen eigentlich alle wichtigen Führungsaufgaben bei Optimaten, also Magiern: In Myranor ist dementsprechend das Klischee des Magiers als Bücherwurm und Stubenhocker fast unbekannt. Stattdessen gibt es als negatives Vorurteil eher das Bild vom Optimaten als besserwisserischem Jüngling ohne praktische Kenntnisse, der sich über den Ratschlag seiner erfahreneren Untergebenen hinwegsetzt. Dass selbst sehr bewanderte Optimaten oft ein geradezu jugendliches Äußeres haben, verstärkt den Eindruck nur noch.

Die grundlegende Annahme aller personellen Entscheidungen lautet, dass ein gut ausgebildeter Magier für sämtliche Aufgaben geeignet ist, seien sie politischer, militärischer, diplomatischer oder anderer Natur. Man ist stolz darauf, in weltlichen Dingen ein kompetenter Generalist zu sein - "Spezialisierung ist für Chrattac", wie ein Sprichwort lautet, "und für einfache Bürger" wie manche Adepten arrogant hinzufügen. In jedem Fall ist es üblich, dass ein Optimat nicht lange auf einem Posten verbleibt, sondern im Laufe einer politischen Karriere die unterschiedlichsten Funktionen bekleidet. Seine tatsächliche Eignung ist eher zweitrangig, da er über kompetente Honoraten als Zuarbeiter verfügt - stattdessen wird erwartet, dass er die allgemeinen Richtlinien der Amtsführung festlegt und zugleich Erfahrung in dem jeweiligen Bereich erwirbt.

Die von den Optimaten beanspruchte Herrscherrolle stützt sich auf die Annahme, dass sie natürlich überlegen sind. In der Praxis kann das verschiedene Formen annehmen, zwei davon sind besonders verbreitet:

1) Für manche Gruppen haben die Optimaten ihre Position schon deshalb verdient, weil sie zaubern können - die Gabe, Geister und Dämonen zu kommandieren und nur mit dem Verstand die Umwelt zu formen und zu beherrschen, macht sie zu geborenen Befehlshabern. Eine solche Sichtweise, die nur auf dem angeborenen Besitz magischer Kräfte beruht, stößt jedoch durch die schiere Existenz von Animisten und Satuduren sehr schnell an ihre logischen Grenzen, darum findet man sie nur gelegentlich.

2) Im einfachen Volk findet sich oft der Glaube, dass Optimaten als dreiäugige Geschöpfe eine Spezies für sich sind und deren angeborene Fähigkeiten nun einmal die aller anderen

Spezies übertreffen. Selbst bei einem Optimaten, der schon während Kindheit und Jugend bekannt war, würden viele nicht daran zweifeln, dass die Weihe "zum Zauberer" alle schlummernden Kräfte erweckt hat. Kurzum, der Optimat an sich ist einfach so viel besser, dass er alles kann. Unter Optimaten selbst, Honoraten und sogar manchen gebildeten Bürgern ist diese Meinung eher selten, hier herrscht eine realistischere Einschätzung der Fähigkeiten des Adels vor.

3) In den höheren Kreisen ist man sich wohl bewusst, dass ein altgedienter Tempelpriester mehr über den Götterkult weiß als ein neu ernannter Sub-Prätor und dass ein erfahrener Zenturio mehr vom Kämpfen und dem Drill versteht als ein junger Tribun. Daher stützt man hier die Führungsrolle der Optimaten eher auf eine generelle, schwer zu definierende Einsicht. Diese hat nichts mit spezifischen Fachkenntnissen zu tun, sondern mehr mit einer generellen Weisheit, wie der Kosmos im Ganzen, aber auch eine konkrete Situation aufgebaut ist, welche Bestandteile sie hat und welche Konsequenzen bestimmte Aktionen für das Gesamtbild hätten. Oft wird diese besondere Einsicht mit dem Dritten Auge verbunden, das schließlich in der "reinen Lehre" alle Optimaten besitzen. Anders gesagt - der Optimat besitzt nach dieser Meinung den Überblick, was jeweils getan werden muss; eine Begabung, die viel wichtiger ist als die Spezialkenntnisse desjenigen Untergebenen, der diese Anordnungen dann praktisch umsetzt.

Dadurch werden auch die Entscheidungen eines Optimaten gerechtfertigt, die als unverantwortlich, bizarr oder rundweg menschenverachtend erscheinen: Nichtmagier sehen einfach nicht alle nötigen Komponenten einer Situation, während Optimaten auch alle kosmologischen und spiritu-



ellen Aspekte berücksichtigen, vor denen die trivialen Wünsche des einzelnen Sterblichen oft verblasen.

In der Praxis bedeutet das, dass sich die meisten Optimaten allen anderen gegenüber hochnäsigen benehmen und ihnen nichts oder fast nichts zutrauen, ihre eigenen Fähigkeiten hingegen überschätzen - die klassische Definition der Arroganz als schlechter Eigenschaft. Meist kommt sie als unerschütterliches Vertrauen in die eigene überlegene Weisheit daher.

Es gehört zur üblichen Praxis, dass ein Adeptus Minor seinem bisherigen Lehrmeister als Helfer bei dessen weltlichen Aufgaben zur Hand geht. Ein eigenständiges Amt kann er erst übernehmen, wenn er zum Adeptus Maior aufgestiegen ist. Üblicherweise folgt hier nun eine niedrige Position an einem Trodinarshof, dann eine beim Militär, dann eine in der Justiz und danach vielleicht eine Stelle in der Tempelaufsicht. Es ist nicht gebräuchlich, dass zwei Posten im gleichen Bereich aufeinander folgen - kein Offizier steigt direkt in einen höheren Rang auf, stattdessen absolviert er dazwischen Amtszeiten etwa im Prätorium oder als Diplomat. Da optimatische Würdenträger in aller Regel kein Gehalt bekommen, sondern stattdessen ihre laufenden Kosten selbst tragen (oder über Zuschüsse des Hauses finanzieren) müssen, wird das Übernehmen wichtiger Posten meist als Dienst am Haus im Sinne der acht zu erfüllenden Aufgaben auf dem Weg zum Adeptus Exemptus gewertet. Bestimmte Ämter (etwa die eines Prätores) sind diesem Weiherang vorbehalten, manche können sogar nur von einem Magus übernommen werden.

Cursus Honorum - ein Beispiel

Taliavana ton Aphirdanos schaute von ihrem Pergament auf.

"Sesios, hast du die Aufzeichnungen aus meiner Zeit beim Brajantempel geholt? Du weißt, ich brauche sie für meine Biographie."

Der angesprochene Sekretär war gerade mit einem Stapel von Pergamentrollen in der Tür erschienen.

"Ja, Majestät, die Aufzeichnungen sind bei diesen Unterlagen dabei. Ihr wart von Shinxir 4704 bis Raia 4715 in Sidor Corabis."

"Oh, ja - ich erinnere mich. Der Shinxir war völlig verregnet, ganz ungewöhnlich für die Jahreszeit. Ich hatte den Schritt in den Kult fast schon bereut, kein einziges Opfer wollte vernünftig brennen. Ein schreckliches Omen."

"Es wird angenehmer gewesen sein als Eure Zeit als Notarin in Hjaldingard, wenn ich mir diese Bemerkung erlauben darf."

"Durchaus, das Klima dort oben war ein Alptraum, selbst im Sommer war es nur kalt und nass. Dagegen war Corabeni wie ein Sommerurlaub. Auch wenn es nicht zu vergleichen ist mit den Jahren in Cantera."

Verträumt schaute sie auf ihre Papiere.

"Das war eine wirklich angenehme Zeit. Wenn ich gewusst hätte, dass Peranthis so kalte Winde hat, wäre ich vielleicht auf meiner Insel geblieben. Sidor Barava ist eine nette Provinzmetropole gewesen. Ich war wirklich froh, als ich die Berufung ins Hohe Konzil erhielt und in die Centropole wechseln konnte. Das ganze Reganat Peranthis besteht nur aus Intrigen und Eigennutz und dazu hat es ein Klima, das einem mit Fünfzig schon schmerzende Gelenke beschert. Ich traure keine Minute um den Posten der Regentin. Dagegen war sogar die Militärzeit in Valantia ein Vergnügen. Der Dienst in der Mholurenwehr mag langweilig gewesen sein, aber man konnte oft genug seine Zeit in Sidor Valantis verbringen. Keine Stadt, Sesios, nicht einmal Dorinthapoles, bietet so viele Möglichkeiten der Kurzweil!"

In Gedanken schien sie wieder eine jugendliche Tribunin zu sein, ihre Haltung straffte sich und der Glanz ihrer Augen, der in den letzten Jahren immer blasser geworden war, begann zurückzukehren.

"Ich bedaure es sehr, aber ich war nie in der Stadt am Valantischen Meer."

"Niemals?"

Taliavana schaute ihren Sekretär erstaunt an, "Aber du stammst doch aus Valantia oder nicht?"

"Sicherlich, doch die Domäne meiner Eltern liegt im äußersten Nordwesten des Horasiats. Von dort ging ich nach Cantera zum Militär, bis ich vor nunmehr fünf Jahren zu Euch kam."

"Fünf Jahre schon? Hm, es wird langsam Zeit, dass wir dir eine weitere Stufe im Cursus verschaffen, auch wenn ich nur ungern auf dich verzichten werde."

Sesios dal Aphirdanos verneigte sich. Er wusste, dass es ein Glückstag für ihn gewesen war, als er in die Dienste dieser hochgestellten Verwandten eingetreten war.

Werdegang der Taliavana ton Aphirdanos

| | |
|-------------|---|
| 4666 - 4686 | Jugend und Ausbildung |
| 4686 - 4694 | Militärzeit in Valantia |
| 4694 - 4708 | Verwaltung der Provinz Targardia in Hjaldingard |
| 4708 - 4718 | Prätorin des Brajan im Tempel zu Sidor Corabis |
| 4718 - 4727 | Trodinarin in Cantera |
| 4727 - 4760 | Regentin in Peranthis |
| Seit 4760 | Berufung in die hohe Kanzlei nach Dorinthapoles |

Die Abishai

von Jan Stawarz

Von Kriegern und Monstren - Erzählungen und Legenden über die Abishai

"Die Abishai sind Bestien, verschlagen und gerissen. Mit Messern und Ketten kommen sie raubend, mordend und brandschatzend. So verstecke dich im Wald, wenn du ihre schlanken Schiffe am Horizont siehst. Denn sie werden bald hier sein. Verberge alles was dir lieb und teuer ist. Die maskierten Tangteufel mit Eiswasser in ihren Adern, die wie von Dämonen besessen zu sein scheinen." - Warnung einer alten Frau aus Cantera an ihre Enkel.

"Wir Abishai fürchten nichts, weder Tod noch Dämon. Mich habt ihr zwar besiegt, doch unser Volk werdet ihr nie schlagen." - Letzte Worte eines Abishais kurz vor seiner Hinrichtung

"Erst dachten wir es sei eine ideale Insel für eine Rast. Viel Wasser und Nahrung. Wir fanden sogar etwas Gold im Inneren der Insel. Doch die Idylle trübte sich, als die Nacht hereinbrach. Sie kamen aus dem Meer, aus dem Sand und dem Wald, wie Schatten. Wir bemerkten sie erst als unsere Wachen schon tot waren. Wie die Haie müssen sie uns die ganze Zeit belauert haben. Nun griffen uns diese verschleierte Monster des Meeres an, aus dem Hinterhalt wie diese feigen Padir. Nun war uns klar, dass es sich bei den Angreifern nicht um normale Piraten handelte, sondern um Abishai. Wie Haie im Fressrausch schlachteten sie unsere besten Kämpfer ab und es schien uns als schlugen unsere Waffen keine Wunden bei ihnen. Wir flohen in wilder Panik und nahmen Fahrt auf. Mit ihren schnellen Katamaranen holten sie uns schnell ein und versuchten uns zu entern. Doch unsere Einheit und günstige Winde, Shinxir und Chrysis sei Dank, half uns in Sichtweite des Hafens zu gelangen. Dann drehten die Verfolger plötzlich ab und verschwanden im aufziehenden Nebel." - Bericht eines Fernhändlers nach seiner Rückkehr im Hafen

Andere Kulturen über die Abishai

Imperialer Fischer: *"Diese Teufel, sie lassen uns ausbluten wie ein Vark, wenn wir nicht zahlen so kommen sie, schänden unsere Frauen, entführen unsere Kinder und zünden unsere Häuser an. Ich wünschte*

diese Teufel würden allesamt ersaufen und auf den Grund diese verfluchten Meeres sinken."

Optimat: *"Alle unsere Bemühungen sie zu bestrafen schlugen bisher fehl. Sie sind uns schon seit Jahren ein Dorn im Auge."*

Rissobotschafter: *"Die Krieger, die Abishai nennen, uns Freund sein, aber manche auch echt böse die uns behandeln wie Mholuren. Doch meist sein Freund. Wir nie haben Ärger. Sie Herren von über den Wellen. Wir Herren unter den Wellen."*

Loualil: *"Achja, meint ihr diese Gestalten, die manchmal vom Meer herkommen und dann jede Menge Sachen wollen? Hmm (Sie zuckt die Schultern), sie kommen, wir geben ihnen was sie wollen und dann gehen sie wieder. Leid tun mir nur diese armen verloren Seelen derer, die nicht in unserer Gemeinschaft aufwuchsen."*

Nyramaunirischer Segler: *"Fürchten sich nicht vor dem Gefahren des Meeres, scheuen keinen Kampf, Segeln wie der Wind und trotzen Sturm und Wetter. Wenn nicht so viele Völker unter ihnen wären, könnte man sie glatt mit uns verwechseln."*

Piraten: *"Arr. Diese Teufelsfische trauen sich was, verlangen Unsummen für die Liegeplätze in ihren Inselhäfen, ihr Bier schmeckt nach Algen und Tang und ihre Tavernen sind teuer und dreckig. Nicht zu vergessen, dass man sobald man sein Schiff aus der Sichtweite ihrer Insel gebracht hat, schon Ziel eines Kaperangriffes werden kann, wenn man nicht die richtigen Wimpel setzt. Aber was solls. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft und es ist ein tolles Gefühl, mal vor einem Abishaischiff einen Händler auszunehmen."*

Profitbedachter kerreshitischer Händler: *"Wenn man von den gelegentlichen Überfällen von anderen Piraten und dem unwirklichem Wetter auf dem Meer absieht, muss man sagen, dass die Waren, welche man auf Abishaimärkten bekommt, so selten sind, dass sich der Aufwand schon wieder lohnt. Na gut, Lotsen müssen bezahlt werden, Liegeplätze im Hafen, wenn man diese Tanghaufen so nennen darf, und Zöllner müssen gängig gemacht werden. Aber der Profit lohnt sich."*

Ehre und Einheit - Leben und Verhalten der Abishai

Der Werdegang eines Abishai

Ein Abishai muss wie jeder andere eine Ausbildung absolvieren. Wenn ein Abishai fünf Jahre alt wird, bekommt er einen Mentor. Dieser Lehrmeister nimmt ihn mit auf Reisen, lehrt ihn Kampf und Seefahrt und die Grundlagen des Lebens als Abishai, wobei diese von dessen Haus abhängt. Viele junge Abishai treten später dem Haus ihres ehemaligen Meisters bei. Der Lehrling ist dem Lehrer in keiner Weise verpflichtet. Auch der Meister kann den Schüler an einen anderen weitergeben, wenn dieser eine bestimmte Begabung für ein Gebiet feststellt. Ein Heranwachsender ist noch kein vollwertiger Abishai, das heißt, er besitzt noch nicht das Recht seine Ehre zu verteidigen oder sich einem Haus anzuschließen. Wenn der Mentor seinen Schützling für würdig befindet, so schickt er ihn auf seine erste Kaperfahrt. Nach seiner Rückkehr darf er den Blutschwur ablegen und so ein vollwertiger Abishai werden. Auch ein Dahergeschwommener muss diesen Weg gehen, um seine Fähigkeiten zu testen und zu erweitern. Auch um die Grundlagen des Lebens als Abishai zu vermitteln, daher ist ihre Ausbildung auch viel kürzer als die eines jungen Abishais. Gelegentlich verschwindet auch ein Dahergeschwommener, der wohl nicht den Ansprüchen der Abishai genügt, oder ein Spion der vielen Feinde der Abishai.

"Bei meinem Blut" - Der Schwur der Abishai

Jeder Abishai legt am Ende seines Werdegangs den Blutschwur ab, so wie der erste Hatan auf der ersten Tanginsel. In einer feierlichen Veranstaltung spricht er vor der gesamten anwesenden Bevölkerung der Insel diesen Schwur: "Als gleicher unter gleichen schwöre ich feierlich, loyal und treu der Gemeinschaft der Abishai zu sein. Nie wieder sei jemand mein Herr außer der Freiheit selbst. Dies sei mein Schwur, bei meinem Blut". Anschließend schneidet er sich in den Arm und vergießt Blut auf den Tangboden. Dann spricht der Zeremonienmeister: "So sei es", und überreicht ihm sein Tuch und ein Chak. Von nun an ist er ein Gleicher unter Gleichen und kann alles tun was ein normaler Abishai tun kann. Er kann sich einem Haus anschließen, hat das Recht seine Ehre zu verteidigen oder seine Heimat verlassen.

Das Ehrgefühl der Abishai

Für die Abishai ist Ehre und Loyalität alles, denn wenn die Haie schon am Bug schwimmen, sollte man keine Schlangen an Bord haben. Dabei ist es wie auf dem Land auch, je heißer das Blut, desto eher kocht es auch. Amaunische Abishai sind meist eher beleidigt als Shingwa. Oft kommt es zu Streitigkeiten über Ehrgefühl, die in handfesten Auseinandersetzungen enden. Dabei fließt häufig Blut aber selten kommt es zu Toten. Die Ehre definiert jeder Abishai für sich selbst und ändert sie auch meist im Laufe seines Lebens. So kommt es, dass eine Beleidigung an einem Tag noch zu einer handfesten Keilerei, am nächsten nur noch zu einem müden Lächeln führt.

Das Verhalten der Abishai

Da es bei den Abishai davon abhängt, wo und unter was für Leuten sie sich befinden, kann man sehr wenig über ihr allgemeines Verhalten sagen. Dabei kann man aber feststellen, dass Abishai auf Grund ihrer Vielvölkermischkultur selten Vorurteile gegenüber anderen Rassen haben. Viel mehr sind sie der Auffassung, dass man von einander lernen kann, wenn man mit fremden Völkern arbeitet. Oft ist zu erkennen, dass Abishai umso mehr Gesten und Flüche anderer Völker annehmen je länger sie mit ihnen reisen.

