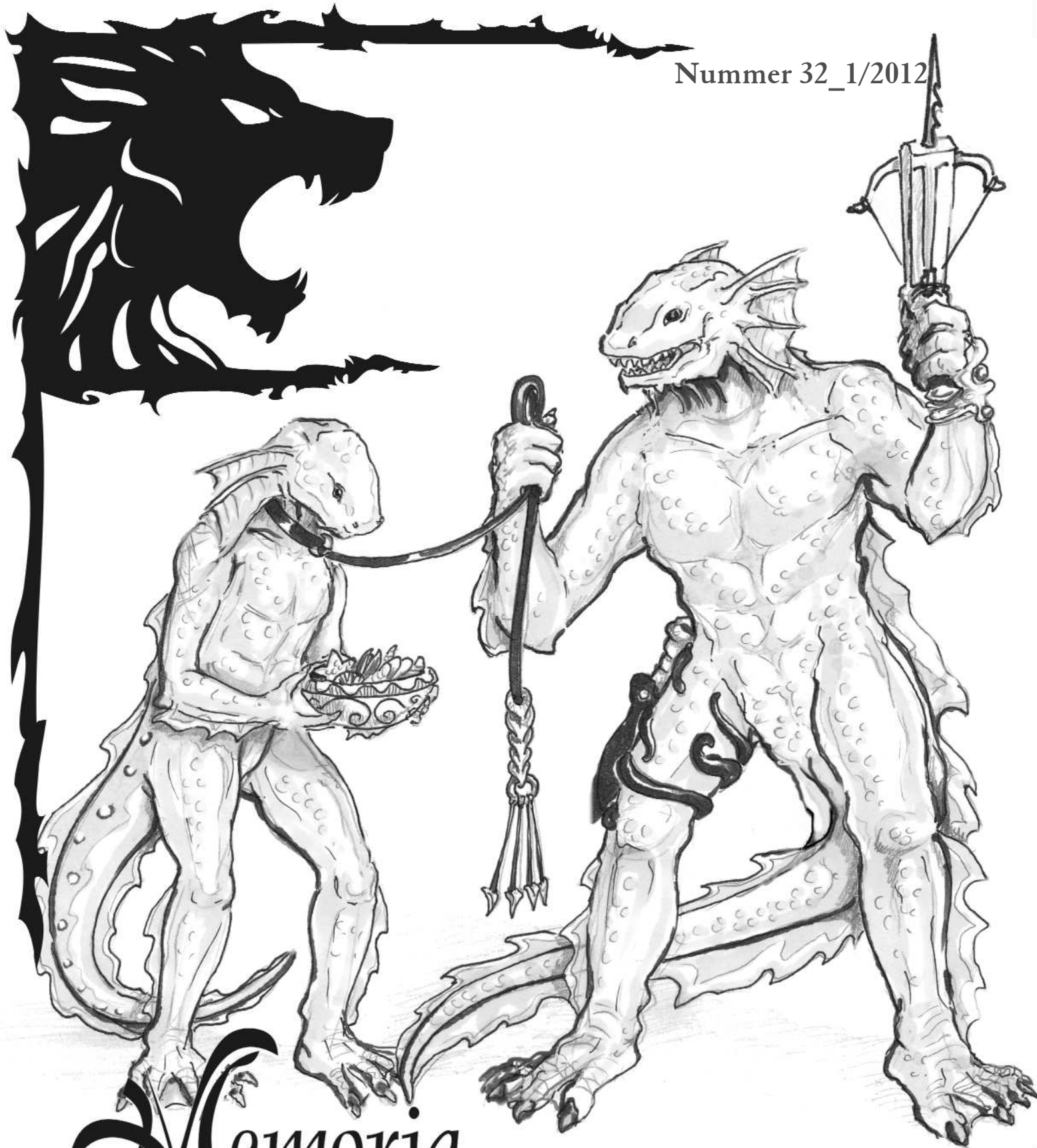


Nummer 32_1/2012



Memoria Myrana

DAS MYRAPOR-FANZINE



Inhaltsverzeichnis

Cover	1
Inhalt	2
Vorwort	3
Rezensionen & Kommentare	
Musica Myrana - eine Rezension von Dennis Rüter	4
Wege nach Myranor - eine Rezension von Dennis Rüter	5
Götter Myranors	
Die Kinder des Ulramnos von Christoph Michaelis	8
Regelecke	
Worte der Macht von Peter Horstmann	12
Leben in Myranor	
Die Bam Bargui von René Littek	13
Myranische NSC	
Licinius Serr Alantinos - Magnat von Myrunhall von Peter Horstmann	15
Myranor-Szene	
Jäger und Beute - ein erster Eindruck von Peter Horstmann	17
Stadt & Region	
Die Villa des Magnaten von Peter Horstmann	25
Impressum	29
Rücken-Cover	30

Vorwort

10532 + X = 2011?

“Jut ... da kann man nischt meckern.”

So könnte man das letzte Jahr zumindest aus myranischer Sicht zusammenfassen. Die Leute bei Uhrwerk waren so produktiv wie schon lange nicht mehr und es kam eine große Ladung Lesestoff auf den Markt: 4 Abenteuer, 6 Botenartikel, 1 CD und 1 Grundregelwerk. Zudem gab es einen in seiner Länge nahezu epischen Wettbewerb mit Dutzenden von Einsendungen. Hinter den Kulissen liefen noch Arbeiten an diversen Projekten, wie Konzeptplanungen für Regionalspielhilfen, gleich mehreren Anthologien, Regel- und Themenbänden, z. B. zum imperialen Militär, und natürlich die Schreib- und Lektoratsarbeit u. a. an den langersehnten Werken “Technomantieband” und “Unter dem Sternenpfeiler”.

Also ein fleißiges und ertragreiches Jahr. Bei der “Ernte” waren auch einige neue Namen von Autoren, die bisher nicht für Myranor und den Uhrwerk-Verlag tätig waren. Einige kannte man schon aus Aventurien, andere waren bisher eher als Promoter und Teil der Myraniare tätig gewesen. Letztere konnten im Herbst einen Zuwachs vermelden, mussten aber kurz vor dem Jahreswechsel auch einen Weggang mitteilen. Es war viel los im Jahr 2011.

Nun wird es abzuwarten sein, welche Veränderungen für Myranor in 2012 anstehen: Die deutlich angewachsene Zahl an Autoren will beschäftigt werden, große Meilensteine - wie die Geographica Imperialis (UdS) und erste Regionalbeschreibungen - sind angekündigt und werden sehnlichst erwartet. Eine eigene Verlags-Con mit dem Dreh eines Video-Abenteuers findet im März statt und in der Pipeline sind über zwei Dutzend Projekte. Auch in 2012 wird viel los sein!

Bei der *Memoria Myrana* ging es ähnlich bunt zu: Während des großen Wettbewerbes traf uns eine Dürreperiode, da viele ihre Kreativität lieber in den Wettbewerb steckten als in freie Artikel - was man keinem übel nehmen kann. Auch wir profitieren nicht zuletzt von einem regen Interesse an Myranor und waren in der Jury und der vorherigen Planung involviert, haben uns quasi selbst das Wasser abgegraben. Und das Interesse war sehr rege. In der Folge haben sich bereits einige neue Autoren gemeldet, die festgestellt haben, wieviel Spaß es machen kann, für Myranor zu schreiben. Aber auch das Lesen von Texten zum Gildenland hat offenbar mehr Fans gefunden. Alleine die Ausgaben 20 bis 31 der *Memoria Myrana* kommen in 2011 auf eine Gesamt-Download-Zahl von 10532. Damit erreichen unsere Ausgaben eine Gesamtzahl, die weit über 50.000 hinausgeht. Hinzu kommen noch die Spielhilfen und Abenteuer. Da haben z. B. “Ewige Wacht” von Alex Spohr über 2000 Downloads und das jüngere “Albenblut” von René Littek immerhin fast 800 Downloads zu verzeichnen. Wir können also zufrieden sein.

Dennoch bleibt noch viel zu tun. Ein großes Projekt ist die neue Homepage, die es nun wieder mit Inhalten zu füllen gilt. Zudem soll das Angebot ausgebaut werden und eine breitere Partizipation ermöglicht werden. Bisher war die *Memoria Myrana* eine der ersten Adressen (s. links), wenn man etwas über Myranor wissen wollte. Das wird so bleiben und auch noch intensiver verfolgt werden.