Das Leben und Verhalten auf den Inseln

Auf den Tanginseln sind die Abishai wie jeder andere Stadtbewohner. Die Inseln sind sichere Rückzugsorte, Häfen und Umschlagsorte für Waren aller Art. Ein Abishai geht auf den Inseln oft seinen eigenen Interessen nach. Er verbringt Zeit mit seiner Familie, übt sich im Kampf, bessert seine alte Ausrüstung aus, kauft neue Teile oder verkauft seinen Beuteanteil. Auch Politik wird hier gemacht. Ein Vorgesetzter muss vor dem Rat Bericht erstatten, Streithähne tragen Duelle aus.

Das Leben und Verhalten auf den Schiffen

An Bord eines Abishaischiffes ist Loyalität und Vertrauen das oberste Gebot, da die großen Katamarane der Abishai nur wenig Platz für Privatsphäre bieten. Meist ist diese auf die eigene Hängematte beschränkt. So lebt man hier auf engstem Raum mit anderen Seekriegern. Eine Kommandostruktur wie bei imperialen Schiffen gibt es nicht, denn bei den Abishai zählt nur Können. Die Führung des Schiffes übernimmt ein vom Rat ernannter Kapitän, der für die Dauer der Fahrt die Verantwortung übernimmt. Jeder

Abishai kann als Vorgesetzter fungieren, je nach Aufgabe. Natürlich kommt es auch an Bord zu Streitigkeiten, bei denen es auch Ehrverletzungen geben kann. Doch auf Raubzügen gilt ein Duellverbot, so müssen sämtliche Kämpfe nach dem Raubzug ausgetragen werden, wenn die beiden Streithähne es dann noch wollen. Nach Raubzügen sind in den Arenen der Tänginseln oft bis zu einem Dutzend Kämpfe zu sehen, immer abhängig von der Länge und Erfolg des Raubzuges.

Das Leben und Verhalten an Land

Das Leben an Land ist von Vorsicht geprägt, denn so stark der Zusammenhalt der Abishai auf See auch ist, so lose ist er auf dem Land. Jenseits von Raubzügen oder Geschäften sind Abishai Einzelgänger. Viel gehen eigenen Geschäften und Angelegenheiten nach.

Abishai verschleiern sich stets, wenn sie sich der Küste nähern und dabei sind sie darauf bedacht dies auch zu bleiben. Darum reagieren sie häufig etwas gereizt, wenn Gardisten oder andere Rechtswächter in der Nähe sind, denn auch ein Schleier vor dem Gesicht schützt kaum vor zufälliger Wiedererkennung oder einem ungeschickten Passanten. Wenn ein eifriger Wächter doch mal einen Abishai aus Zufall wiedererkennt, so kann sich dieser nur noch auf sich verlassen. Selten kann man auf Hilfe durch andere zählen, denn an Land gelten andere Gesetze.

Abishai fern der Heimat

Viele Abishai verlassen ihre Insel und ziehen in die Ferne auf der Suche nach Abenteuern. Dabei suchen sie sich schnell eine Reisegruppe, die sie eher als Zweckgemeinschaft sehen und in der sie sich erhoffen, weniger aufzufallen. Immerhin rechnet ein Abishai, gerade in Zeiten hoher Kopfgelder, stets damit, verraten zu werden. In der Gruppe sind sie meist Einzelgänger und gehen häufig ihre eigenen Weg oder nutzen die anderen aus. Erst wenn sich die Begleiter ihren Respekt verdient haben, werden sie sich ihnen öffnen. Um sich den Respekt eines Abishai zu verdienen, muss man Taten sprechen lassen. Nur wer Mut, Kampfeskraft, Verhandlungsgeschick oder etwas anderes in der Art zeigt, kann die Freundschaft eines Abishai erringen. Ist diese erst einmal geschlossen, so kann man immer auf ihn zählen. Ein Abishai ist für einen Freund bereit, sein Leben zu geben, im Gegenzug erwartet er dasselbe aber auch von seinem Freund.

Seekrieger und Kampfschiffe - Die Kriegskunst der Abishai

Die Taktiken der Abishai

Die Angriffs- und Verteidigungstaktiken der Abishai sind recht vielseitig, wobei sie stets auf ihren Vorteil achten. Sie nutzen gerne den Angriff aus dem Hinterhalt und können so selbst überlegene Gegner in die Knie zwingen. Sie nutzen aber auch ungünstige Wetterlagen wie Stürme aus, um Schiffe zu kapern oder zu versenken. Die Umgebung wird oft in Manöver einbezogen und der Feind so manipuliert, dass er in ihre Fallen geht. Diese Taktiken wenden sie nicht nur bei Angriffen in Gruppen oder von und auf Schiffen an, sondern auch im Kampf Mann gegen Mann. So nutzt ein amaunischer Abishai zum Beispiel seine Kletterkünste und seine gute Balance aus, um einen feindlichen Loualil auf schwankende Planken oder in luftige Höhen zu locken. Im Seekampf sind die Schiffe der Abishai meist den Schiffen ihrer Opfer oder Feinde an Feuerkraft unterlegen. Abishai-Schiffe sind selten mit Geschützen ausgestattet, doch was ihren Schiffen an Feuerkraft fehlt, machen sie an Schnelligkeit und Wendigkeit wieder wett. Bei einem Abishai-Angriff sind die Abishai bis zur Unkenntlichkeit verschleiert. Dabei werden auch gerne Tücher benutzt, die eine Fratze oder Dämonendarstellung haben. Dies hat mit dazu beigetragen, dass sie als Dämonen des Meeres gelten.

Die Schiffe der Abishai

Die Abishai bauen ihre Schiffe selten selber, gerade die größeren Handelsschiffe, die sie nutzen um Schmuggelhäfen anzulaufen oder schwimmende Marktplätze zu errichten, sind meist gekapert und dann umgebaut worden. Eine Werft im klassischen Sinne ist auf einer Tänginsel aus Platzgründen und Rohstoffmangel undenkbar. Daher wird ein stark beschädigtes Schiff oft einfach ausgeschlachtet, anstatt es zu reparieren. Die einzigen Schiffe, die die Abishai selbst bauen, sind ihre schnellen Kampfkatamarane. Dafür nutzen sie ausgeschlachtete Schiffe und anderes Treibgut. Diese doppelbugigen Schiffe sind zwischen fünf und zwölf Grad lang. Dabei können selbst die größten Katamarane schon mit fünf Mann Besatzung gesteuert werden. Die durchschnittliche Besatzung eines acht Grad langen Kampfschiffes sind 20 Mann. Für kurze Strecken oder zum Landen nutzen die Abishai kleine Kanus mit Ausliegern, die ein schnelles Eingreifen

ermöglichen. Diese werden meist an einem Strand binnen weniger Stunden gebaut. Jede Abishai-Familie besitzt ein oder mehrere dieser Boote, die der Familie im Angriffsfall die Flucht ermöglichen. Aber gerade in Zeiten von Rohstoffmangel nutzen die Abishai auch Flöße aus Tang. Diese dienen meist nur für kurze Strecken oder um eine nahe gelegene Insel zu erreichen, erfüllen aber ihren Zweck.

Schwimmende Märkte

Die schwimmenden Märkte dienen zum Löschen von heißer Ware und zum Auffüllen eigener Vorräte. Wie Nyramaunier auch binden die Abishai mehrere Schiffe zusammen und verbinden diese über Planken. Auf schwimmenden Märkten findet man alles von den Küsten des Meeres der schwimmenden Inseln. Diese sind Fundgruben von exotischen Waren aus allen Himmelsrichtungen, weshalb auch immer mehr mutige Fernhändler diese schwimmenden Märkte suchen, da sie nicht so schwer zu erreichen sind wie Tanginseln. Außerdem gibt es keine Anlegegebühren, um sein Schiff an den Markt zu binden. Dabei ist es aber schwer einen Markt zu finden. Die Märkte entstehen immer spontan und nicht mal Abishai wissen wo und wann die Märkte entstehen.

Götter und Götzen - Glaube und Aberglaube der Abishai

Die Götter und der Glauben

Der Glaube der Abishai beruht auf der Anbetung der sie umgebenden Elemente Tang, Wind und Wasser. Für die Abishai sind sie die göttlichen Zwillinge Salgasho, Nyallah und ihre Mutter Fahrda. Die Stellare, auch kleine Geister wie sie die Bashide nennen, gelten als deren Enkel. Dieser Glaube verbindet alle Abishai, aber es kommt auch vor, dass ein zweiter Glaube angenommen wird. Dieser zweite Glaube ist abhängig von der Kultur der Eltern, selten kommt es dazu, dass z. B. ein Neristu die Götter der Amaunir seinen Göttern vorzieht. Bestimmte Aspekte eines Glaubens können in den alltäglichen Ritus übernommen werden. Nur wenige Riten haben sich in allen Bereichen des Glaubens der Abishai festgesetzt wie die Ehrung der Taten der Toten von den Neristu.

Die Geister

Für normale Abishai spielen Geister nur eine

untergeordnete Rolle in ihrem alltäglichen Leben. Gelegentlich werden Tiergeister oder Elementare angerufen oder durch Opfer geehrt. Viele Gesten der Bashide zur Geisterabwehr sind in den Alltag der Abishai übergegangen. So gibt es Gesten, die den Zorn beherrschen oder mehren oder die als Schutzzeichen gegen dunkle Geister wirken sollen.

Die Ahnengeister bedeuten den Abishai mehr als andere Geister. Der Ahn schützt die Familie vor Schaden, wacht über sie und steht ihr mit Rat zur Seite. Für solche Aufgaben werden die Bashide der Insel gebeten, mit den Geistern in Kontakt zu treten und der bittstellenden Familie die Weisungen des Ahnen mitzuteilen. Im Gegenzug verlangt der Ahn von seiner Familie nicht vergessen zu werden. Irgendwann geht aber auch ein Ahn in die ewige Freiheit über und ein kürzlich verstorbenes Mitglied der Familie übernimmt seinen Platz.

Für Bashide sind die Geister Quelle ihrer mystischen Kraft und sie sind sich auch den Geistern in der Welt um sich herum bewusst. Daher sehen sie in allem einen Geist. Dabei unterscheiden sie fünf Arten von Geistern. Es gibt die göttlichen Geister, sprich Tang, Wind und Wasser. Des Weiteren gibt es noch die großen Geister, Feuer, Kälte (Eis) und Stein (Erz), wobei Kälte als Element relativ unbekannt unter den Bashiden ist. Neben den kleinen Geistern, den stellaren Quellen, existieren noch die anderen Geister, also Tier- und Totengeister. Feengeister sind völlig unbekannt. Als fünfte Art von Geistern sind noch die dunklen Geister, die äußeren Quellen, bekannt. Die Abishai fürchten diese Quellen und schreiben ihre Anwendung ihren verhassten Feinden, den Mholuren, zu. Viel Bashide, gerade die weniger magisch begabten, erwählen sich einen "Schutzgeist", den sie in Notsituationen anrufen. Dabei kann es zu spontanen Entladungen von Magie kommen. Aber auch mächtige Priester haben einen Schutzgeist, der ihnen eine starke Anwendung dieser Geisterkräfte erlaubt. Der Geist und die Formung der Geisterkräfte, wie der Bashide seine Magie sieht, ist Hauptaspekt der Magieausübung der Abishai. Aber der Bashide ist sehr weltoffen und fügt seinen Geistern schnell neue Aspekte hinzu und adaptiert Gesten und Methoden anderer Traditionen.

Der Tod und das Jenseits

Der Totenkult der Abishai kennt verschiedenste, von Insel zu Insel abhängige, Ausprägungen. Nur das Meer spielt meist eine zentrale Rolle. Häufig werden die Leichname in Tanghüllen dem Meer übergeben. Der Kontext, die Zeremonie und die anschließende Totenfeier sind von der Kultur ab-

hängig. Bei der Zeremonie werden die Taten des Verstorbenen geehrt und in Erinnerung gehalten. Das Jenseits ist auch von dem einzelnen Abishai beeinflusst. So mancher stellt sich vor, nach seinem Tod als Vogel oder Fisch wiederzukommen. Auch im Jenseits ist diese Freiheit unbegrenzt. Die niederträchtigen Seelen werden in die unendlichen Tiefen von Yog-Nahos und Chrapta gezogen, wo sie ihre Freiheit für immer verlieren.

Aberglaube

Der Aberglaube der Abishai bezieht sich häufig auf alltägliche Kleinigkeiten. Ob es nun das Ehren der Ahnen und anderer Geister ist oder dass man Seevögel nicht essen oder töten darf. Auch die magische Kraft von Talismanen als effektiver Schutz vor bösen Geistern ist bei ihnen allgemein anerkannt. So mancher Abishai trägt dutzende Talismane, Armbänder und Perlenbänder gegen jegliche Gefahren mit sich herum. Viele Abishai deuten den Flug von Seevögeln, da sie darin Hinweise und Ratschläge für die Zukunft sehen. In stürmischen Nächten sollen die verdammten Seelen aus Chraptas Reich aufsteigen, um unschuldige Seelen in ihr Reich zu entführen. Am Sturmtag bleiben fast alle Schiffe der Abishai im Hafen, da an diesem Tag die Grenze zwischen den Sphären am kleinsten ist, und die Verdammten, Geister und Dämonen auf Dere wandeln. Gerade dann sind Yog-Nahos' Schergen besonders aktiv. Darum kommt das öffentliche Leben in dieser Nacht bei den Abishai beinahe zum Erliegen.

Klingen und Körper - Kunst und Kultur der Abishai

Kleidung und Waffen

Bei der Kleidung verhält es sich meist so, dass man trägt was gefällt. Von Netzborteilen und Lederhosen über normale Landtracht bis zu Netzkilts über karierten Hosen und langen wallenden Hemden aus Flaggen imperialer Häuser. Alles ist denkbar. Die Schneider der Abishai nehmen dafür alles, was sie bekommen können. Vom alten Fischernetz über dreckige Leinensäcke oder unflickbare Segel bis hin zu Flaggen und Wimpeln gekaperter Schiffe. Bei der Kürschnerkunst sind die Abishai recht erfahren, gerade was das Leder von Meeresbewohnern angeht. Daher sind Haileder oder Rochenleder beliebte Handelswaren. Ein Tuch zum Vermummen ist stets Teil der Ausrüstung.

Waffen sind Statussymbol und Werkzeug in einem. Auf Grund der mangelnden Kenntnisse zur Metallverarbeitung und dem Fehlen der Materialien kommen Waffen oft über Handel oder Diebstähle bei Plünderungen an Land auf die Insel. Oft werden besondere Stücke von Generation zu Generation weitergegeben. Dazu gehören meistens Geschichten, zum Teil wahre, aber auch erfundene. So mancher Abishai erzählt wie ein Vorfahre diese Waffe einem vor Wut schäumenden Gardeoffizier, Optimaten oder Meeresungeheuer aus der Hand riss und ihm mit dieser den Tod brachte. Dabei ist man aber immer darauf bedacht, dass die Waffe ihre tödliche Wirkung stets beibehält. Knaufschmuck aus Edelsteinen und geflochtene Kordeln sind auch sehr beliebt. Die Edelsteine dienen wie der Schmuck oft als Notreserve für schlechte Zeiten. Besonders beliebt sind Chaks, Säbel aus aller Herren Länder und Shogai. Gerade das Chak ist das Symbol der Abishai, jeder besitzt es und trägt es offen zur Schau. Im Kampf führen sie meist zwei gleichzeitig. Sie wird häufig mit Tartsche kombiniert, um im Kampf eine bessere Parademöglichkeit zu bieten.

Handwerk und Kunst

Besonders beliebt sind Schmuck und Edelsteine, die sie entweder an Körper oder Kleidung tragen oder einfach bei sich führen. Dabei sollte er immer einen praktischen Zweck besitzen. Ansonsten gibt es recht wenige Kunsthandwerker bei den Abishai. Ein Volk, das stets im Konflikt mit der Obrigkeit des Imperiums ist, findet wenig Zeit um sich mit langwieriger, materialintensiver bildender Kunst zu befassen. Aber Holzschnitzereien an Schiffen oder Behausungen sind sehr beliebt. Viele Abishai sehen den Kampf als Kunst ebenso wie das Überleben auf den Wellen des Meeres der schwimmenden Insel.

Der Körperkult der Abishai

Die Kunst den eigenen Körper zu stählen steht im Vordergrund. Ein gut trainierter Körper ist für einen Abishai lebensnotwendig. Körperbehaarung wird selten rasiert, Haupthaar oft lang getragen, als Zeichen der Freiheit. Narben werden offen zur Schau getragen, denn zu ihnen lassen sich immer große Taten berichten. Tätowierer sind sehr angesehen, wenn ihre Arbeiten denn gut sind.

Sangeskunst und Dichtkunst

Die Kultur der Abishai kennt keine Dichtkunst. Geschichten und Lieder werden mündlich weitergegeben und so gelangen immer neue Aspekte in die Geschichten. Freiheit und Kampfeswillen findet sich in fast allen Geschichten. Ihr Liedgut ist eher rau und wird meist nur im Siegestaumel angestimmt. Dieses beinhaltet immer Spott gegenüber den besiegten Feinden und die großen Taten der Abishai.

Die Kunst des Kampfes

Kampf ist ein zentraler Aspekt im Leben der Abishai. Daher finden sich für die beliebten Waffen häufig fähige Anwender und meistens ein Waffenmeister pro Insel. Viele Abishai meiden den offenen Konflikt und haben viele Angriffstaktiken entwickelt, die aus dem Verborgenen heraus funktionieren. Der offene Kampf wird oft vermieden. Wenn es doch zum offenen Kampf kommt, so versuchen sie immer in der Situation einen Vorteil zu finden. Zum Beispiel versuchen sie dem Feind Sand in die Augen zu schleudern oder ihn ins Wasser zu drängen. Die waffenlose Kampfkunst ist zwar geschätzt, aber es hat sich im Laufe der vielen Jahre so mancher Stil herauskristallisiert, der auch schnell wieder vergessen wurde. Doch auf manchen Inseln soll sich zurzeit eine besonders effektive Mischung aus Gossenstil, Söldnerstil und Rissonahkampftechniken entwickelt haben, die sich langsam über das ganze Meer ausbreitet. Dabei sind schmutzige Tricks und Würgegriffe ein zentrales Element. Aber auch Tritte, Kopfstöße, Bisse und Tiefschläge (gegebenenfalls auch Angriffe mit dem Schwanz oder mit dem zweiten Armpaar) sind möglich.

Abishai-Haikampfstil (250 AP)

Voraussetzungen: Raufen: 8 Ringen: 5 SF: Kampf im Wasser

Mögliche Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Biss, Block, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Gerade, Halten, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt, Versteckte Klinge, Würgegriff.

Besonderheiten: Schwimmenproben im Kampf sind um 1 erleichtert. AT oder PA von Ringen oder Raufen steigt um 1 Punkt.

Von Nebeln und Geistern - Mythen und Legenden der Abishai

Der erste Hatan

Der erste Hatan gilt als Stammvater der Abishai. Legendensänger erzählen von ihm und seiner Mannschaft. Es heißt, er sei groß wie ein Leonir und stark wie ein Stier gewesen. Er war ein Sklave auf einem Sklavenschiff, der einen Aufstand anstachelte und die Mannschaft des Schiffes überwältigte. Anschließend segelten die freien Sklaven weit auf das Meer der schwimmenden Inseln. So stießen sie auf eine Tanginsel auf der eine Horde Piraten ankerte. Die Sklaven um den ersten Hatan und die Piraten taten sich zusammen und machten die Tanginsel zu ihrer Heimat. Sie schworen sich bei ihrem Blut Treue, Loyalität und dass nie wieder jemand Herr über sie sein wird. Durch das Blut schufen die ersten Abishai eine Verbindung zu der Insel und von diesem Moment an fanden sie immer den Weg zu ihr zurück. Noch heute werden neue Siedlungen von allen Mitgliedern der Gründerfamilien mit ihrem Blut getauft und neue Sippenmitglieder vergießen ihr Blut bei ihrem Blutschwur. Auch um die Taten des ersten Hatans ranken unzählige Legenden. Ebenso legendär wie die Person ist auch sein Schatz. Er soll so riesig sein, dass selbst ein Hort eines Drachen dagegen winzig erscheint, und Stücke enthalten, die selbst die Alten neidisch machen sollen. Doch der Ort des Schatzes ist ein wohlgehütetes Geheimnis und noch kein denkendes Wesen hat diesen je gefunden. Gerüchten zufolge soll er im tiefsten Graben des Meeres liegen, dessen Grund selbst von den maritimen Rassen nicht erreicht werden kann. Hier soll eine Höhle liegen, in der sich der Schatz befindet.

Ilcorado

Auf dem Meer soll es einen Ort geben, gebaut von dem Alten Ilcor, der ein begnadeter Künstler und Goldschmied war. Sein Palast soll aus purem Gold sein und sich irgendwo auf dem Meer der schwimmenden Inseln befinden. Um ihn vor Dieben und den Augen anderer zu verbergen, baute er ihn auf dem Schild einer gigantischen Schildkröte. Diese taucht nur einmal im Monat auf und zwar um Mitternacht bei Vollmond und nur bis zum nächsten Morgen. Anschließend verschwindet sie wieder für einen Monat. In seinem Inneren sollen sich unglaubliche Schätze befinden, Kunst, Gold und Artefakte von unbekannten Ausmaßen. Aber so leicht es auch klingt, Ilcorado

zu finden, noch nie ist jemand, der diesen Ort betrat, lebend davon zurückgekehrt. Eine unbeschreibliche mechanische Bestie soll die Schätze bewachen.

Chraptas Arche

Die Legende von Chraptas Arche besagt, dass, wenn ein Bewohner des Meeres kurz vor dem Sterben ist und seine Seele auf den Eintritt in die Totenwelt wartet, ein unheimliches schwarzes Schiff auftaucht. Diese wirkt wie das Wrack eines in einem Sturm gesunkenen, vermoderten imperialen Palastschiffes. Der Kapitän dieses Schiffes, Cal'Ichtor, eine Kreatur mit einem breiten Fischmaul, bestückt mit nadelspitzen Zähnen, großen leeren Augen, Haaren aus Algen und Würmern, sechs schuppigen Armen, Händen mit vier Tentakelfingern und dem schuppigen Leib eines Rissos, macht dem Sterbenden ein Angebot. Er bietet ihm zehn Jahre Leben für hundert Jahre Dienst auf seinem Schiff. Wenn der Sterbende zustimmt, kommt dem Sterbenden Rettung zu und er kann sein Leben weitere zehn Jahre fortführen. Nach diesen zehn Jahren wird er auf das Schiff gerufen, selbst wenn er das Meer schon lange verlassen hat. Legenden berichten, dass Chraptas Arche auch in der tiefsten Wüste aus der Wasserflasche des Verdamnten auftaucht und mit ihm gleich darauf wieder verschwand. Anschließend verändert sich der Körper des neuen Matrosen. Sein Körper passt sich an das Leben unter Wasser an. Ihm wachsen Kiemen, seine Haut verhärtet sich und die Augen und Zähne passen sich an. Seine ursprüngliche Erscheinung geht unwiederbringlich verloren. Diese Mannschaft aus Verdamnten hält das Schiff am Laufen, das umherfährt, um neue Matrosen "anzuheuern", Glücksrittern die Bergung von Schätzen gegen entsprechende Entlohnung vorzuschlagen und die verborgenen Heiligtümer des Yog-Nahos und der Chrapta zu schützen.

Ruf der Mholuren

"Wenn der Neumond hoch am Himmel steht und das Meer flach wie ein Spiegel ist, dringt ein Flüstern aus der Tiefe. Es ruft dich, schmeichelt dir, erregt dich, löst ein Verlangen in dir aus. Du willst zu ihr, egal was es kostet. Also gleitest du ins Wasser und schwimmst, du weißt nicht wohin, aber du schwimmst. Dann tauchst du tief, immer tiefer, bis dir Lichter vor den Augen blitzen. Dann überkommt dich ein warmes Gefühl und du fühlst tiefe Befriedigung und Freiheit. Dann kommen sie aus dem Dunkel, so wunderschön wie Wesen der Schönheit selbst. Sie umgarnen dich, machen dir schöne Augen und erregen dich. Doch dann, wenn du

denkst, jetzt musst du wieder Atem holen, ist es schon zu spät. Aus ihren Armen gibt es kein Entkommen. Und dann kommen ihre Herren, die Mholuren. Wenn du Glück hast, wirst du gleich getötet, wenn nicht, dann machen sie dich zu einem von ihnen oder opfern dich auf einem ihrer unheiligen Altäre der nachtschwarzen Ersäuerin. Darum achtet aufeinander, denn wenn jemand dem Ruf der Mholuren erliegt, kannst du seine letzte Hoffnung sein." - Erzählung eines Bashides bei der Unterweisung junger Abishai

Die verlorene Insel

Als das Imperium seine erste Strafexpedition zu den Abishai schickte, soll die Expedition eine Siedlung der Abishai gefunden und ihre Bevölkerung getötet haben. Nur ein Bashide konnte sich lange genug versteckt halten, um eine große Beschwörung an die Götter zu senden. Als diese beendet war und der Priester seine Bitten zum Himmel schrie, wurde er von einem Bolzen aus der Bela des Kapitäns des imperialen Schiffes getroffen. Dabei entlud sich eine starke magische Energie, die zu einem Riss in der Zeit führte. Seit diesem Moment sind die Bewohner dazu verdammt, jede Nacht die gleiche Schlacht zu schlagen und zu verlieren. Dieser Kreislauf verläuft immer gleich und so mancher Unbeteiligte fiel der Schlacht zum Opfer. Nur ein Außenstehender kann diesen Kreis durchbrechen.

Die Nebelgeister

Auf einigen Inseln, gerade in der Nähe des Nebelwaldes, gibt es die Legende der Nebelgeister, verlorene Seelen, die nur im Nebel leben können. Niemand hat je die wahre Gestalt dieser Wanderer im Dunst gesehen, aber alte Veteranen berichten von gefallenem Kriegern die von einem feindlichen Zauberer oder Schamanen verflucht wurden und seitdem im Nebel umherwandern müssen, bis der Fluch gebrochen ist. Nur wenn der Nebel über die Inseln streift, können sie wieder unter ihresgleichen wandern und einen kleinen Hauch von der Freiheit spüren, nach der sie sich so sehnen.

Myrunhall - Eine Provinz in Gyldraland

von Peter Horstmann

Die Provinz

Regierungsform: Provinz des Hauses Alantinos
Metropole: Myrunhall
Symbolik: goldener Winkel auf Blau

Die Provinz Myrunhall liegt auf der Speerspitze der iolonischen Halbinsel, gegenüber dem ehemaligen Horasiat Serovia. Sie ist der nord-östlichste Teil des Horasiats Gyldraland, das aus den ehemals selbstständigen Horasiaten Iolon, Trivia und Telanien gebildet wurde. Im Westen grenzt sie an Trivia, im Süden an die iolonischen Provinzen Sirtholis und Akareem. Der Norden und Osten werden vom Thalassion markiert. Myrunhall und Sirtholis bilden zusammen den alantischen Teil der ehemals iolonischen Provinzen, Akareem wird vom Hause Partholon regiert.



Landschaft und Klima

Salzige Marschen, Heide sowie Moore und Sümpfe formen eine unwirkliche Gegend, von kleinen Wäldern und Baumgruppen unterbrochen. Die Weiden der Domänen bilden Inseln der Ordnung in einem Chaos ungebändigter Wildnis. Dadurch erhält die Provinz das Aussehen eines rotbraunen Tuches



Blick auf das pisenische Haff

mit grünem Muster. Vereinzelt versuchen die Prokuratoren mit Entwässerungskanälen die Wildnis einzudämmen und Land für neue Domänen zu schaffen. Die Wege, welche die einzelnen Städte der Provinz verbinden, werden von Alleen gesäumt, um die Winde zu zähmen.

Die schroffen Klippen des mittleren Iolons laufen hier in steinige Strände und wandernde Dünen aus. Sichere Häfen bieten sich nur in der Mündung des Turan bei Akalona, bei Myrunhall und hinter der pisenischen Nehrung, im Haff bei Vicus Balan Pisenis.

Das Wetter ist die meiste Zeit über recht warm und im Sommer auch oftmals regenreich. An der Küste weht ein steter Wind, der sich zuweilen ein trotziges Ringen mit den Lüften aus dem Landesinneren zu gönnen scheint. So kommt es immer mal wieder zu heftigen Unwettern und so manches ausgebleichene Wrack an den Stränden kündigt vom traurigen Schicksal der Fischer und Küstenfahrer.

In der Wildnis dominiert das Kleingetier die Fauna. Kaninchen, Hörnchen, Füchse und Luchse leben zwischen den Büschen, in den Sümpfen und Mooren finden sich Schlangen und Lurche und über allen trällert, zwitschert und tirielt eine Vielzahl von Vogelarten. An größerem Getier gibt es noch einige Löwen und Panter, wobei die eher im Süden zu finden sind und hier im Norden der Halbinsel meist nur als Streuner vorkommen und keine eigenen Reviere haben. Im Südwesten der Provinz gibt es Wölfe in den Wäldern. Auf den Domänen leben Myriaden von Schafen und Varken.

Bevölkerung

Auch wenn die Lücken, welche der hundertjährige Seekrieg gerissen hat, noch nicht wieder geschlossen wurden, so leben in Gyldraland doch vergleichsweise viele Bürger des Imperiums. Den Großteil davon stellen Menschen dorinthischer und hjaldingscher Abstammung. Aber auch die eher südlichen Imperialen sowie echte Bansumiter wird man hier finden, seien sie durch Handel

oder das Militär hierher verschlagen worden. In der Reihenfolge ihrer Anzahl folgen Amaunir, welche zumeist in der Hauptstadt leben, Satyare - sowohl wild lebende als auch Städter - und Shingwa. In der Bucht von Myrunhal gibt es eine Siedlung der Loualil. Einen überraschend großen Anteil an der Bevölkerung bilden die Neristu. Sie haben in Myrunhall, Akalona und Teleropolis eigene Stadtteile und arbeiten zumeist in der örtlichen Verwaltung, aber auch als Handwerker haben sie einen guten Ruf.

Geographische Besonderheiten

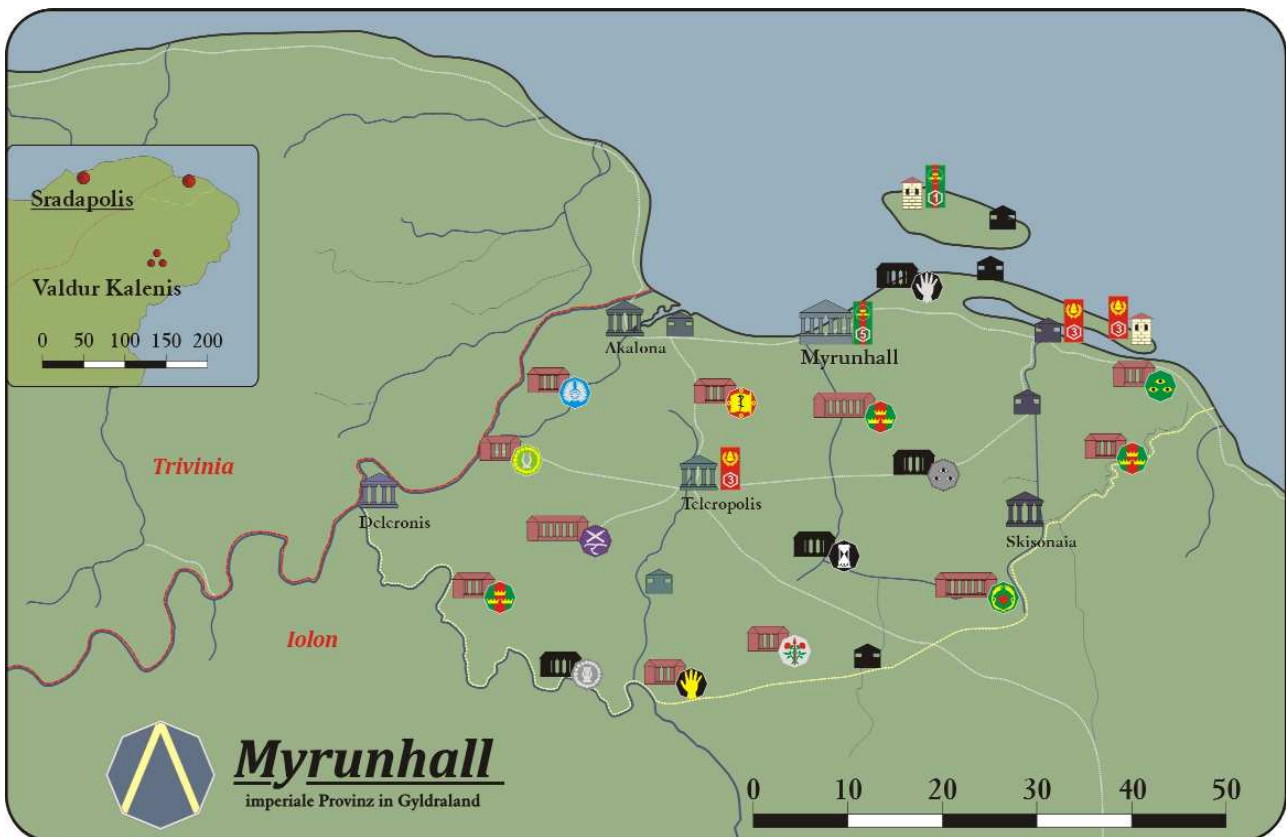
Der Name der Provinz stammt zum einen von dem Fluss **Miron**, zum anderen von dem Wort Salz (Hiero-Imperial: hals), denn der Fluss führt kein Süßwasser, sondern salziges Wasser. Dies liegt an einer Senke, die sich vor Urzeiten einige Meilen vor der heutigen Küste gebildet hat und mit einer mehrere Schritt dicken Salzablagerung gefüllt ist. Durch diese "Salzlinse" fließt der Fluss hindurch und nimmt dabei größere Mengen Meersalz auf. Der Fluss ist das ganze Jahr über bis

zur Domäne "Weißes Gold" hin schiffbar.

Die kleine Insel **Soronia** vor der Piscenischen Nehrung gilt als militärisches Sperrgebiet und dient heute als Standort eines Wachpostens. So soll die Küste vor den serovischen Piraten geschützt werden.

Der gleichnamige Vicus wurde vor zweihundert Jahren bei einer Sturmflut dem Erdboden gleichgemacht. Immer noch halten sich Gerüchte, dass dieses Unwetter dämonischen Ursprung hatte und nur dazu diente eine serovische Schatzflotte zu versenken. Als Beweis für diese krude Idee dienen die Schiffswracks, die hier unter den Dünen zu finden sind. So kommt es immer mal wieder vor, dass die Milizsoldaten des Wachturms allzu neugierige Glücksritter daran hindern müssen, die Insel komplett umzugraben.

Der Fluss **Turan**, der bei Akalona ins Meer mündet, ist ein Lachsfluss. So kommen einmal im Jahr Myriaden der silbernen Fische den Fluss hinauf und füllen die Kessel der Städter. Gleich zwei Domänen an diesem Fluss sind Fischzuchten und Räuchereien. In Akalona findet zur Fangzeit ein großes Fest mit Jahrmarkt statt.



- | | | | | | |
|--|-------------------|--|------------------|--|---------------|
| | Provinzhauptstadt | | Großdomäne | | Imp. Truppen |
| | Polis (Stadt) | | Domäne | | Provinz-Miliz |
| | Vicus (Dorf) | | Zerstörte Stätte | | |

Aus der Geschichte

Schon vor dem Ersten Imperium war die Region besiedelt. Eine der ältesten Städte ist Teleropolis, das gut drei Generationen v. IZ schon in den Sagen und Legenden auftaucht. Die Teler sollen ein Teil der Telanier sein.

Ab 180 IZ wird die Region Teil des Reiches, als der Thearch Myr-Varnion die erste Expansionswelle gen Osten richtet.

244 IZ wird Myrunhall von hjaldingschen Siedlern "gegründet" und aus dem kleinen Fischerdorf wird eine größere Siedlung.

Um 500 IZ sind die Städte Teleropolis, Deleronis und Myrunhall bereits in imperialen Listen zu finden.

Akalona wird 689 IZ als neuer Hafen am Turan gegründet.

2117 IZ: Auch in Vicus Chrysirenis, damals noch Vicus Charypteria, werden hjaldingsche Kriegsgefangene in einem Tempel geopfert.

Nach 2797 IZ vernichten Flutwellen und See-monster weite Teile der Küstenregion. Myrunhall und Akalona liegen in Ruinen und werden neu aufgebaut. Der Seehandel und die Fischerei sind für zwei Generationen am Boden. Vicus Charypteria wird umbenannt.