Peter Horstmann
für das *Memoria Myrana* - Team

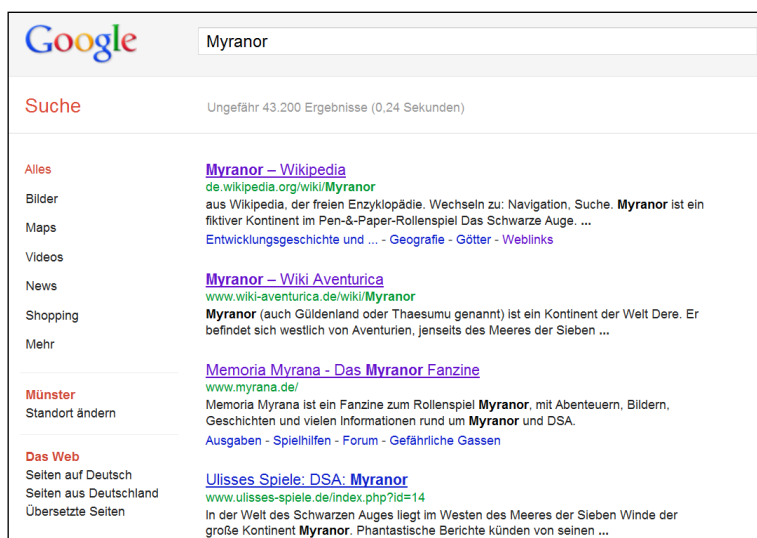


Bild: Googlen nach “Myranor”; 17.01.2012

Musica Myrana eine Rezension

von Dennis Rüter

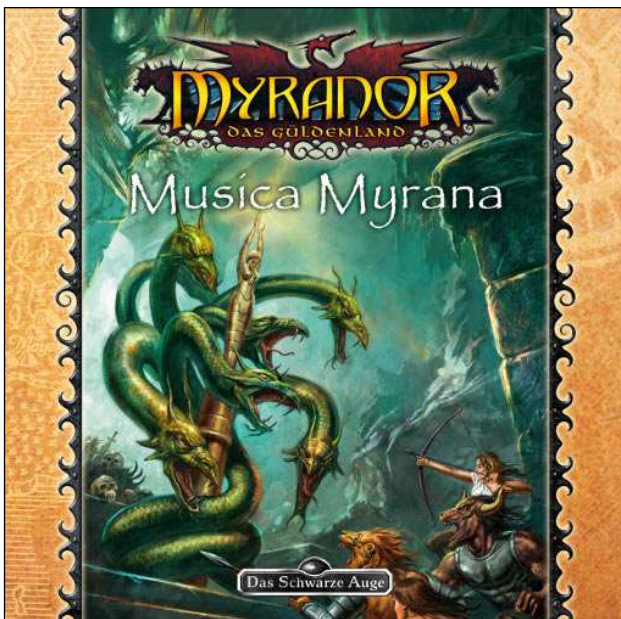
Es soll ja Leute geben, denen der Klang der Stimme ihres Meisters und Äußerungen ihrer Mitspieler im Rollenspiel nicht genug sind. Personen, die sich mehr Atmosphäre wünschen, zum Beispiel durch Licht, zur Region des Spiels passende Leckereien oder Duftkerzen. Für solche Leute ist es natürlich überlegenswert, ob sie nicht eine musikalische Bereicherung hinzufügen. Für all jene – wenn auch nicht ausschließlich –, die auch Myranor spielen, ist es eine Überlegung, sich die frisch erschienene Musik-CD mit dem oben genannten Titel zu kaufen. Aber ist die Scheibe ihren Preis wert?

Komponist (quasi der Autor): Ralf Kurtsiefer

Liederzahl: 21 Stück

Dauer: 107 Minuten und 37 Sekunden

Preis (F-Shop): 17,95 €



Aufmachung: Gehalten im myranischen Gelb-Orange mit dem schicken Titelbild (neudeutsch Cover) des kommenden Generierungsbandes **Wege nach Myranor** fügt sie sich gut in das Layout der bisherigen Bücher ein. Das kleine Booklet beinhaltet nochmal einen kurzen Beschreibungstext für Myranor, der aus Platzgründen recht knapp ausfällt. Daneben findet sich die Playlist, wie auch auf der Rückseite der Hülle. Die Gestaltung der Playlist ist aber etwas schlicht, das Wechseln der Schriftfarbe auf dem Backcover reißt es da nicht ganz.

Dem Kenner fällt allerdings negativ auf, dass Loulil ohne a und die Bam Bargui mit einem falschen Konsonanten geschrieben sind. (Ob man jetzt noch