3102 IZ: Skisonaia erreicht den Stadtstatus und wird Verwaltungszentrum der östlichen Domänen.

4115 IZ: Während der Myrmidonnenrevolte kommt es auch zu Unruhen in Teleropolis. Der Vicus Barania wird gegründet und soll den Veteranen der lokalen Myriade als Alterssitz dienen.

Ab 4669 IZ: Der Seekrieg mit Serovia beginnt. Besonders die Küste leidet immer wieder unter Angriffen und Überfällen. Der Handel geht massiv zurück, die Städte verarmen. Deleronis wird Dreh- und Angelpunkt im Binnenhandel und verschifft nun flussaufwärts. Im Brajan 4745 IZ kommt es zu einer größeren Plünderungswelle, in deren Verlauf Vicus Chrysirenis sowie einige Domänen an der Küste und im Binnenland zerstört werden. Über 3.000 Bürger finden in diesem "Blutmond" den Tod. In der Folge wird Vicus Balan Piscenis als geschützter Marinehafen gegründet und eine Einheit der Myriade dort stationiert. 4752 IZ kommt es zu einer kurzen aber heftigen Revolte einiger Cammern gegen den Trodinar Soluranion an Alantinos, welche dieser jedoch siegreich übersteht.

Recht und Gesetz

Zu Zeiten des Seekrieges herrschten oftmals Chaos und Anarchie, wenn einzelne Gruppen und Parteien gegeneinander stritten, welcher Weg nun der bessere sei, die Provinz vor weiteren

Schicksalsschlägen wie dem "Blutmond" zu schützen. Auch Manifestierungen und der Missbrauch der Domäne Thesephai sorgten für weiteren Zündstoff. So kam es zu einer kleinen Revolte und einem heftigen Scharmützel zwischen den Provinz-Milizen und einzelnen Kontingenten von Haustruppen der Hohen Häuser Illacriion, Ennandu sowie Onachos. Im Verlauf dieser Aktion wurde die südliche Domäne des Hauses Illacriion, "Silber-Regen", Opfer einer Feuersbrunst.

Als Folge dieser Aktion wurde ein Provinzgericht eingeführt, welches nicht mehr unter der Oberhoheit des Brajan-Prätors liegt, sondern durch die - weitgehend - neutrale Partei des Yalsicor-Ordens geführt wird. Auch der Circel der Brajanspilger ist in Myrunhall sicherlich größer, als in anderen Provinzen üblich. Dies mag weniger daran liegen, dass hier mehr flüchtige Straftäter vorkommen, als vielmehr daran, dass der Trodinar strenger durchgreift, da so "ein unzivilisierter Zustand von Anarchie einen inakzeptablen Makel im Angesicht der holden Provinzia" darstellt.

Regierung und Politik

Offiziell liegt die Macht in Myrunhall beim Trodinar. Dies ist seit ein paar Jahren Eminenz Adeptus Exemptus Thumion al Alantinos. Um die reale Ausübung der Herrschaft muss sich dieser jedoch mit dem Kastellan des Myriokraten, Sambi Biorsson, regelmäßig streiten. Das hat nicht nur zu einer Verstärkung der Provinz-Milizen, sondern auch schon zu einigen unfeinen Vorfällen geführt. Auch wenn der erfahrene Legitimat und Politiker aus dem Hause Alantinos sicherlich kein absolutistischer Autokrat ist, so kann er es doch auf den Tod nicht leiden, wenn so ein "stinkender Barbar aus den vor Generationen bereits besiegten Wäldern des kulturlosen Nordens", ihm vor den versammelten Würdenträgern der Provinz ins Wort fällt und ihm sagen möchte, wie er denn zu regieren habe.

Die anderen Häuser sehen meist zu, dass sie nicht zwischen diese Fronten kommen und achten dabei mehr auf ihren eigenen Vorteil als auf den Ruf oder den Vorteil der Provinz. Das Haus Illacriion nimmt es den Alantinos hier immer noch übel, dass in den Wirren des Jahres 4752 IZ eine lukrative Domäne in Flammen aufging, und die örtliche Cammer genießt jede Gelegenheit, Kastellan gegen Trodinar auszuspielen. Allein die beiden Häuser Aphirdanos und Kouramnion sehen wohl ein größeres Problem darin, wenn der Kastellan zu viel Macht erhält. Für die Aphirdanos mag das daran liegen, dass man selber noch über das "eigene" Militär gebieten will, die

Kouramnion mögen einfach keine Xenokratie durch Unterworfenen.

Wirtschaft

Die Erzeugung von Wolle und Tuchen ist ein wichtiger Aspekt in der heimischen Wirtschaft. Daneben bilden Küsten- und Hochseefischerei eine weitere Einnahmequelle für die Bevölkerung und den Trodinar. Hinzu kommen lokale Gewerbe und temporale Wirtschaftszweige, wie etwa die Lachse im Turan. Die Provinz ist inzwischen wieder in der Lage, die eigene Bevölkerung ohne Importe zu ernähren.

Religion

Nach wie vor dominiert die imperiale Oktade die religiösen Vorstellungen der Bürger. Daneben gewinnt der Kult der Gyldara Dravina, nicht zuletzt durch die Mission des Ordens, an Einfluss. Inzwischen ohne lokale Bedeutung sind die früheren Kulte von Charypta, Ephar, Bal-Logramos oder Bal-Arayanar. In einzelnen Städten der Provinz finden sich neben den Tempeln der Oktade noch weitere Tempel und Schreine anderer Kulte, wie z. B. der amaunischen Gottheiten in Teleropolis.

Diese Provinz soll in den kommenden Ausgaben und auch auf der Homepage weiter ausgebaut werden und nach und nach zu einer Regional-Spielhilfe werden. Wer Lust dazu hat, kann sich daran mit Ideen und Texten beteiligen. Auf den kommenden Cons werden dann auch Myraniarsrunden von mir u. a. dort spielen und die SH mit Szenarien ergänzen.

Gästevilla des Hauses Kouramnion in Teleropolis

von Peter Horstmann

Umgeben von einer weitläufigen Parkanlage steht im Westen der Stadt das Gebäude und bietet Herberge für Mitglieder auf Reisen und für Gäste des Hauses.

Neben der offiziellen Stadtvilla des Hauses und den vielen Besitzungen einzelner Mitglieder ist diese Villa sicherlich eines der Zentren im Leben der Kouramnion im östlichen Gyldraland. So werden hier regelmäßig Treffen der Cammern des Horasiats abgehalten, zu den Zeiten der Horasiade leben und trainieren hier die Athleten des Hauses und oftmals dient es als Treffpunkt außerhalb der Stadt, wo man doch niemals so ungestört und unbeobachtet ist wie hier im Grünen. Dennoch liegt es vergleichsweise nahe bei Trivina, um in wenigen Tagen in der Metropole Gyldralands zu sein.

Das Haus wurde im Jahre 3944 IZ von Goloras e Valantia de Quoran entworfen und stellt einen

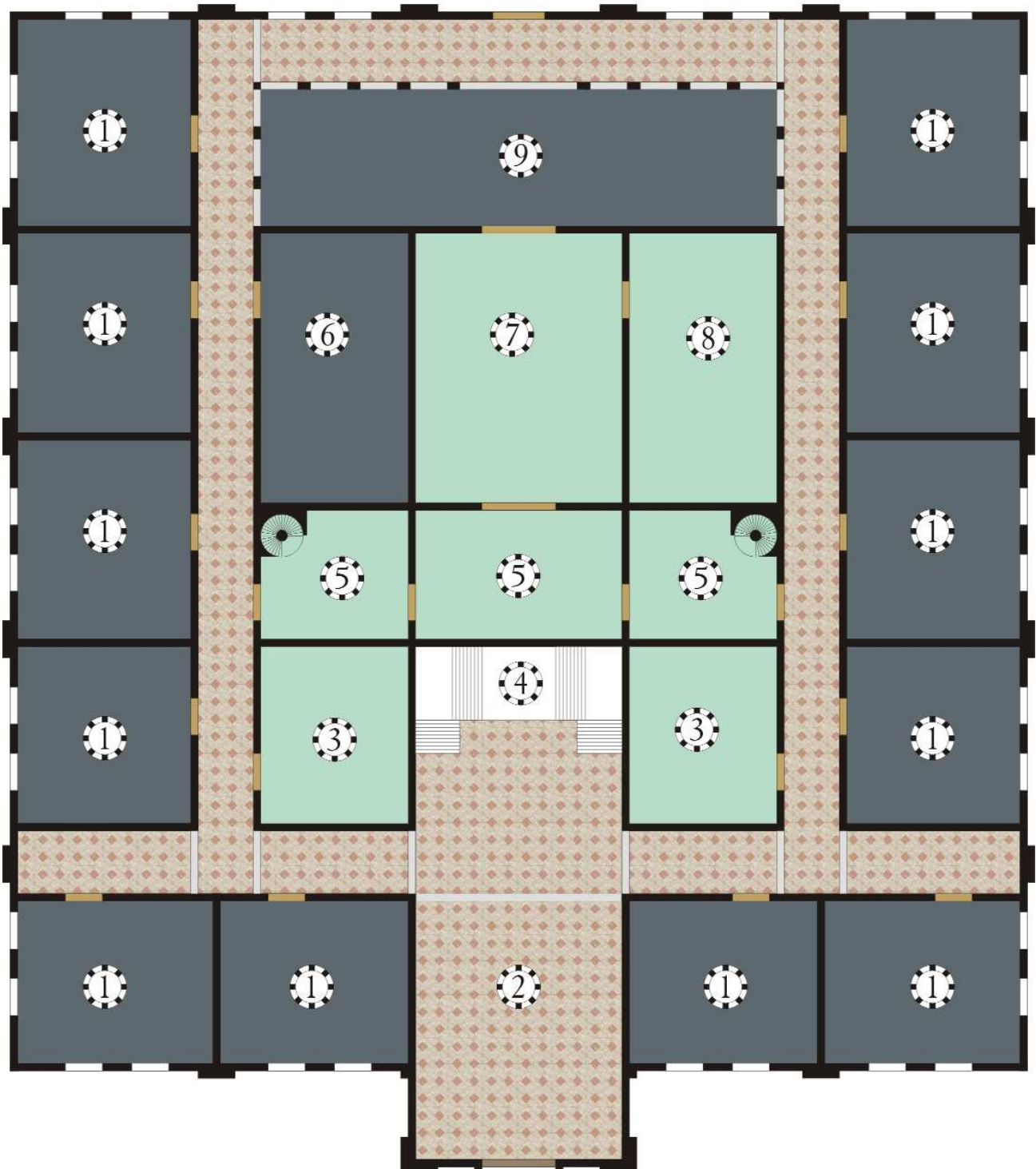
typischen Vertreter des zweiten corabenischen Stils dar. Auf einem wuchtigen, fundamentartigen Untergeschoss thront ein großzügiges Obergeschoss mit hohen Fenstern und schlanken Säulen. Bekrönt wird das Ganze durch einen Tholos, d. h. einen Aufbau in Form eines Rundtempels. Das Dach ist flach und kann für Feste oder einfach zur Erholung genutzt werden.

Über einen breiten Kiesweg gelangt man zur Front und damit zum Eingang des Hauses. Eine stabile, aus Eichenbohlen gefertigte und mit kleinen Bronzeblechen beschlagene Tür soll ungebetene Gäste ausperren und im Inneren Ruhe und Abgeschlossenheit garantieren.

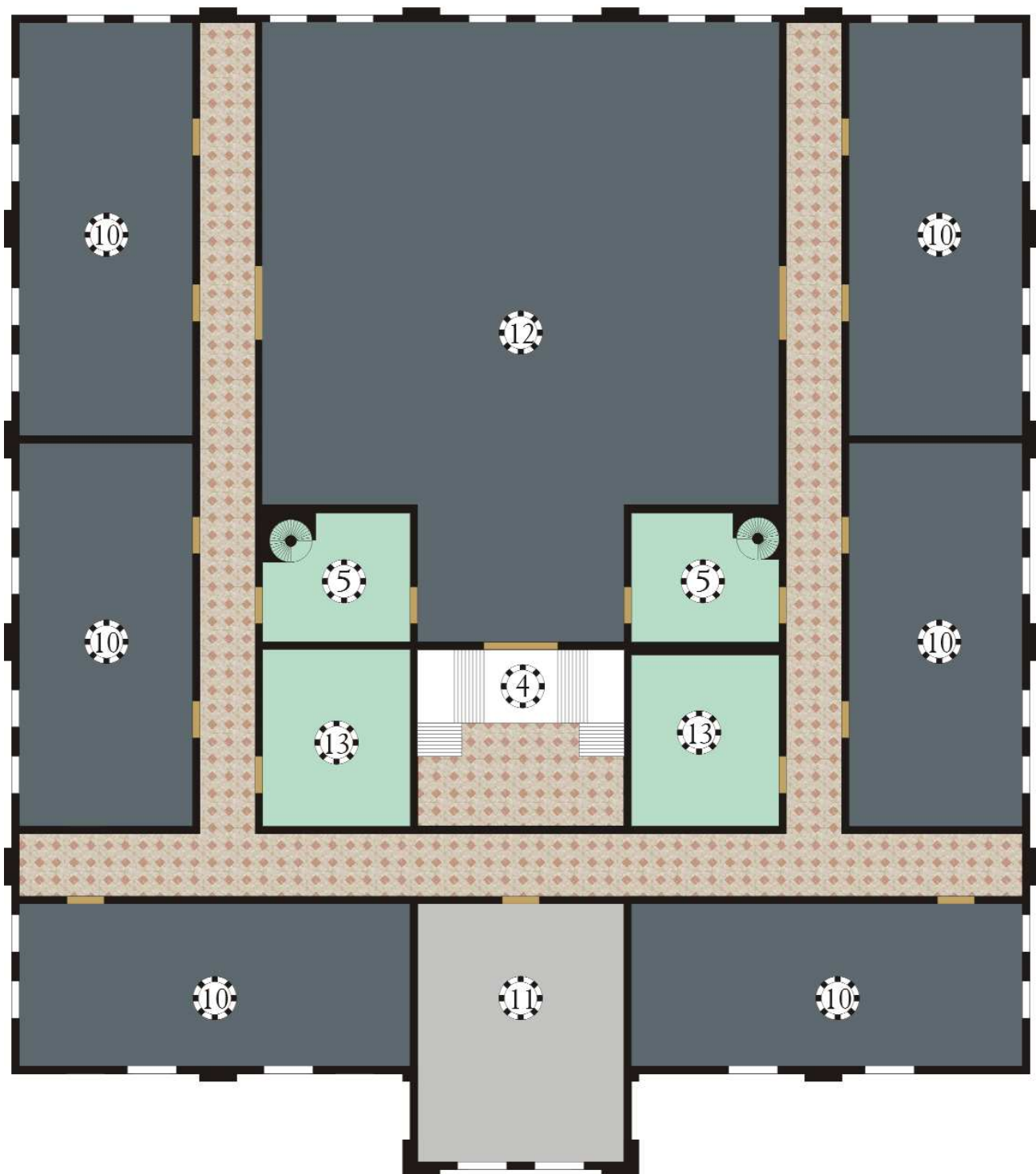
Dieses Gebäude bietet ein gutes Dutzend geräumige Zimmer (1). Mit ihrer zweckmäßigen aber



- 1 Gästezimmer
- 2 Eingang
- 3 Zimmer für Diener (je 4 Etagenbetten)
- 4 Imposantes Treppenhaus
- 5 Auf- und Zugänge für Personal (Treppen in Keller und Obergeschoss)
- 6 Sanitäre Anlagen
- 7 Küche
- 8 Arbeitsraum für Personal und Dienerschaft
- 9 Speiseraum
- Gäste-Areal - Allgemeiner Bereich - Dienerschaft



- Gäste-Areal - Allgemeiner Bereich - Dienerschaft



auch kunstvoll gestalteten Einrichtung geben sie den Geschmack des Hauses Kouramnion wieder. Jedes Zimmer hat ein Bett, einen Schrank, einen Tisch, zwei Stühle und eine Kleidertruhe. Hinzu kommt eine abgetrennte Möglichkeit sich frisch zu machen und ein kleiner Teil für das Leibpersonal. Für ein ausgiebiges Bad gibt es die großzügig ausgestattete Therme mit Sportareal im Nebengebäude.

Für die eiligen Bedürfnisse gibt es einen eigenen Raum (6), sodass die Zimmer von ungewollten Gerüchen verschont bleiben.

Die Diener, welche nicht als Leibdiener mit im Zimmer leben, können in zwei eigens dafür vorgesehenen Räumen (3) untergebracht werden. Eine eigene Kommunikationsmöglichkeit sorgt für die pausenlose Erreichbarkeit der Sklaven und Diener. Diesen steht für ihre täglichen Arbeiten wie das Aufbereiten der Kleidung und Ausrüstung ihrer Herrschaften oder auch das Vorbereiten von Texten ein eigener Arbeitsraum zur Verfügung (8). Die Bewohner und Gäste des Hauses speisen täglich mehrfach zusammen. Im Speisesaal (9) wird morgens ein gut sortiertes Frühstücksbuffet angerichtet. An mehreren Tischen können die Gäste diese Köstlichkeiten genießen, falls sie es nicht vorziehen auf den Zimmern zu bleiben. Mittags und abends wird hier ein entsprechendes Angebot an warmen Speisen gereicht. Bei besonderen Anlässen findet das gemeinschaftliche Essen in den Speiseräumen (10) im Obergeschoss statt.

Das Obergeschoss kann über eine imposante, mit Säulen und Friesen überraschend üppig verzierte Treppe (4) erreicht werden. Durch eine große Flügeltür betritt man sodann einen großen Saal, der gut ein Drittel des Stockwerkes einnimmt. Hier finden Bälle und andere vergleichbare Feste statt. Ein Kranz von Speiseräumen (10) umschließt den Saal. Breite, gepolsterte Liegen (Klinen) bieten dort Platz für gut zwanzig Teilnehmer pro Raum. Die Räume sind mit fröhlichen Wandmalereien verziert, welche Gelage zu Tisch darstellen. Aber schlüpfrige oder gar eindeutig Raia huldigende Szenen wird man im ganzen Haus nicht finden. Im Süden liegt der Ausgang zum Dach (11).

Das gesamte Gebäude ist stark auf Repräsentation hin ausgelegt. Feine Marmorböden mit Einlagen von kunstvollen Mosaiken konkurrieren mit edlen Hölzern und teuren Metallen um die Gunst des Auges. Feine Wandmalereien wechseln sich mit Tafelungen und Reliefs ab und neben dem geschmackvollen Mobiliar ergänzen Statuen von Helden und Athleten zusammen mit formschönen Artefakten die Einrichtung. Dabei ist stets ein Gleichgewicht zwischen Schmuck des Hauses

und der Funktionalität des Objektes gewahrt. Kitsch oder Tand wird vermieden und Gleiches gilt für übertriebene Farbgebung.

So ist das Haus als Hort der Gemeinsamkeit und des Zusammenkommens konzipiert worden und wird als solches genutzt. In direkter Nähe sind eine Therme für gut dreißig Personen mit anschließender Sportstätte sowie einzelne Wirtschaftsgebäude zu finden. Neben Ställen und Handwerksräumen ist hier auch die Unterbringung von größeren Gruppen an Dienerschaft möglich. Hinzu kommen dann noch Möglichkeiten der Lagerhaltung, sei es für die Versorgung mit leiblichen Genüssen - wobei die kostbarsten Bestände im Keller des Haupthauses lagern - als auch für die Aufrechterhaltung des Hauses selbst. Die Gebäude des Anwesens sind in eine schlichte, aber angenehm entspannende Parkanlage eingebettet. In gut zwei Stunden ist man in der Stadt, wenn man ein Reittier benutzt.

Kuanua mit Laugenkäse aus Mayenios

von Peter Horstmann

Siminia zum Grube!

Heute habe ich ein Rezept für euch, das mir ein guter Freund mitgebracht hat. Er selbst hat es bei den Truppen kennengelernt, wo es genutzt wird, um nach einem Manöver wieder ordentlich zu Kräften zu kommen. Wer also Shinxir in den Trainingsstätten so richtig gehuldt hat oder nach harter Arbeit etwas braucht, was ihn wieder fit und stark macht, findet hier genau das Richtige.

Zuerst brauchen wir Kuanua (Hackfleisch). Da bieten sich Vark oder Rind an. Es geht auch mit jungem Shadar (Lamm), aber Geflügel passt nicht so gut. Ein Pfund für zwei Personen ist dabei das Minimum.

Zutaten

- 1 Pfund Kuanua (Hackfleisch von Schwein, Rind oder Lamm)
- Öl
- Jimaucha (Salz)
- Piperale (Pfeffer)
- 1-2 cantares. Schlangenfrucht (Salatgurken)
- 1 Aphirdanos-Cucurbita (Zucchini)
- 1 Glas Chemec-Pilze (Champignons) oder 250g frische Pilze
- 1 scharfe Kerhi (Zwiebel)
- 1 Packung Laugenkäse aus Mayenios (Feta nicht aus Kuhmilch)
- Parmesan

Das Fleisch kommt mit etwas Öl in eine große Pfanne und wird angebraten. Dabei das Würzen nicht vergessen, etwas Jimaucha (Salz) und Piperale (Pfeffer) müssen schon mit dran. Oder wir nutzen mal wieder die herrliche Mischung meiner guten Bekannten Vegeta e Croasia. Sie hat mir leider immer noch nicht verraten wollen, was sie da alles mit hinein gibt.

Zurück zum Rezept: Eine zweite Pfanne kommt daneben aufs Feuer und wird gleich mit der cantaresischen Schlangenfrucht (Salatgurken) und der Aphirdanos-Cucurbita (Zucchini) gefüllt. Zuvor schneiden wir das Gemüse in kleine Stücke. Dazu noch etwas Öl, ich bevorzuge da Olivenöl, und das Ganze dann bei kleiner Hitze schön vor sich hinschmoren lassen.

Inzwischen hat das Fleisch etwas Farbe bekommen und nun kommen weitere Leckereien dazu. Es bietet sich an, die

Pilze und die Kerhi (Zwiebel) erst einmal in kleine Stücke zu schneiden. Dann geben wir sie mit in die Pfanne und reduzieren die Hitze. Verbrannte Zwiebeln schmecken einfach nicht. Nun kommt auch ein Deckel über die Pfanne, damit die Feuchtigkeit nicht verdunstet. Das Sortiment darf dann gerne ein paar Minuten köcheln. In dieser Zeit sammelt sich der Saft von Chemec-Pilzen und Kerhi (Zwiebel) an. Dort hinein geben wir dann den in Würfel geschnittenen Laugenkäse (Feta); gut über die Pfanne verteilen, damit er später überall zwischen gelaufen ist. Ich bevorzuge dabei den Laugenkäse aus dem Horasiat Mayenios, da der aus anderen Regionen oftmals aus Varmenmilch (Kuhmilch) hergestellt wird und deshalb weniger herzhaft im Geschmack ist.

Nun warten wir - bei geschlossenem Deckel - bis der Käse komplett zerlaufen ist. Das kann bei Laugenkäse (Feta) schon mal etwas dauern. Zum Abschluss wird unsere erste Pfanne noch einmal abgeschmeckt, was ich gerne mit Parmesan und ein paar Gewürzen hier aus unserer warmen Region mache.

Dann geben wir das Gemüse aus der anderen Pfanne hinzu und rühren gut durch oder - wem das lieber ist - wir servieren die beiden Teile des Gerichtes erst auf dem Teller zusammen.

Als Beigabe hat sich frisches Brot oder Fladen bewährt und auch Oliven und Pinienkerne - Letztere auch gerne beim Würzen schon in die Pfanne. Dazu etwas Wein oder nicht allzu herber Azidial und fertig ist ein gutes und kräftigendes Mal.

Und wer vorher nicht genügend geschwitzt hat, der muss dann nach dem Essen noch mal ins Gymnasium und dort die frischen Pfunde von der Hüfte strampeln.

Guten Hunger
Eure Ama GirRao

“Die verbotene Kammer” - Werkstattbericht

vom Uhrwerk-Verlag

Dass ein Soloabenteuer für Myranor eine gute Idee wäre, geisterte schon länger in unseren Köpfen herum. Dass wir es schreiben würden allerdings nicht. Umso überraschter waren wir, wie unkompliziert sich die Absprache schließlich gestaltete und dass wir auf einmal mit dem offiziellen Auftrag dastanden, unsere Idee auch umzusetzen.

Das Setting und die grobe Geschichte waren nahelegend - mit einer Bibliothek hatten wir einen geschlossenen Bereich, der das Spiel ausreichend für den Rahmen des Solos begrenzen würde und mit der Anbindung an die Trailer (drei Kurzfilme, die Myranor vorstellen sollen, und die wir im Herbst 2010 für den Uhrwerk Verlag produziert haben. Sie sind auf tv.orkenspalter.de zu finden) hatten wir auch die wichtigste Meisterperson schon an der Hand. Die meiste Planungsarbeit ging daher in die Details, sowohl was den Verlauf der Geschichte und ihre möglichen Verzweigungen anging als auch die Umsetzung der Rätsel und des geplanten Inventars. Große Bögen Papier wurden mit Unmengen an Pfeilen und Schlagwörtern bedeckt und die grobe Struktur festgelegt, die dann auf Karten, Zetteln, Rechnungen und Servietten bei Bedarf verfeinert und erweitert wurde, damit am Ende jeder Abschnitt korrekt verlinkt und jeder Pfad richtig angebunden wurde.

Großen Wert haben wir dabei auf die Möglichkeit gelegt, das Solo mit praktisch allen Rassen und Klassen spielen zu können und uns nicht auf Charaktere ohne Flügel, ohne Schwänze, mit nur zwei Armen und am besten ohne Magie beschränkt. Die Geschichte ist zwar nicht speziell auf Optimaten ausgerichtet und sie müssen durchaus einige Abstriche bei ihren Fähigkeiten machen, doch sie werden genausowenig ausgeschlossen. Allein Optimaten des Hauses Tharamnos müssen diesmal draußen warten. Immerhin nutzt ein Abenteuer, dass sich ausschließlich an eine Rassen-Professions-Kombination richtet, gerade in Myranor den wenigsten und nicht jeder würde sich über Nötigung dazu, einen baramunischen Wander-jongleur spielen zu müssen, freuen. Im Grunde können sich Angehörige aller Spezies des vielseitigen myranischen Kontinents auf die Suche nach der verbotenen Kammer machen und an passenden Stellen von ihren

Besonderheiten profitieren - ob es nun Flügel oder Greifschwänze sind.

Darüber hinaus muss man nicht bereits seit Jahren ein gestandener Held sein, um sich auf das Soloabenteuer einzulassen. Die meisten Knackpunkte beruhen auf Rätseln, auf Dialogoptionen und Entscheidungen und nicht auf Kämpfen. Wer sich schlau anstellt, muss seine Waffe selten bis gar nicht ziehen - es sei denn er möchte.

Das oben erwähnte Inventar spielt dabei eine wichtige Rolle. Die Bibliothek, durch die man sich arbeiten muss, ist voll seltsamer und bizarrer Gegenstände, von denen einige ungestraft eingesteckt werden dürfen. Ähnlich wie in einem Point&Click-Adventure lassen sich einige davon kombinieren oder an bestimmten Stellen in der Bibliothek einsetzen, was wir mit einem simplen Additionssystem gelöst haben, das den Spieler jeweils zum richtigen Abschnitt lotst. Das gestaltet sich beim Erleben des Solos einfach, aber zugegeben hat dieser Part uns dem Wahnsinn einen kleinen Schritt näher gebracht. Das Ergebnis sieht aber so aus, dass selbst falsche Kombinationen meist wenigstens irgendein Ergebnis liefern und so dem Leser wenigstens ein Schmunzeln entlocken dürften. Nahe liegende, aber nicht ideale Lösungen können übrigens auch funktionieren - wer frustriert bei PC-Adventures mehrfach umhergeklickt hat, um festzustellen, dass man einen Faden nur mit der Schere, aber nicht mit dem Messer und dem Schwert durchschneiden kann, kennt den Grund.

Nicht nur die Struktur des Abenteuers unterstützt Neulinge, das Setting der Bibliothek bietet auch den idealen Hintergrund, um ein paar Grundlagen Myranors zu vermitteln. Das artet zwar nicht in lange Geschichtsdokus aus, aber wer einen näheren Blick auf Bücher und Schautafeln wirft, dem wird in Häppchen die myranische oder besser imperiale Sicht auf die Welt vermittelt.

Manch einer mag sich wundern, wie denn bitte ein Soloabenteuer möglich sein soll, das von gleich drei Autoren geschrieben wird. In der Tat ist die Abstimmung in diesem Fall eine mittelgroße Herausforderung gewesen. Am Ende können wir jedoch beruhigen: Durch die ungewöhnliche Struktur des Solos ergeben sich keine plötzlichen Stilbrüche, auch wenn die Teile aller drei Autoren nahtlos und wiederholt ineinander über-

gehen. So wird diese Zusammenarbeit auch in Zukunft weitergeführt. "Die verbotene Kammer" ist zwar - je nachdem welches der Enden erspielt wird - in sich abgeschlossen, dient aber gleichermaßen als Prolog für eine Kampagne in Xaraxaron. "Wächter des Imperiums" wird sich über zwei Bände erstrecken, von denen jeder bereits genug Stoff bieten sollte, um alleine als Kampagnenband durchzugehen.

Sehr dankbar sind wir übrigens für unseren extrem geduldigen wie talentierten Illustrator Patrick Söder, der Angaben nicht nur gekonnt umsetzte, sondern auch die nötigen Rätsel darin unterbrachte und mit professioneller Gelassenheit alle Änderungswünsche ertrug.

Zu den Autoren:

"Die verbotene Kammer" wurde vom Team von orkenspalter.tv geschrieben. Während Heinz Featherly die Inhalte und Konzepte vorgibt, kümmert sich Moderatorin Mháire Stritter um die Details. Auch wenn beide den meisten vor allem durch ihre Auftritte als Reporter und Rezensenten bzw. Mháire durch ihre Rolle in "Leuenklinge" bekannt sein dürften, geht ihre Beschäftigung mit der Materie "Myranor" schon etwas weiter zurück. Genau so wie der dritte Autor, Stefan Tannert, sind sie seit vielen Jahren als Autoren und Spielleiter für das Aventurien LARP Projekt unterwegs, das (trotz seines Namens) auch schon Ausflüge ins Gúldenland unternommen hat. Leonir, Amaunir und Neristu im LARP sind einfach großartig, wenn die Beteiligten den Verlust ihrer Würde in Kauf nehmen.



Der Eber von Oupolis

von Mark Koschmieder

ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUM ABENTEUER

"In alter Zeit lebte dereinst eine wunderschöne Nymphe in der Quelle eines längst vergessenen Zuflusses zum Orismani und war begehrt von jedem Wesen, das sie erblickte. Selbst die Götter sollen bei ihrem Anblick schwach geworden sein. Die Göttin Iphirenne erkor sich die Nymphe zur Geliebten aus, erweckte damit aber die Missgunst ihres gefühlkalten Vaters, der ihr die Wärme der Liebe nicht gönnen wollte. Deshalb verfluchte der Gott seine Tochter dazu nur noch während der warmen Tage des Jahres in der Welt der Sterblichen wandeln zu können und dass Kälte ihren Tod bedeutet. Die Nymphe aber verdammte er zu einer ewigen Gefühllosigkeit, die der seinen glich. So wurde auch sie so kalt wie der Winter und unerreichbar für ihre Geliebte. Bar jeder noch so kleinen Freude verschloss die Nymphe sich vor der Außenwelt und die Quelle versiegte."

- Eine Sage aus Demelion, altertümlich

In diesem Abenteuer wird das Schicksal der Helden mit dem der verfluchten Quellnymphe Astarte verwoben. Diese ist nach ihrer Jahrtausende anhaltenden Lethargie aufgewacht und will endlich wieder die Welt erkunden. Dazu muss sie jedoch den Fluch, der auf ihr liegt, endgültig brechen. In der ihr eigenen Naivität plant sie, die Macht des Nodix, der unter dem Tempel der Jagenden Iphirenne zu Oupolis liegt, zu nutzen, um die gewaltige Macht der äußeren Sphären herbeizurufen. Dazu hat sie sich Diener in der Welt gesucht, allen voran der Bandit Amyntor, dem sie die Macht über einen Tiergeist eines gewaltigen Ebers gegeben hat. Mit diesen Dienern wollte sie den Tempel erobern, jedoch gelingt die Verteidigung der Stadt und die Helden, die sich zufällig zu der Zeit in Oupolis befinden, werden zur großen Jagd auf den Eber berufen, die jedoch ganz anders abläuft, als es sich die Herren der Stadt Oupolis vorgestellt haben.

WAS WAR ...

Der Wald von Oupolis im östlichen Demelion ist ein sagenhafter Ort, der von der lokalen Bevölkerung gemieden wird. Legenden ranken sich um die verschiedenen Wesen, die diesen Ort heimsuchen und unbedachte Wanderer in ihre Reiche entführen. So erzählt man sich auch von der

Quellnymphe Astarte, die von einem alten Gott für ihre Liebschaft mit seiner Tochter verflucht wurde. Wie in vielen Legenden steckt auch in dieser ein Körnchen Wahrheit. Jedoch über die genauen Vorgänge, die zu dem Fluch führten oder ob überhaupt göttliche Macht im Spiel war, weiß keiner mehr so genau zu berichten. Die Nymphe jedenfalls verwandelte sich in ein Wesen reiner Kälte, in jeglichem Belang. Bis vor ein paar Jahrzehnten hatte sie sich völlig aus der Welt zurückgezogen und wartete auf das Ende der Zeit in ihrer einsamen Höhle, bis jedoch zufällig einige Männer in ihr Refugium eindringen, auf der Suche nach Schutz vor einem gewaltigen Unwetter, das sie überrascht hatte. Es waren Banditen, die einen Nebeneingang der Höhle gefunden hatten. Unter ihnen befand sich auch ein gering magisch begabter Mensch, Amyntor genannt, auf den die Nymphe aufmerksam wurde.



Sie spürte tief in sich drin etwas, das sie entfernt an Neugierde erinnerte und offenbarte sich ihm. Er war natürlich verängstigt und wollte vor der eiskalten Nymphe fliehen, doch sie hielt ihn fest und fragte ihn über die Welt "da draußen" aus und befand ihn für würdig, dass er ihr Ohr in der Welt sein sollte. Als Zeichen ihrer Gunst gab sie ihrem neuen Diener eine magische Flöte, mit der Macht einen mächtigen Eber herbeizurufen, der die schwächlichen Banditen beschützen sollte. Seitdem gewannen die Banditen immer mehr an Einfluss und raubten viele Dörfer aus, doch nun hat die Herrin ihren Diener gerufen und die Männer der Wildnis, wie sie sich nun nennen, kommen zurück in den Wald von Oupolis ...

... UND WAS SEIN WIRD.

Ein Händler hat die Helden angeworben seine Karawane zu beschützen, die kostbare Waren des südlichen Imperiums in das beschauliche Oupolis in Demelion bringen soll. Dort findet nämlich in wenigen Tagen ein großes Fest zu Ehren der lokalen Gottheiten und insbesondere der Iphirenien statt, verbunden mit einem großen Markt, zu dem viele Händler kommen werden. Die Reise verläuft ohne Probleme. In der Stadt angekommen quartiert sich der Händler mit seinem Gefolge in der bis zum Platzen belegten Taverne "Die Amphore" ein. Dabei werden sie von dem Straßenjungen Kyrbarios bestohlen. Bei seiner Verfolgung gelangen sie über verschlungene Wege zu einer alten Sybille Nerenome, die in ihrem Zelt auf dem großen Tempelplatz neben anderen Wahrsagern und Wunderheilern sitzt. Sie sagt den Helden eine große Gefahr, die von der "eisigen Schönheit" ausgeht, voraus. Sie verlangt nichts weiter von den Helden und verschleicht sie nach ihrem Orakel aus dem Zelt. Danach findet der Höhepunkt des Festes statt: das große Opfermahl zu Ehren der Götter.

Nach einer viel zu kurzen Nacht werden die Helden jäh geweckt, als ein gewaltiger Eber durch die Straßen stürmt. Kurze Zeit später sind auch verwahrlost aussehende Menschen, Amaunir und Satyare in den Straßen zu sehen, die in Häuser eindringen und diese plündern. Eiligst werden alle waffenfähigen Personen in dieser Stadt aufgerufen die Angreifer zu vertreiben, was auch wie durch ein Wunder vor dem großen Tempel der Jagenden Iphirenien gelingt. Der Stadtrat beruft sofort eine Versammlung auf dem zerstörten Tempelplatz ein und stellt mehrere Trupps aus Kämpfern zusammen, die die entführten Personen und die geplünderten Waren zurückholen und die Banditen vernichten sollen, solange diese anscheinend geschwächt sind. (Die Helden werden entweder ob ihres Heldenmutes bei der Verteidigung der Stadt

zu den "Freiwilligen" berufen oder von ihrem Auftraggeber dazu verpflichtet sich den Jägern anzuschließen, da teilweise auch seine Waren gestohlen wurden).