das fehlende ' zwischen den Wörtern bemängeln will, ist Ansichtssache.)¹

Lieder: Natürlich macht der Inhalt des Datenträgers den eigentlichen Kaufwert aus. Hierbei lässt sich sagen, dass sie im Schnitt ganz annehmbar sind. Allerdings bleiben mir – auch nach mehrmaligem Abspielen – nur wenige wirklich im Gedächtnis. Würde mir jemand z. B. Lied 8 vorspielen und nach dem Titel fragen, könnte ich nur raten. Auch ähneln sie sich für meinen Geschmack zu sehr, was auch zum bereits genannten, geringen Merkwert beiträgt. Gefallen können hingegen die Songs zu den falsch geschriebenen Rassen und das Abschlusslied, die sich positiv herausheben wie Nora Tschirner gegenüber den ganzen „talentierten“ Frauen der Medienwelt. Zumindest bei Nummer 2 und 3 zeigt sich das andere Problem: die Instrumente – ob real oder nur digital – sind in der Regel eher dezent eingesetzt. Bei diesen eher für Kämpfe gedachten Songs stören die schwachen Trommeln und die fast kraftlos wirkenden Fanfaren. Letzteres gilt auch für die Soundeffekte in Form von Marschschritten und Wiehern von Pferden, sodass hier teils Erinnerungen an nicht schlechte, aber auch nicht legendäre Spiele vor der Jahrtausendwende mit ihrer Midi-Musik – wie das durchaus gute *Lufia* damals für das SNES – oder noch früher aufkommen.

Das bedeutet nicht, dass die Lieder schlecht sind. Ich fühle mich aber, nun ja, wie der Fan eines Musikers, von dem ich mir mehr erhofft habe, der aber eine etwas andere Richtung einschlägt als gewünscht und hinter seinem Potenzial zurückbleibt – denk ich, in Ermangelung bisheriger Werke des Komponisten, jedenfalls. Es hätte mehr drin sein können.

Preis/Leistung: 17.95 will der F-Shop für die Silberscheibe sehen. Bei einer Spielzeit von über einer Stunde geht das ganz in Ordnung.

Wertung

Aufmachung:	4 von 5
Lieder:	3 von 5
Preis/Leistung:	4 von 5
Insgesamt:	11 von 15 Punkten

Fazit: Ein nettes Kleinod, allerdings beileibe kein Pflicht-Kauf für Freunde des Westkontinents von Dere.

Bild: mit freundlicher Genehmigung des Uhrwerk-Verlages

¹ siehe dazu den Artikel von René Littek, S. 13

Wege nach Myranor

eine Rezension

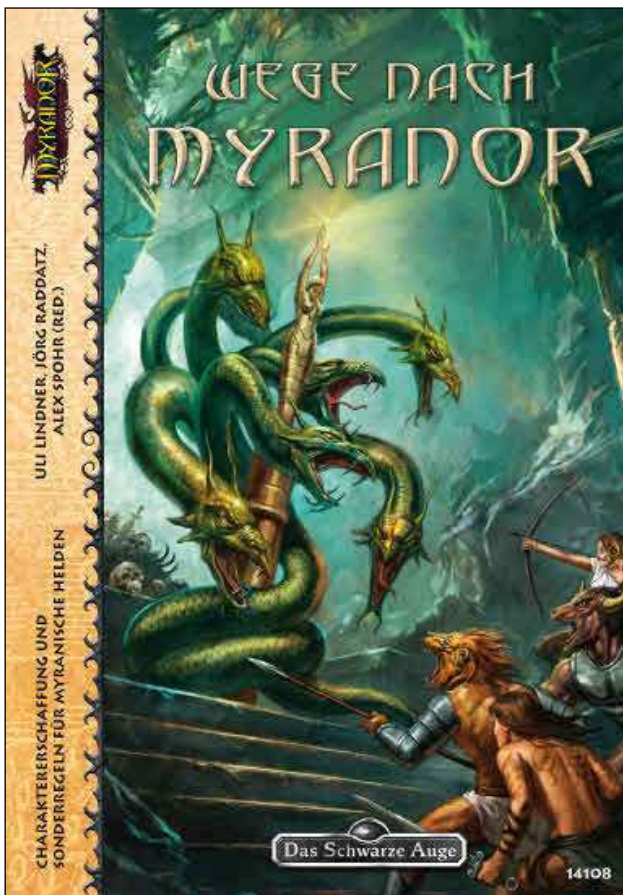
von Dennis Rüter

Pünktlich zur Weihnachtszeit erschien letztes Jahr der Band, der sich mit der Erschaffung myranischer Helden beschäftigt. Dieser kleine Artikel beschäftigt sich damit und soll den Unentschlossenen bei der Kaufentscheidung helfen.

Autoren: Uli Lindner, Jörg Raddatz, Alex Spohr, Heike Kamaris und weitere

Seitenzahl: etwa 220

Preis: 35,00 € (im F-Shop)



Aufmachung: Dieselbe Hydra wie bei **Musica Myrana** umschlingt eine goldene Statue, während sich eine bunt gemischte Heldengruppe daran macht, sie zur Strecke zu bringen. Mir persönlich gefällt das Bild gut, ich würde es mir durchaus als Poster an die Wand hängen. Das Layout der Texte geht in Ordnung. Bis auf einen etwas klein wirkenden Leonir mit Stabkeule, einen Zwerg mit kurzer Lockenpracht, die bekannte hell- statt dunkelhäutige Icemna und eine etwas zu prall ausgestattete Hjaldingerin "oben ohne" machen die

Bilder einen guten Eindruck.

Spezies: Wie üblich untergliedert sich die Erschaffung in die Wahl einer Rasse (jetzt Spezies genannt), Kultur und Profession. Die bereits aus dem *Hardcover* bekannten ~~Rassen~~ Spezies wie Ashariel, Satyare und Risso wurden teils stark überarbeitet, ohne ihren Hintergrund groß zu ändern, schlanker gestaltet und Unsinn gestrichen. So finden sich die albernen Sprachfehler der Amaunir und Shingwa nicht mehr, man kann sie aber noch einsetzen, so Lust dazu besteht. Die Pardir haben nicht mehr „Leben im Jetzt“ als automatischen Nachteil, eine nördliche Variante ist etwas cleverer. Ebenfalls eine größere Verbreitung erfahren die Yachjin, die nun als Kynophekale auch im zentralen Myranor vorkommen. Bei den Kerrishitern heißen sie aber immer noch Yachjin.

Auch die neuen Spezies aus dem seit einiger Zeit angekündigten Band **Unter dem Sternennpfeiler** und **Myranische Götter** haben ihren Weg auf die Seiten gefunden. Die an amerikanische Ureinwohner erinnernden Wolfalben als Halbelfen, deren Zauberkraft sich zumindest in der Wolfsverwandlung manifestiert, versprechen dabei besonders interessant zu werden, während ich den neu eingeführten Zwergen nicht viel abgewinnen kann. Hier hätten sich die Autoren ja auch bei den neuen Lyncil – Luchswesen, die in großen Höhlen leben – bedienen können. Die Zentauren als ein Teil des Volks der Kentori können durch ihren Pferde-Unterleib zwar viel tragen, sind aber nicht kräftiger als ein gewöhnlicher Mensch. Dafür bekommen sie immer die 2 Bonus-TP für einige Waffen, da sie quasi als beritten gelten.

Während die Lutraa als verspielte Otter und stets zauberkundige G’Rolmur zu den kleinsten Spezies von DSA zählen und eher die Richtung Dieb und Magier abdecken, sind die hühnenhaften Tighrir (schon als bisher unspielbare Einzelgänger bekannt) hervorragende Kampf- und Wildnis-Charaktere. Übertroffen werden sie noch von den gewaltigen Baramunen, deren Modifikationen – KO und KK je +4 – und automatische Vorteile – natürlicher RS von 2, Schnelle Heilung 2 – sie zu den idealen Frontkämpfern machen. Durch ihre hohe MR aufgrund geringen Abzugs durch Spezies sind sie mir ein Stück zu stark geraten. Zudem gibt es keine Regel für Änderungen durch Wachstumschübe, obwohl zwischen den jungen Anfänger-Baramunen mit zweieinhalb Schritt Höhe und ein voll ausgewachsenes Exemplar locker ein ganzer Meranier passt. Den großen Fleischfres-

Bild: mit freundlicher Genehmigung von Uhrwerk-Verlag

sern stehen Minotauren als kraftvolle Vegetarier gegenüber. Die pflanzlichen D'naa und dreigliedrigen Ha-Meli, erwähnt in kurzen Absätzen des HC, wurden nicht umgesetzt, lassen sich mit den neuen Vor- und Nachteilen aber problemlos nachbauen (mehr dazu unten). Trotz des schlanken Ansatzes füllen allein die automatischen Vor- und Nachteile mancher Spezies die Listen des Heldenbogens mit Leichtigkeit aus.

Zu den Menschen: Diese wurden teils zusammengefasst. Dralquabar zählen nun zu den Bansumitern, blasse Menschen des Nordens sind Hjaldinger. Die Meranier waren mal deren Vorfahren, entsprechend sind sie kräftiger (KK +1), aber auch weniger fingerfertig (FF-1). Die Vesai, ursprünglich aus Meralis stammend, gehen den umgekehrten Weg, und Ban Bargui besitzen eigentlich eine für ihre Breiten angemessene blasse Haut. Wenn sie mit ihren Rieseninsekten zusammen leben, färben diese ihr Äußeres allerdings dunkel. Die Zusammenlegung gefällt mir. Wer braucht schon mehrere, sich kaum unterscheidende Spezies? Schade ist nur, dass es für die häufigen Mischformen nur eine allgemeine Tabelle gibt, keine Misch-Spezies. Bei der entfernten Verwandtschaft aventurischer Völker – Hjaldinger/Thorwaler und Vesai/Nivesen – fällt auf, dass Änderungen vom Standard geringer abweichen. Unter anderem fehlt bei Hjaldingern der Mut-Bonus, den ändern jene auf IN und KO. Dies mag an der Lebensweise liegen. Da sich nur wenig Hintergrund im Band findet, bleibt das Warten auf **UdS** zur Klärung dieser Frage.