Die Trupps brechen gegen Mittag in den Wald auf und teilen sich auf. Nach einiger Zeit der Suche trifft der Trupp der Helden auf den Eber, der durch den Wald streunt. Der Kampf verläuft für die Heldengruppe katastrophal, doch Hilfe naht in der Form der einsiedlerischen Jägerin Toxotene. Sie entdeckt die kämpfenden Helden und geleitet sie zu ihrer Hütte. Dort angekommen sehen diese, dass schon einige schwer angeschlagene Mitglieder anderer Jagdtrupps zu der Hütte gefunden haben. Die Jagd auf den Eber war bei allen anderen Trupps ebenfalls nicht erfolgreich und sie gehen davon aus, dass sich noch einige der Banditen mit dem Eber im Wald verstecken, obwohl ihre Anzahl vermutlich durch die Kämpfe reduziert wurde. Die Jägerin versorgt, während die Helden sich mit den anderen Anführern austauschen, ihre Wunden und bietet ihre Hilfe bei der Jagd an. Dort sagt sie ihnen auch, dass sie helfen könne, aber zuvor brauche sie einige spezielle Pfeile, die im Besitz einer Nymphe sind.

Die Helden können die Nymphe in einer Höhle im Wald finden, die die Pfeile jedoch erst nach der Lösung einiger Rätsel herausgibt.

Vor der Höhle werden sie von einem verwildert aussehenden Mann erwartet, der sich als Amyntor vorstellt. Er bietet ihnen an, ihm die Pfeile zu geben und dafür einen Beweis des Todes des Ebers zu bekommen ohne ihn tatsächlich zu getötet zu haben. Seine Männer und die Bestie würden dann einfach weiterziehen und die Stadt in Ruhe lassen. Aber davor müsste noch die lästige Priesterin der Iphirenien beseitigt werden.

Nachdem sich die Helden für eine Seite entschieden haben, bekommen sie entweder durch die tat-

OUPOLIS

Einwohner: 720

Herrschaft/Politik: Rat aus den einflussreichsten Bürgern (Priester, Händler, Krieger, ...)

Tempel: Iphirenien, Schrein des Nere-ton auf dem Friedhof, Schreine lokaler Götter in der gesamten Stadt verteilt

Gasthöfe: *Gyl-daras Schoß* (Q3/P4/S4), *Die Amphore* (Q2/P2/S1)

Stimmung in der Stadt: Alle sind aufgereggt und freuen sich auf das bevorstehende Fest zu Ehren der Götter. Zahlreiche Händler sind in der Stadt und bieten unzählige Waren an. Vor der Stadt hat sich eine Ansammlung von Wagen und Zelten der Händlern gebildet und es ist zu erahnen, dass die Stadt aus allen Nähten platzt. Die Gardisten haben dementsprechend viel zu tun.

sächliche Jagd auf den Eber oder durch den Kampf gegen Toxotene den Beweis des Todes des Ebers. In der Stadt werden sie entsprechend empfangen und gefeiert. Natürlich wird ihnen eine Belohnung zuteil.

DIE AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer ist für 3-5 myranische Helden niedriger Erfahrungsstufe ausgelegt. Die Helden sollten sich in der Wildnis einigermaßen zurechtfinden und nicht vor Gefahr zurückschrecken. Die Helden sollten sich auch problemlos in einer menschlichen, nordmyranischen Stadt bewegen können, ohne gleich einen Mob dazu zu inspirieren sie davonzujagen. Ansonsten ist kein Heldentyp ausgeschlossen, da es sich bei Demelion um nicht-imperiales Gebiet handelt und Oupolis im Besonderen sehr tolerant gegenüber Fremden ist, die von fernen Ländern zu berichten wissen.

DER AUFTAKT

Oupolis ist ein kleines Städtchen, das aber eher die Bezeichnung "großes Dorf" verdient. So gibt es auch keinen offensichtlichen Grund für die Helden, spontan ein derart abgelegenes Plätzchen aufzusuchen. Sie könnten aber vom großen, alljährlichen Fest zu Ehren der Iphirenne gehört haben, welches eine große Anzahl an Reisenden und Händlern anlockt. Wenn die Helden sich also schon in der Nähe von Oupolis aufhalten, so wäre dies eine Chance für sie auch an ausgefallene Waren zu kommen oder gar die eine oder andere wichtige Information zu erhaschen.

Eine andere Möglichkeit, die Helden nach Oupolis zu bringen, wäre dass sie von einem Händler als Beschützer engagiert werden, der seine Waren auf dem Fest in der Stadt feilbieten möchte.

Natürlich kann es auch passieren, dass der Weg der Helden sie ganz zufällig an den Ort des Geschehens führt und sie, wie so oft, unbeabsichtigt in ein Abenteuer hineingeraten ...

EIN FEST MIT HINDERNISSEN

HALTET DEN DIEB!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es scheint, als ob alle Welt nach Oupolis hinein wollte, so vollgestopft ist die ausgefahrene Straße, die in Richtung des südlichen Tores führt. Die überforderten Torwächter haben sichtlich Mühe, die Massen an Ankömmlingen auch nur ansatzweise im Blick zu behalten. So winken sie die Meisten einfach weiter in

die Stadt. Auch euch signalisiert einer der Torwächter, dass ihr weitergehen könnt und ihr werdet prompt weiter durch den Druck der Masse in die Stadt hineingeschoben.

Die Hauptstraße der Stadt ist voller Menschen und ständig stößt man an fremde Schultern oder ein unachtsamer Träger läuft in einen rein. Eventuelle Ausweichen oder Gewandheitsproben können von den Helden gefordert werden, um zu sehen, ob sie auch das Vergnügen haben, die Bekanntschaft mit 10 Okul schweren, herunterfallenden Seidenballen zu machen. Wichtiger ist jedoch, dass sich neben den vielen Händlern auch einige Langfinger in die Stadt eingeschlichen haben und versuchen, sich an den meist abgelenkten Passanten zu bereichern. Der in Oupolis heimische Straßenjunge Kyrbarios hat sich ebenfalls entschlossen die Gunst der Stunde auszunutzen und versucht deshalb sein Glück bei dem Helden mit der niedrigsten Intuition der Gruppe. Zeitgleich dürfen diejenigen Helden, die neben dem unglücklichen Opfer gehen, eine Sinnenschärfeprobe ablegen, um eventuell den Diebstahl zu bemerken. Bemerken die Helden den Dieb nicht, so werden sie von einem aufmerksamen Passanten auf den Straßenjungen aufgemacht, der jedoch schon in die nächste Gasse verschwunden ist. Erst nach einer kleinen Verfolgungsjagd durch die vollgestopften Straßen und Gassen der Stadt können die Helden den Jungen vor einem Zelt aus dunkel gefärbtem Stoff stellen, das am Rande des großen Tempelplatzes steht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schuldig und leicht enttäuscht blickt euch der kleine, in Lumpen gekleidete Junge an. "Hier ist Eure Börse Hoher Herr/Hohe Dame. Ich wollte nichts stehlen ehrlich ... ich musste! Ihr versteht doch, oder?" Er zeigt aufgeregt auf das Zelt. "Die, die da drin hat mich dazu gebracht Euch zu bestehlen!" Bevor ihr überhaupt entscheiden könnt, was ihr mit dem Jungen, der sich offensichtlich aus der Situation herauszureden versucht, tun wollt, schiebt eine knochige Hand die dunkle Zeltleinwand beiseite. "Er sagt die Wahrheit. Kommt in das Zelt, ich muss euch alle sprechen." Obwohl die krächzende Stimme, die der einer uralten Frau ähnelt, deren Schemen ihr im Dunkel des Zelteinganges erahnen könnt, nicht sehr einladend klingt, spürt ihr dennoch einen sanften Hauch des Unbekannten und der Mystik in ihren Worten mitschwingen, die eure Neugier entfachen.

Die Frau, die nach der Art der demelischen Sybillen in schwarze Gewänder gekleidet ist, lässt euch in ihr Zelt ein. Bevor sie sich auf ihren mit allerlei Glyphen verzierten Stuhl aus Neretonienholz setzt, drückt sie dem Straßenjungen noch ei-

nen Argental in die Hand und scheucht ihn wieder hinaus. Anscheinend mit letzter Kraft setzt sich die uralte Frau dann schließlich auf den Stuhl. Stumm wirft sie Knochen in einen mit Kreide auf den Boden gezogenen Kreis. Sie erzählt den Helden von einer Gefahr, die von einer "eisigen Schönheit" ausgeht und warnt sie davor noch länger in der Stadt zu bleiben, wenn sie ihr Leben nicht in Gefahr bringen wollen. Wollen sie aber mutig sein und der Götter Wohlwollen erlangen, so sollen sie sich in den Sog der Ereignisse ziehen lassen, um zu wahren Helden heranzureifen. Danach blickt sie die Helden aufmerksam an und wartet ihre Reaktionen ab. Egal, wie die Helden auf diese Überraschung reagieren, sie wird alles mit einem wissenden Lächeln kommentieren. Wenn die Helden nach der Zukunft fragen, so gibt sie, nach Meisterentscheid, durchaus einen äußerst vagen Ausblick auf die bevorstehenden Ereignisse. Danach entlässt sie die Helden ohne Worte in den Trubel der Stadt.

DAS GROßE OPFERFEST

Die Helden haben noch genug Zeit zur Taverne "Die Amphore" zu gelangen, wo sie sich mit dem Händler, der sie möglicherweise angeheuert hat, treffen können. Er zahlt ihnen ihren Lohn aus und sagt ihnen zu, dass er sie bei der Abreise durchaus wieder gebrauchen könnte. So bleibt nun noch genug Zeit für die Gruppe sich den Tag zu vertreiben. Die Stadt bietet z. B. viele Möglichkeiten, um seltene Waren aus entfernten Gegenden Nordmyranors einzukaufen oder es können neue Gerüchte und Geschichten aufgeschnappt werden. Jedenfalls sollte es für jeden etwas zu tun geben.

Am Abend finden sich die meisten Leute auf dem Festplatz ein, um bei dem Auftakt des Festes, der Opferung der Tiere zu Ehren der Götter, dabei zu sein. War der Platz am Tag noch voller Geschäftigkeit, ist nun eine beinahe besinnliche Stille eingeleitet, die mit einer fühlbaren Vorfreude durchsetzt ist. In einem Pferch stehen mehrere Ochsen, die reich mit Blumengirlanden geschmückt sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht der Abenddämmerung taucht den Platz in ein sanftes Orangerot, als ob die Götter es schon erwarteten, dass gleich das Blut der Opfertiere in ihrem Namen vergossen wird. Das sanfte Murmeln der Menge stirbt langsam, als die Priester sich vor den Altar stellen und mit uralten Gesängen die Gunst der Götter anrufen. Der Duft des kostbaren Weihrauchs hängt schwer in der Luft und benebelt eure Sinne. Das erste Tier wird von kräftigen Männern zum Altar geleitet, Angst steht in seinen Augen geschrieben. Die

Priester segnen es und reinigen es vor dem Akt der Opferung. Die Spannung und Vorfreude der Menge steigt, je näher das Blutvergießen kommt. Schließlich drückt einer der Männer, der den Ochsen vor den Altar geleitet hat, den Kopf des Tieres auf den Altar und der Priester schneidet dem sich heftig wehrenden Tier kunstvoll die Kehle durch. Die Spannung in der Menge löst sich und einzelne Jubelrufe sind zu hören. Der Priester fährt fort, bis der ganze Altar rötlich im Schein der Feuerbecken glänzt.

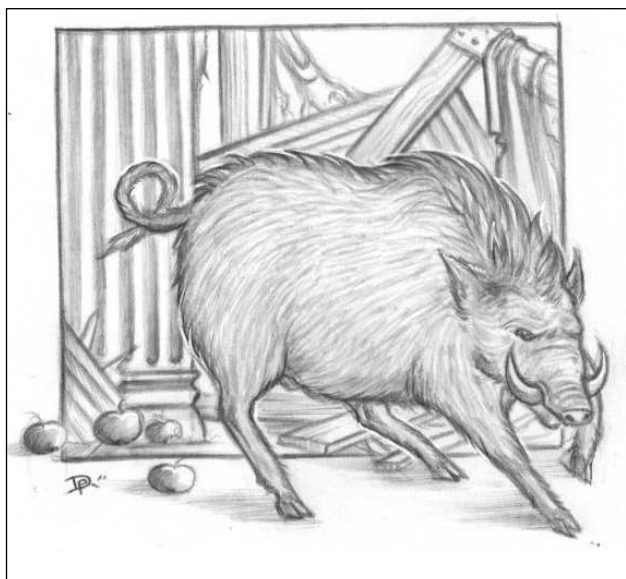
Danach wird das Fleisch gebraten und an die Gläubigen verteilt. Im Anschluss finden noch einige religiöse Zeremonien in den Tempeln statt, aber die Feierlichkeiten gehen auf dem Platz weiter. Musiker spielen, Tänzer sind zu sehen und viel Wein wird ausgeschenkt. Die Helden können ruhig die eine oder andere Bekanntschaft machen. Hervorzuheben wäre die Tochter eines Würdenträgers der Stadt, die von vielen in der Menge als "eisige Schönheit" beschrieben wird und so die Aufmerksamkeit des einen oder anderen Helden auf sich zieht. Der Meister kann die Helden ruhig im Glauben lassen, bzw. den Glauben bestärken, dass diese Schönheit diejenige aus der Prophezeiung der alten Sybille ist, um für ein bisschen Verwirrung im weiteren Verlauf des Abenteuers zu sorgen, wenn sie auf die eigentlich Antagonistin treffen.

DER MORGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lautes Krachen, als ob Holz zersplittert, weckt euch aus eurer viel zu kurzen Nachtruhe. Ihr spürt noch deutlich die Wirkung des Alkohols von letzter Nacht. Aber dann ertönen plötzlich Schreie und ein lautes Schnauben und Brüllen, wie es nur aus der Kehle eines Untiers kommen mag, ist von der Straße zu hören.

Schauen die Helden schnell genug aus dem Fenster, so können sie einen Blick auf einen riesigen, schwarzen Eber erhaschen, dessen Hauer so groß wie die Stoßzähne eines Elefanten sind, der durch die Straße wütet. Vor ihm laufen verzweifelt einige derer weg, die schon früh auf der Straße waren. Dem Eber folgen einige verwildert aussehende Banditen, Menschen, aber auch Amaunir und Satyare. Davon dringen einige in die Häuser ein und beginnen die Stadt zu plündern. Auch in die Wohnstatt der Helden wird eingebrochen. Den Helden stehen drei Gegner gegenüber.

**Banditen****Dolch:****INI 9+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK H****Friedensstifter:****INI 8+1W6 AT 9 PA 10 TP 1W6+2 DK H****LeP 25 AuP 30 KO 12 MR 4 GS 8 RS 0**

Entschließen sich die Helden auf die Straße zu gehen und bei der Verteidigung der Stadt mitzuhelfen, sollten ihnen einige heroische Momente gegönnt werden, wie die Verteidigung einer Frau vor ein paar Banditen, die diese vergewaltigen wollen oder die Rettung eines Bürgers vor dem sicheren Tod. Oder die Helden schaffen es gar, den Angriff, mithilfe der Verstärkung der Gardisten ganz zurückzuschlagen. Von dem Ungetüm findet sich jedoch keine Spur.

Nachdem nun wirklich die ganze Stadt auf den Beinen ist, wird schnell eine Versammlung auf dem verwüsteten Festplatz einberufen. Es folgt eine heftige Diskussion, was für ein Untier dies gewesen sei. Unter Einmischung der Priester kommt man zum Schluss, dass dieses Untier von einer Gottheit geschickt wurde, die man bei der Opferung schlichtweg vergessen hatte. Nun müsse man diese zu besänftigen versuchen oder der Stadt werde noch Schlimmeres widerfahren. Die Priester merken aber an, dass das Untier wohl oder übel auch besiegt werden muss, da es ja schon von der Gottheit geschickt wurde und nun nicht mehr zurückgehen kann, wo es herkam. Dafür werden nun einige Freiwillige gesucht, die sich auf die Jagd begeben möchten. Haben sich die Helden aufgrund herausragender Taten bei der Verteidigung der Stadt verdient gemacht, so fordert die Menge lautstark, dass diese bei der Jagd mitmachen sollen. Falls dies nicht geschehen ist, so können sie sich immer noch einem der Jagdtrupps

anschließen, die für jedwede Unterstützung dankbar sind.

Als weiteren Anreiz für die Helden sprechen die Priester eine Belohnung von 4 Aureal pro Kopf aus, wenn der Beweis für den Tod des Ebers durch die Jagdgesellschaft gebracht wurde.

Die Teilnehmer der Jagd werden mit allem versorgt, was sie für die Jagd benötigen könnten.

Es stehen aber eher einfachere Hilfsmittel wie Netze, Seile und Speere zur Verfügung. Hochmagisches Gerät ist in einer abgelegenen Gegend nicht so einfach zu besorgen.

IN IPHIRENIES JAGDGRÜNDE

IM WALD

Die Jagdgesellschaft besteht aus insgesamt 21 Personen, á drei Gruppen je sieben Personen. Schon nach kurzer Zeit trennen sich die Gruppen, um ein größeres Gebiet absuchen zu können. Vorher wird jedoch allen Teilnehmern vom selbsternannten Anführer der Jagd, Shinxidros, versichert, dass im Falle des Falles jede Gruppe allein gegen den Eber bestehen könne.

Während der Jagd kann der Spielleiter Proben auf Fährtsuchen, Wildnisleben und dergleichen verlangen, um die Gruppe schneller voranzubringen. Die Gruppe kann ruhig nach einer falschen Fährtsuchenprobe ein anderes Tier finden und dann gegen dieses kämpfen. Aber nach nicht allzu langer Zeit sollte selbst den in der Wildnis unerfahrensten Helden eine Spur auffallen, die auf ein riesiges Ungetüm schließen lässt. Mithilfe einer gelungenen Fährtsuchen-Probe kann im folgenden ein Hinterhalt auf den Eber ermöglicht werden. Jedoch, sobald der Kampf beginnt, werden die Helden merken, dass ihre Mitstreiter nicht gerade kampferfahren sind. Nachdem einer der Jäger von einem der riesigen Hauer des Ebers aufgespießt wird, versuchen sich die anderen in der Flucht oder stehen im Kampf den anderen nur im Wege. Nach ein paar Runden des Kräfteringens sollte den Helden klar geworden sein, dass der Eber ein zu mächtiger Gegner für sie ist. Die Helden sollten noch einige Momente das Gefühl haben, dass sie wirklich sterben könnten, bis die "Dea Ex Machina", die Priesterin Toxotene, erscheint und den Eber mithilfe einiger Tiere des Waldes in die Flucht schlägt.

Der Eber

INI 12+1W6 LeP 150 RS 3 KO 16

Stoßangriff: DK H AT 15 TP 2W6+2

Hauerangriff: DK H AT 15 TP 1W6+4

Sonderfertigkeiten: Angriff zum Niederwerfen, Wuchtschlag

ZWISCHEN DEN FRONTEN

Toxotene geleitet die Helden und alle anderen möglichen Überlebenden zu ihrer Hütte. Sie liegt mitten im Wald, auf einer kleinen Lichtung. Es ist eine Blockhütte, die schon bessere Zeiten gesehen hat, aber sie bietet immerhin ein trockenes und einigermaßen sicheres Plätzchen für die Nacht. Die Wunden der Überlebenden werden versorgt und etwas warmes Essen, eine Art Eintopf, wird von der Priesterin verteilt (Heilung von 1W6 LeP). Man merkt ihr deutlich an, dass es eine ungewöhnliche Situation für sie ist, einen so starken Kontakt mit Leuten außerhalb "ihres" Waldes zu haben. Sie gibt sich nicht zögerlich, aber vorsichtig und wortkarg. Erst als sie sichergestellt hat, dass alle gut versorgt sind, fragt sie, was sie alle im Wald gesucht haben.

Wird die Situation erklärt, so reagiert sie erst kaum, dann aber erklärt sie sich bereit zu helfen und merkt an, dass ihre Hilfe mit Sicherheit gebraucht wird. Genaugenommen, und das wird sie auch zugeben, ist es ihre heilige Pflicht den im Wald in Not Geratenen zu helfen. Der Eber ist aber ein ganz anderer Maßstab, selbst für sie. Um wirklich helfen zu können, braucht sie ein spezielles Hilfsmittel, an das sie nicht herankommen kann: Die Pfeile der Iphirenien. Sie werden in einer Höhle von einer Nymphe aufbewahrt, doch diesen Ort kann kein Priester der Iphirenien betreten. Gegebenenfalls erzählt sie die in der Einleitung erwähnte Legende, die sich um die Höhle und die Nymphe rankt. Sie sollte die Helden für die Aufgabe auswählen, die Pfeile von der Nymphe zu holen. Für Helden, die noch zu sehr angeschlagen sind, wirkt sie einen Heilungssegen, der 8 LeP heilt.

DIE QUELLHÖHLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die hochgewachsene, braunhaarige Frau mit dem streng wirkenden kurzen Haarschnitt, die ihr ein paar Stunden zuvor als Toxotene kennengelernt habt, führt euch nun durch den undurchdringlich erscheinenden Wald. Er wirkt friedlich, aber ihr wisst nur zu gut, dass er es nicht ist. Das Ungetüm, das euch überwältigt hat, könnte immer noch in eurer Nähe sein, vielleicht sogar hinter dem nächsten Buschwerk? Das Knacken eines Astes in der Nähe, verursacht von ei-

nem Wildtier, trägt nicht besonders zu der allgemeinen Beruhigung bei.

Schon seit geraumer Zeit huscht ihr nun durch den Wald, geleitet von eurer schweisgsamen Führerin, als sie plötzlich die Hand hebt und euch befiehlt anzuhalten. Vor euch seht ihr, wie sanfte Strahlen der späten Mittagssonne durch das Blätterwerk dringen, eine Lichtung. Sie schleicht ein Stück vorwärts und bedeutet euch dann ihr weiter zu folgen, auf die vor euch liegende freie Fläche. Einen Augenblick seid ihr von dem Anblick, der euch geboten wird, geblendet: Ein strahlend heller Teich, der das Licht Brajans reflektiert. Doch habt ihr es für flüssiges Wasser gehalten, so erkennt ihr nun, dass es gefroren ist, selbst zu dieser Jahreszeit.

"Hier." Toxotenes Stimme durchschneidet die angespannte Stille. Sie deutet auf den Höhleneingang. "Da wartet die Wächterin der Pfeile", sagt sie mit leicht heiserer Stimme. "Seid aber vorsichtig, ihre Zunge ist so scharf wie ein Eiskristall." Mit diesen Worten lässt sie euch zurück in dieser verdrehten Umgebung, die von jedem anderen Lebewesen gemieden zu werden scheint.

Der Teich vor der Höhle, die in das Massiv eines kleinen Berges führt, ist komplett gefroren. Die Bäume in der direkten Umgebung haben, wie im Winter, ihr Laubwerk verloren oder sind in herbstliche Farben gekleidet. Kaum Tiere sind hier anzutreffen, nur ein paar einsame Raben hocken auf einem knorrigen alten Baum und beobachten die Helden. Die Temperatur sinkt, je näher man der Höhle kommt und erreicht geradezu winterliche, aber momentan noch erträgliche Temperaturen.

Der Eingang ist ein nahezu gerader Gang, in dem menschengroße Wesen keine Probleme haben, aufrecht zu gehen. In der Mitte des Ganges liegt der zugefrorene Bach, der zum Teich führt. Jeweils links und rechts von ihm ist genug Platz zum gehen, ohne auf den Bach treten zu müssen. Nach ungefähr 50 Metern verbreitert sich der Gang und endet in einer großen, ovalen Höhle, deren Decke in der Dunkelheit nicht zu erkennen ist. Nur das schwache Licht vom Eingang spendet etwas Erleuchtung. Haben sich die Helden etwas umgeschaut, dann hören sie ein leichtes Knirschen, als ob Eis zerbrechen würde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schwachen Strahlen der tief stehenden Sonne erhellen die Höhle nur unzureichend. Doch verleihen sie den Eiszapfen und den fremdartigen Skulpturen einen angenehmen roten Glanz. Beinahe wie gefrorenes Blut stehen sie dort, ewig aber doch zerbrechlich. Selbst die Luft scheint für einen Moment verführerisch nach frischem, jungem Blut zu riechen. Die angenehme Kühle verliert einen Moment ihre Schärfe,

als ihr versucht seid euch einfach fallen zu lassen und eins zu werden mit dieser ewig gefrorenen Umgebung. Doch dann zerreißt ein lautes Krachen den seidenen Schleier der Besinnlichkeit, der sich über euch gelegt hatte. In der Mitte des Quellsees, der vorher noch makellos glatt war, ist nun ein gewaltiges Loch. Aus ihm entsteht eine zerbrechlich aussehende, komplett nackte junge Frau. Ihre Haut, von der ein sanftes Leuchten ausgeht, ist glänzend weiß und ihr Haar glitzert wie der erste Schnee. "Willkommen in meinem Reich." Flüstert sie [beliebiger Spieler] zu.

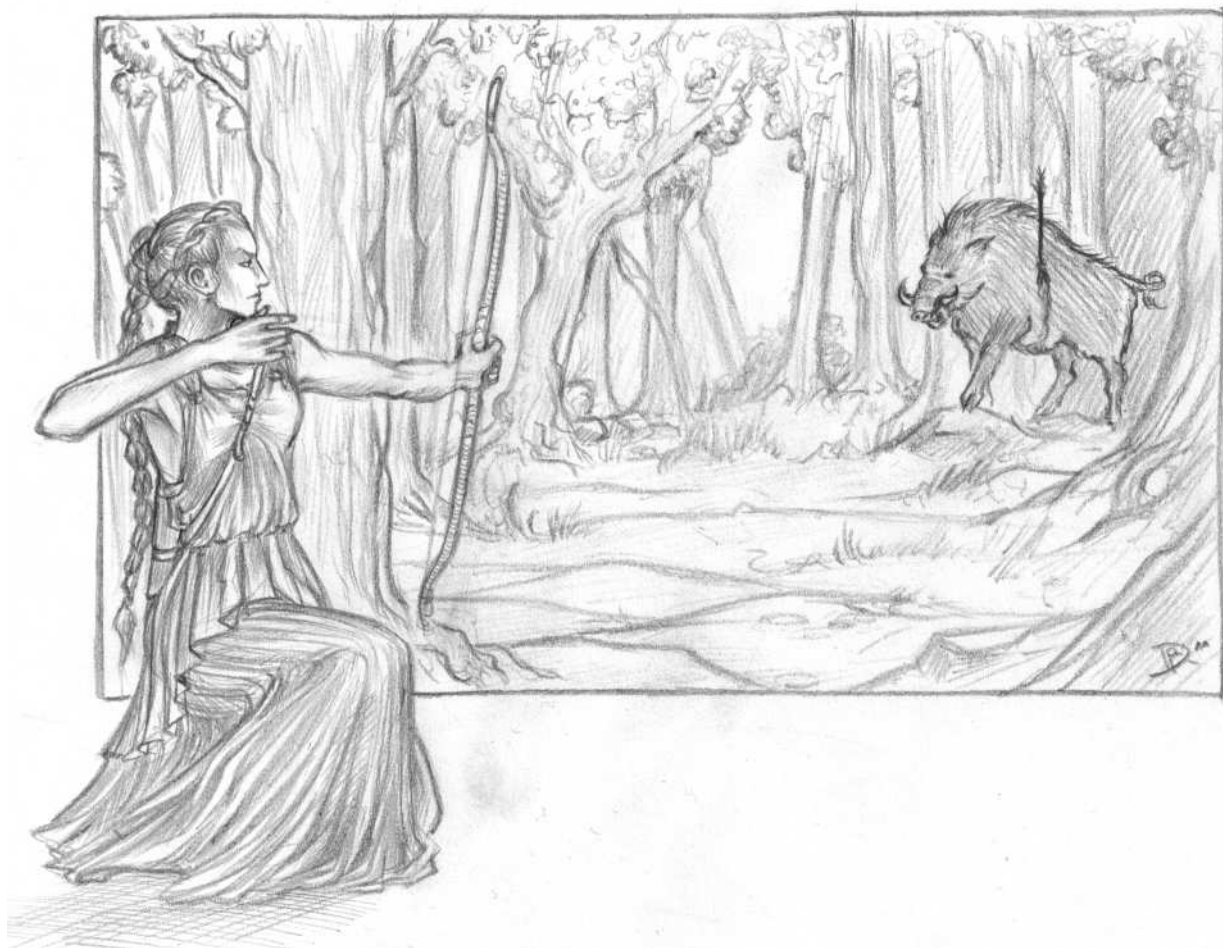
Die Nymphe geht zuerst spielerisch mit den Helden um und fragt sie belanglose Fragen, ob die alte Eiche bei ihrem See noch stehe oder welches Wetter draußen sei. Dabei verzieht sie jedoch keine Miene und zeigt immer den gleichen, unsterblichen schönen Gesichtsausdruck. Erst als sie sich scheinbar zufrieden gibt mit den Antworten der Helden fragt sie sie nach ihrem wirklichen Anliegen. Reglos nimmt sie auch die neuen Informationen auf. Dann erklärt sie, dass sie verpflichtet sei ihnen die Pfeile nicht ohne weiteres zu übergeben, deshalb werde sie ihnen drei Rätsel stellen. Beantworten sie diese richtig, so bekommen sie die Pfeile. Bei einer falschen Antwort verlangt sie einen Gefallen von den Helden, dem sie tunlichst

auch nachkommen sollten, sofern sie am Leben bleiben wollen, sagt sie.

Die Rätsel:

1. Je mehr es bekommt, desto hungriger wird es; und hat es alles gefressen, so stirbt es. (Feuer)
2. Welche Uhr ist gut gemacht, aber taugt nicht bei Nacht? (Sonnenuhr)
3. Es fällt die ganze Zeit und bleibt doch an der Stelle. (Wasserfall)

Haben die Helden alle Rätsel richtig gelöst, so tauchen die Pfeile, fünf an der Zahl, in den Händen der Nymphe auf. Ohne weitere Worte zu wechseln übergibt sie die Pfeile an die Helden und verschwindet auf dieselbe Weise, wie sie gekommen ist, im Quellsee. Falls die Helden eine oder mehrere Fragen nicht beantworten konnten, so überreicht sie die Pfeile trotzdem. Die Helden sollen auch nicht merken, ob sie richtig oder falsch geantwortet haben. Doch zusätzlich sind die Helden der Nymphe nun einen Gefallen schuldig und sind nun vollends in das grausame Spiel der verfluchten Nymphe eingebunden. Dieser Gefallen, wie er auch aussehen mag, steht zur freien Ausgestaltung dem Meister zur Verfügung.



DIE QUAL DER WAHL

Als die Helden endlich aus der kalten Höhle heraus kommen können, erwartet sie schon ein ziemlich verwildert aussehender Mann. Er steht nahe dem Eingang und hatte sich auf einen Stein gesetzt, steht jedoch auf, als die Helden herauskommen. Er stellt sich als Amyntor vor und er sei nur da, um ihnen ein Angebot zu machen. Er, der ja eigentlich nur am schnellen Geld interessiert sei, habe sich diesmal mit der Plünderung einer so großen Stadt überschätzt. Er möchte einfach nur friedlich weiterziehen und mit dem Eber und seiner Bande kleinere Dörfer plündern. Wenn die Helden ihm einfach die Pfeile übergeben würden, so würde unnötiges Blutvergießen allen erspart bleiben. Obendrein würde er den Helden sogar noch etwas geben, das sie gut als Beweis für die Vernichtung des Ebers vorzeigen könnten, um die Belohnung einzuheimsen.

Diese Entscheidung liegt nun vollkommen bei den Helden. Aus dieser Entscheidung ergeben sich auch zwei verschiedene, angedachte "Lösungswege", die hier kurz skizziert werden sollen:

Entscheidung für Toxotene:

Amyntor nickt nur und zieht sich zurück. Möchten die Helden ihn jetzt schon angreifen, so ruft er den Eber mit der Flöte, die er um den Hals hängen hat und attackiert mit ihm gemeinsam die Helden. Lassen sie ihn ziehen, so verschwindet er und kurze Zeit später taucht Toxotene am Rande der Lichtung auf und winkt die Helden her. Mit einem leicht hochgezogenen Mundwinkel, der wohl den Versuch eines freudigen Lächelns darstellt, begrüßt sie die Helden. Nach kurzer Begutachtung der Pfeile sagt sie, dass sie bald aufbrechen werden, um den Eber zu töten. Gemeinsam mit den restlichen Überlebenden und einiger Tiere des Waldes, machen sie sich zum Lager der Banditen auf. Dort erwartet sie Amyntor mit dem Eber, der jedoch durch die geschickten Pfeilschüsse der Toxotene verwundet werden kann.

Entscheidung für Amyntor:

Leicht erstaunt nimmt er zur Kenntnis, dass sein Angebot angenommen wurde und bittet die Helden, mit in sein Lager zu kommen. Auf dem Weg jedoch werden sie von Toxotene aufgespürt, die im Zorn über den Verrat angreift. An ihrer Seite kämpfen die Tiere des Waldes. Amyntor kann den Eber rufen, der Toxotene ablenkt und den Kampf erleichtert. Es liegt außerdem dann an ihnen, wie sie mit den restlichen Mitgliedern der Jagd vorgehen, die noch immer in der Hütte der Toxotene warten.

Für welchen Weg sich die Helden auch entscheiden, schaffen sie es, ihn erfolgreich abzuschließen, so halten sie am Ende eine Trophäe des Ebers in den Händen, die Beweis genug dafür sein sollte, dass sie den Eber vernichtet haben.

AUSKLANG

Die Jagd, also die Helden und alle Überlebenden, falls es welche gibt, werden freudig empfangen. Die Aufräumarbeiten in der Stadt sind größtenteils abgeschlossen und auf dem Festplatz finden sich bald wieder viele Menschen ein, um die feierliche Zeremonie anzusehen, in der die Helden geehrt und ihnen die Belohnung übergeben wird. Die Trophäe wird dann auf einem Podest in der Mitte des Platzes aufgestellt, ehe sie am folgenden Tag den Göttern geopfert wird. Jeder Held kann sich über fünf Aureal freuen. Außerdem dürfen sie solange sie noch möchten in der Stadt bleiben und kostenlos in der besten Schenke übernachten.

Anschließend wird natürlich wieder ein Fest gefeiert, Tische werden in einem großen Kreis aufgestellt, Laternen angezündet und viel Essen aufgetischt.

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden können sich über 200 AP freuen und jeweils noch 10 AP für jedes gelöste Rätsel der Nympe. Es war eine harte Jagd, aber die Helden haben viel an Erfahrung davon mitgenommen und bekommen jeweils eine spezielle Erfahrung auf Fährtsuchen und Orientierung. Zudem können sie sich als Verbindung Toxotene bzw. Amyntor aufschreiben, je nachdem für wen sie sich entschieden haben. Diese beiden sind in ganz Nordmyranor zu finden.

Es besteht noch Potenzial das Abenteuer weiterzuführen, indem sie das grausame Spiel der verfluchten Nympe weiterführen, die woanders noch Unfrieden stiftet. Oder sie kümmern sich um die verbliebenen Banditen der "Männer der Wildnis", die geflohen sind. Auch wird die Sybille Nerenome die Helden, egal wie sie sich entschieden haben, im Auge behalten.

ANHANG 1: PERSONEN UND GEGENSTÄNDE

DRAMATIS PERSONAE

Die Quellnymphe

Erscheinung: Die Nymphe hat die Gestalt einer jungen, unglaublich schönen Menschenfrau. Ihre Haut ist schneeweiß und glänzend wie Eis. Ihr hüftlanges, silbrig-weißes Haar erscheint so, als ob es immer von Raureif bedeckt sei. Man könnte meinen, dass zu dieser Erscheinung ein fröhliches Wesen passt, aber dieser Eindruck täuscht. Ihr Gesicht ist wie eine Maske und ihre rein weißen Augen immer ausdruckslos. Niemals findet man je ein Anzeichen für ein Fünkchen einer Emotion bei ihr.