Kulturen: Es gibt nur noch sieben davon in Myranor, beginnend mit primitiven Barbaren, die wie die Waldmenschen umherstreifen oder sesshaft sind, aber ihr Auskommen als Jäger und Sammler finden. Bäuerliche Leute leben von der Landwirtschaft und in Dörfern oder Kleinstädten (bis wenige tausend Einwohner). Stadtbewohner besitzen mehr Nachbarn. Bei Hofe meint die Herrscherschichten, im Imperium also Honoraten und Optimaten. (Die Kulturaufsätze aus **Myranische Magie** können immer noch angewandt werden, werden in **WnM** aber nicht aufgeführt.) Nomaden leben von und mit ihren Tierherden, Vagabunden dagegen wie 'Zigeuner' oder als fahrende (bei den Vinshina fliegende) Händler. Die Maritimen hausen unter Wasser und unterhalten an der Oberfläche nur selten Schmieden zur Herstellung von Metallen. Bereits bekannte Kulturen sind bei den Spezies kurz mit der passenden Variante genannt, ebenso generell eine Angabe üblicher Kulturen, bei Tighrir beispielsweise nur Barbarisch. Aber es steht mit Meisterzustimmung natürlich jedem frei, auch Stadttiger, Unterwasser-Leonir oder Shingwa-

Nomaden (Vagabunden gibt's jetzt schon) zu kreieren. Die Punktkosten von 0 GP je Kultur stehen dem jedenfalls nicht im Weg.

Jede Kultur hat viele Wahlmöglichkeiten, was Talentboni angeht. Allerdings sollten Wildnis-Charaktere nach wie vor am besten in jener aufgewachsen sein, also weniger Stadtkinder oder Höflinge. Zudem besitzt jede eine angepasste Auswahl an Professionen, die für sie typisch sind. Dies gilt insbesondere für die magischen Berufe. So finden sich z. B. die neuen Lichtweber bei den Kulturen, die Lyncil wählen dürfen, sind aber natürlich nur in Ausnahmen von anderen Helden wählbar. Leider werden gerade magische Professionen gelegentlich nicht bei jeder passenden Kultur noch einmal genannt.

Damit geht Myranor einen interessanten Weg, den ich richtig finde: Warum braucht es auch mehrere Kulturen bäuerlicher Menschen, wenn jene sich durch die Talentboni kaum voneinander unterscheiden? Zwischen einem weidener und einem aranischen Bauern, einem Ritter aus Albernia und dem Bornland liegen die Differenzen ja eher im Hintergrund. Dem trägt **WnM** Rechnung und sorgt somit für eine willkommene Vereinfachung. Außerdem umgehen die Autoren das Problem, für jede Rasse mindestens zwei Kulturen zu entwerfen (was etwa auf siebzig hinauslaufen würde), sparen somit Seiten und Regelwust.

Professionen: Viele profane Variationen wurden zusammengelegt, sodass es jetzt z. B. nur noch eine für Soldaten und Söldner gibt, deren Sonderfertigkeiten und Talentboni-Verteilung sehr frei gewählt werden können. Andere wie Jäger kosten 0 GP, da sie wenige SF automatisch erhalten. Bei den Übernatürlichen kommen keine neuen Grundprofessionen hinzu – diese sind ja so schon verschieden genug –, dafür aber neue Traditionen, meist für neue Spezies. Darunter finden sich zwei der Optimatiker. Die bereits erwähnten Lichtweber der Lyncil sind gut im Bereich der Anti-Magie und Schutz gegen Dämonen, die Falschgesichter der Wolfalben Verwandler. Neues Spezialwissen gibt es jedoch nicht: Erstere haben jenes der Celiu-Brajanos, Letztere das der Aldangara erhalten.

Nun gut, eine etwas schlichte Lösung, aber wenn es zum Hintergrund passt, soll's mir recht sein.

Alle andere Neuzugänge sind Animisten, wobei die Zauberkomponenten die klassischen Vorgänge Sicht, Konzentration, Gesten und/oder gesprochene Worte beinhalten. Hier hätte mal eine Änderung gut getan, so wie die tanzenden Mudramulim aus den dunklen Zeiten. Dazu kommen noch ein paar Extra-ZFP* bei je zwei passenden Quellen und meist eine verlängerte

Beseelungsdauer bei Geistern, Genien und Archonten aus selbigen.

Die bereits aus **Myranische Magie** bekannten Traditionen werden nicht noch einmal beschrieben. Selbiges gilt für Liturgien und das System der spontanen Götteranrufung der Geweihten, sodass hier die entsprechenden Bände präsent sein müssen.

Bei dieser Vielfalt an Wahlmöglichkeiten bei jeder Profession wird keine Startausrüstung mitgegeben. Stattdessen erhalten Helden entsprechend ihren Talent-Boni die Möglichkeit, sich Waffen etc. zu wählen. Je höher ein Bonus, desto teurer darf der Gegenstand sein. Dazu kommt das übliche Handgeld durch den SO.

Andere Regeln: Außer den aus Aventurien und dem **HC** bekannten Punkteverschlingern und -bringern wurde eine ganze Reihe neuer erfunden. So gibt es Flink nun für verschiedene Elemente – am Boden, in der Luft, im Wasser – und Pferdeunterleibe für die Zentauren. Ob alle davon notwendig sind, muss jeder selbst für sich beantworten.

So fragte ein Schreiber im Ulisses-Forum¹, ob es für Zentauren wirklich des Vorteils Galopp bedarf. Bei näherem Nachdenken muss ich zugeben, dass vielleicht Flink und Ausdauernd gereicht hätten. Einige Vor- und Nachteile wurden noch nicht bei einer existierenden Rasse verbraten: mineralische Lebewesen oder Pflanzen lassen sich damit so realisieren, ebenso wie Schlangen ohne Beine, aber mit vier Armen. Skrechu, leg dir den Band zu!

Bei den SF hat sich nicht viel getan. Ins Auge sticht hier zum Einen die Änderung der Kulturkunde, die nun ganze Spezies betrifft. Alternativ gibt es ein System, das wie bisher mit Regionen arbeitet, die zu Gruppen geordnet sind, sodass beispielsweise ein Imperialer aus Mayenios nur geringe Aufschläge in Harpalis erhält. Die Andere betrifft den mehrhändigen Kampf. Beidhändig I und II entsprechen jetzt der ersten Stufe der SF Mehrhändig (mit allen Vorteilen), jede weitere Stufe erlaubt eine zusätzliche Aktion, so die entsprechende Bewaffnung vorliegt. Von Haus aus gibt es drei Stufen der SF für die Neristu mit vier, für selbst erstellte Spezies mit mehr Armen sind weitere denkbar. Zudem erleidet ein Neristu bei Nutzung des unteren Armpaars nur noch die Abzüge wie beim Kampf mit der falschen Hand, wenn er eben nicht entsprechend Mehrhändig (und Linkhand) besitzt. Diese Änderung gefällt mir gut. Dass dazu noch ein paar neue Manöver wie Doppeltritt für Zentauren kommen, fällt kaum ins Gewicht, zeigt aber, dass sich die Autoren hier wirklich Gedanken gemacht haben. Die meisten Kampfregeln stehen allerdings nach wie vor in **Wege des Schwerts**, weshalb jenes Buch ebenfalls zum Spielen vorhanden sein muss. Das ist

etwas schade auf der einen Seite, andererseits wird wohl jeder DSA-4.1-Spieler ein **WdS** bei sich zu Haus haben. Und nochmal fünfzig Seiten extra für 5 Euro mehr, die eh schon jeder kennt und hat, sind bei näherer Betrachtung doch vollkommen unnötig.

Sonstiges: Bei den ganzen Neuerungen ist es schön, dass ein Kapitel für Eigenkreationen beiliegt. Etwas knapp gehaltene Ausrüstungslisten mit Waffen, Rüstungen etc. dienen der Ausstattung neuer Helden und können im Spiel mal eben nachgeschlagen werden. Eine kurze Beschreibung der Bevölkerungsschichten im Imperium – samt Rechten – dürfte beim Spielen ebenfalls eine große Hilfe bieten. Ich habe sie an unserem ersten Myranor-Testabend aber noch nicht gebraucht.

Wertung:

Spezies: 4 von 5

Kulturen: 5 von 5

Professionen: 4 von 5

Andere Regeln: 4 von 5

Sonstiges: 4 von 5

Gesamt: 21 von 25 Punkten

Fazit: Für Myranorfans eine lohnende Anschaffung, weshalb ich den Band jedem ans Herz lege, der das Gildenland mag. Da es kaum Hintergrund gibt, ist **WnM** allein für einen Einstieg etwas ungeeignet, und mancher ärgert sich über die teils starken Änderungen bei der Erschaffung. Aber mir gefällt's.