Hintergrund: Die Quellnymphe, deren Name schon seit Langem vergessen ist, war einst, so berichten jedenfalls die Legenden, die Geliebte der Göttin Iphirenne. Sie wurde damals von Göttern wie Sterblichen gleichermaßen begehrt. Doch der Vater von Iphirenne, ein unbekannter Gott der Kälte und Gefühllosigkeit, hieß diese Verbindung nicht gut und verfluchte die Nymphe und seine Tochter, auf dass sie sich nie wieder begegnen sollten. Wie viel Wahrheit letztendlich in der Legende steckt, ist unklar, jedoch umgibt die Nymphe und ihr Refugium eine Aura, die kein Kleriker der Iphirenne durchdringen kann. Es ist ein Mysterium, das bis heute nicht gelöst wurde. Mysteriös ist auch, dass sie bis heute einige geweihte Pfeile der Göttin bewachen konnte, obwohl sonst nichts der Iphirenne Heiliges in die Quellschlöhle gelangen kann.

Charakter: Die Nymphe ist zu keiner wirklichen Gefühlsregung fähig, besitzt aber dennoch die Erinnerung an vergangene Gefühle. Man kann nicht sagen, dass sie den Gefühlen nachtrauert, aber in ihr besteht noch ein starkes Interesse wieder einmal fühlen zu können. So versucht sie durch Beeinflussung von Sterblichen und kleinen Machtspielchen so etwas wie Spaß zu empfinden. Dabei nutzt sie das weitläufige Höhlensystem aus, um an vielen Orten gleichzeitig die Aktionen der Sterblichen zu beobachten.

Funktion: Das Wesen der Nymphe ist schwer zu ergründen und das sollen die Helden spüren. Sie ist ein mystischer Charakter, der nur am Rande, als mögliches Hindernis für die Helden, vorkommt.

Toxotene die Jägerin

Erscheinung: Die junge Frau mit dem strengen Gesicht und den kurzen, braunen Haaren mag im

ersten Moment äußerst abweisend wirken, ist dies aber immer weniger je mehr man sie kennenlernt. Sie ist einfach keine menschliche oder sonstige nicht-tierische Gesellschaft gewöhnt. Meistens trägt sie braune, eng anliegende Lederkleidung, an der manchmal Borkenstücke und dergleichen befestigt sind, damit sie besser in der Umgebung aufgeht.

Hintergrund: Toxotene ist eine besondere Auserwählte der Iphirenne, die in der Wildnis aufgewachsen ist. Sie wurde zwar nicht von Tieren aufgezogen, da sie immer noch eine menschliche Mutter hatte, war diesen aber bald näher als jedem Menschen. Als ihre Mutter früh starb, folgte sie ihrem Instinkt und zog weiter in die Wildnis bis sie auf ihre Mentorin, die Klerikerin Althaia traf. Bei ihr meisterte sie die Bogenschießkunst und wurde in einem frühen Alter der Iphirenne geweiht. Von da an zog sie alleine aus, um die Wildnis kennenzulernen und ihrer Göttin gefällig das Gleichgewicht des Waldes zu wahren.

Charakter: Toxotene weiß nicht, wie sie mit Menschen umgehen soll, sie ist eher gewohnt mit Tieren zusammen zu sein. Trifft sie je auf nicht-tierische Wanderer im Wald, die sich vielleicht sogar verlaufen haben, gibt sie sich zwar misstrauisch, aber auch hilfsbereit jedem in Not Geratenen zu Seite zu stehen. Plant jemand etwas Böses, das den Wald gefährden könnte, so ist sie schnell mit dem Bogen und weist diesen zurecht.

Funktion: Die Priesterin ist die Retterin in der Not, die den Helden in ihrem Kampf gegen den übermächtigen Eber hilft. Ihre Güte und Toleranz geht aber nur so weit, wie die Helden auch die ungeschriebenen Gesetze des Waldes respektieren.

Amyntor der Waldwanderer

Erscheinung: Der etwa 50-jährige Mann hat schon seine besten Zeiten hinter sich, was man auch eindeutig sieht. Narben von Kämpfen zieren sein vom Wetter gezeichnetes Gesicht. Seine zerzausten, dunkelbraunen Haare sind meisten voller Dreck. Seine Kleidung ist ein Sammelsurium aus nicht zusammenpassenden Einzelteilen, die wohl nur aus Flickern zu bestehen scheinen. Alles in allem würde man ihn für einen Bettler halten.

Hintergrund: Amyntor hatte nie viel Glück im Leben. Er war das achte Kind seiner Familie, was als gutes Omen geheißen wurde und war so einem großen Druck ausgesetzt. Er zerbrach daran, der Nachfolger seines Vaters im Familienbetrieb zu werden und glitt in den Alkoholismus und das Verbrechen ab. Er schloss sich Diebesbanden an und bestritt so sein Leben. Vor ein paar Monaten, als er auf einen versiegelten Höhlenausgang stieß, weckte er das Interesse der Nymphe. Sie erkannte sein magisches Potenzial und schenkte ihm ein

Artefakt, mit dem er einen riesigen Eber kontrollieren konnte. Mit dessen Hilfe errang er die Position des Anführers der vormals erfolglosen Banditen und Plünderer "Die Männer der Wildnis".

Charakter: Es ist für Amyntor sehr ungewöhnlich so etwas wie Macht zu empfinden oder gar über seine eigenen Aktionen bestimmen zu können. Darum erstaunt es ihn immer wieder, wie viel Macht er tatsächlich hat und dass die Leute sogar so etwas wie Respekt vor ihm empfinden.

ARTEFAKTE

Die magische Flöte

Dieser unscheinbaren, ziemlich schlicht aussehenden, hölzernen Flöte wohnt mehr Macht inne, als es den Anschein hat. Wird eine bestimmte Melodie auf ihr gespielt und astrale Energie durch sie hindurch geleitet, so erscheint ein starker Tiergenius, der dem Beschwörer für einige Zeit zu Nutzen ist. Die richtigen Melodien, um diese Wirkung, und angeblich einige andere, auszulösen, kennt nur die mutmaßliche Erschafferin des Artefakts.

Die heiligen Pfeile der Iphirenne

Diese wundersamen, von Götterkraft erfüllten Pfeile lassen selbst den größten Tölpel zum meisterlichen Bogenschützen werden. Man sagt, wenn sie in guter Gesinnung eingesetzt werden, um jemanden aus einer Gefahr zu retten oder eine Gefahr zu bannen, so treffen sie das Ziel wie von selbst an den verwundbarsten Stellen und rauben ihm die Kraft um weiterzukämpfen.

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*), Bernadette Wunden (*Xamaril*), Diana Rahfoth sowie Merlin Senger (Photo S. 16 ff. Creative Commons-Lizenz Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported)

Texte: Peter Horstmann, Mark Koschmieder, Benedikt Megner, Jörg Raddatz, Jan Stawarz, Uhrwerk-Verlag

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

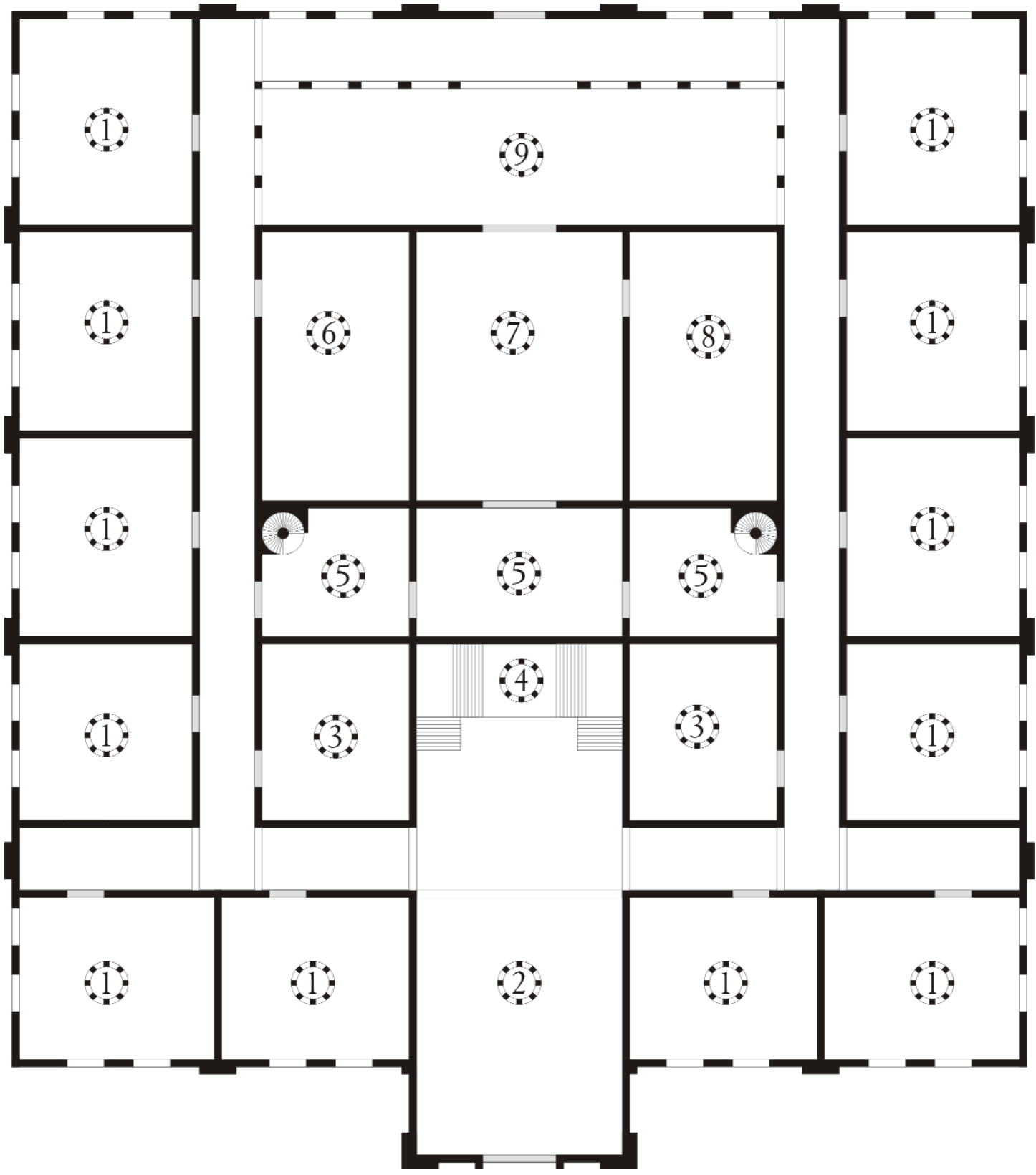
Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der "Memoria Myrana" - Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf die "Memoria Myrana" jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

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.

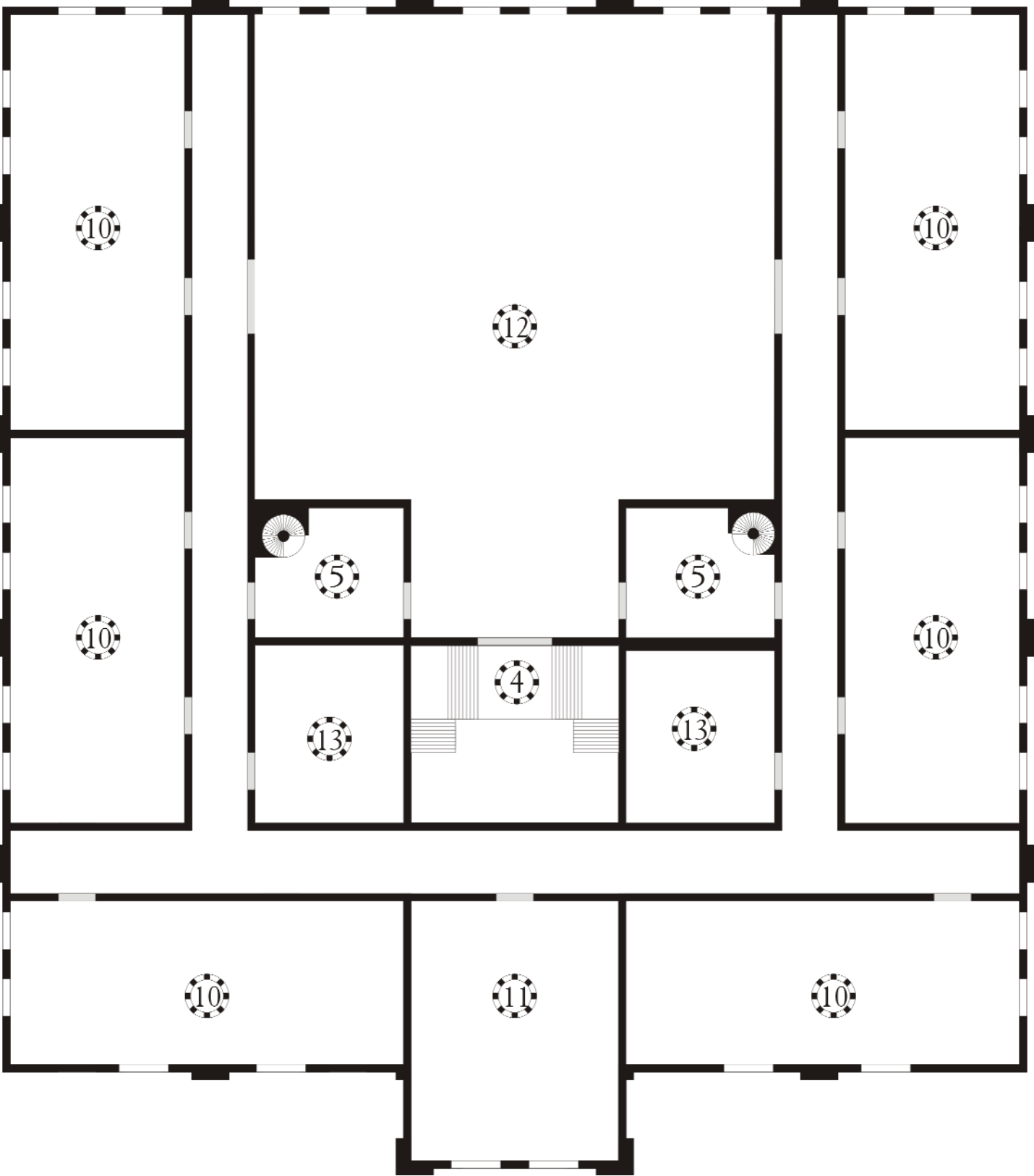
Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

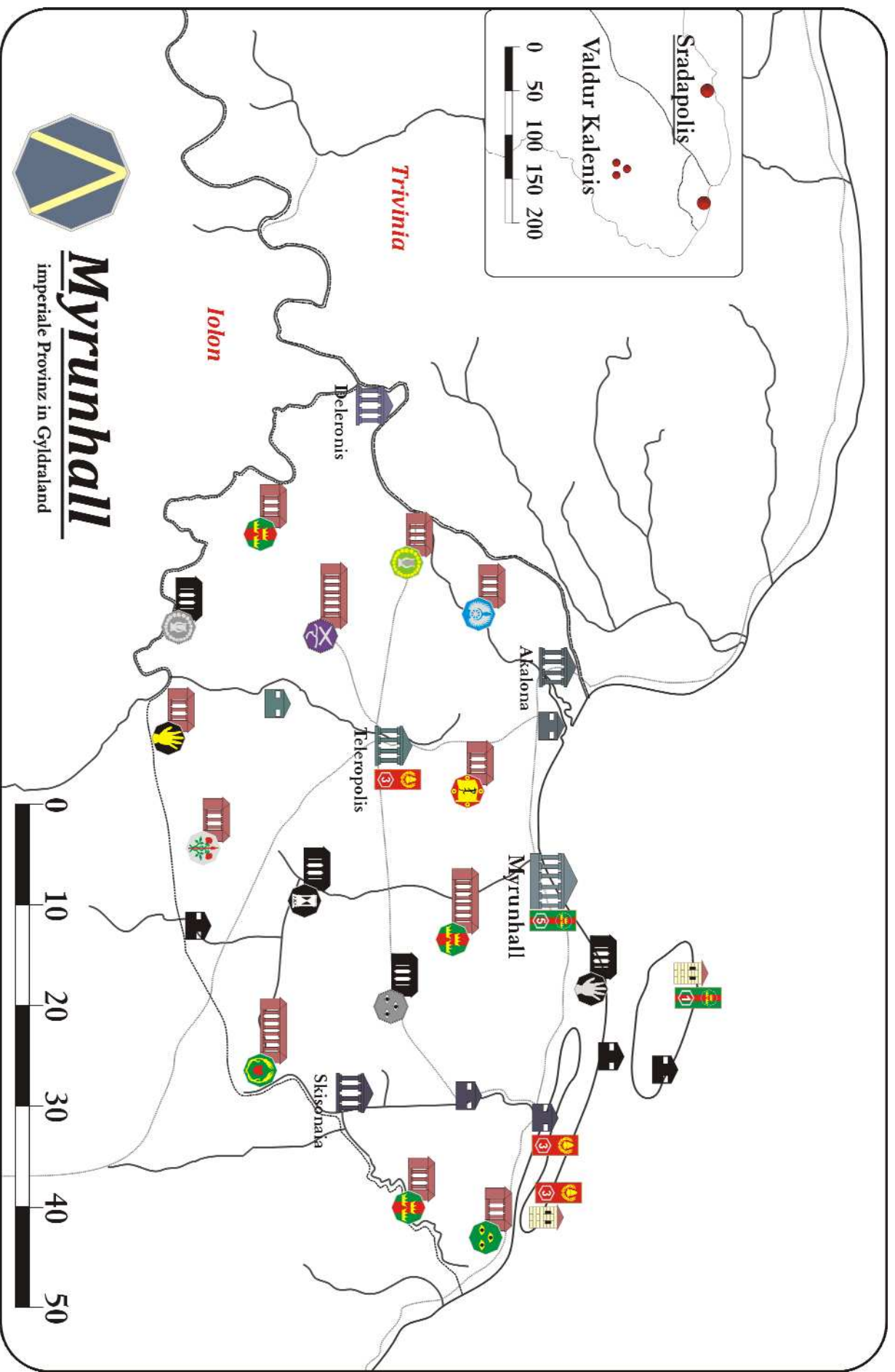
© 2004-2011 by Memoria Myrana









Gästevilla des Hauses Kouramnion
~ Erdgeschoss ~



Gästevilla des Hauses Kouramnion
~ Obergeschoss ~





- | | | | |
|---|--------------------------|--|-------------------------|
|  | Provinzhauptstadt |  | Großdomäne |
|  | Polis (Stadt) |  | Domäne |
|  | Vicus (Dorf) |  | Zerstörte Stätte |
| | |  | Imp. Truppen |
| | |  | Provinz-Miliz |