¹ <http://www.ulisses-forum.de/showthread.php?p=860573&highlight=Galopp#post860573>

Die Kinder des Ultramnos

von Christoph Michaelis

Warum sind gerade die Lordaler als einziges hjaldingsches Volk nie unterworfen worden? Was unterscheidet sie von ihren hældingschen und hjalbardschen Vettern? Es ist ihre gnadenlose Härte gegen jeden, allen voran sich selbst! So verlangen es ihre Götter und so überleben sie in einer Welt, die ihnen nichts bietet als den Tod. Und ich sage euch, dies ist auch der Pfad, den wir einschlagen müssen, soll das Imperium nicht von seinen zahlreichen Feinden vernichtet werden!

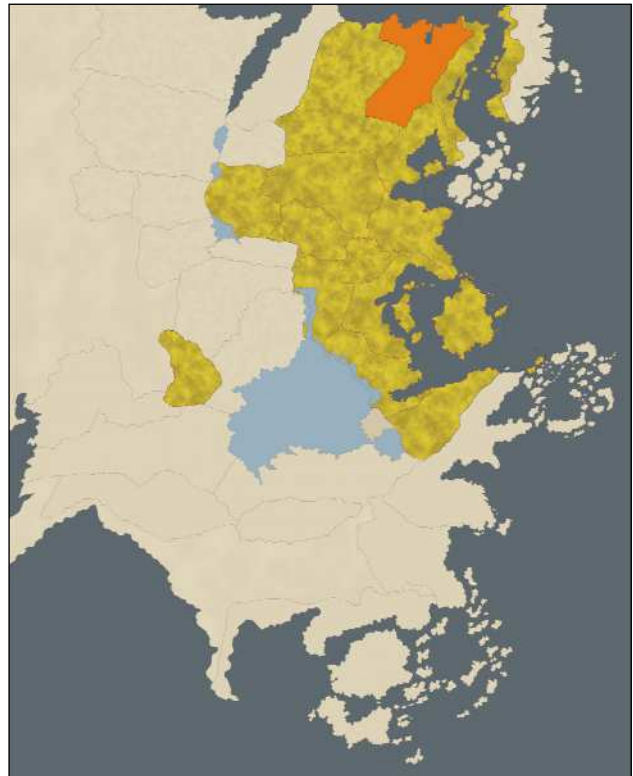
- aus den Lehren des Nescio

Vor knapp fünfhundert Jahren war der Corabenier *Nescio* *dar Kouramnion* Kommandant der in Lorthalion stationierten Myrmidonen. Die Kämpfe mit den Barbaren waren hart und oft hatten die disziplinierten, gut ausgerüsteten Soldaten der Todesverachtung und den tobenden Berserkern der Lordaler wenig entgegenzusetzen. Von Gefangenen erfuhr *Nescio* von Ulram, dem Gott der Berserker, der eine grausame Weltsicht verkörperte. Härte und Gefühlskälte waren seine Gebote und für seine Anhänger waren Verweichlichung und Niederlage ein schlimmeres Schicksal als der Tod. Auch wenn *Nescio* diese Sitten barbarisch vorkamen, war er doch fasziniert. Die Ideale des Gottes spiegelten seine Haltung gegenüber den Feinden des Imperiums perfekt wider. Und war nicht das Imperium schwach geworden? Erst vor wenigen Jahren waren die Kerrishiter unabhängig geworden und von Nordwesten drängten Horden fremdartiger Käferreiter heran. Das Volk war gewohnt durch die Optimaten und ihre Armeen geschützt zu werden, doch seine Standesgeschwister waren zu dekadent und arrogant, um etwas gegen den Zerfall zu unternehmen. Doch vielleicht fehlte dem Imperium ja nur ein neuer, gnadenloser Patron, um es auf den rechten Weg zurückbringen?

So nahm *Nescio* den Glauben an Ulram mit in seine Heimat. Er löste jedoch die Kernaspekte von der lordalischen Barbarei und übertrug sie auf die guten, alten Werte des Imperiums, die seiner Meinung nach zu sehr in Vergessenheit geraten waren. Dann versammelte er Gleichgesinnte, Unzufriedene wie ihn selbst, und gründete die *Kinder des Ultramnos*, einen Kult, dessen langfristiges Ziel es sein sollte, durch die archaischen Tugenden seines neuen Gottes das Imperium zu retten.

Anmerkung:

In Artikeln, welche Informationen über Myranor enthalten, sind nicht-offizielle Begriffe *kursiv* geschrieben.



Ultramnos

Ulram ist ein urhjaldingscher Gott, dem heute fast nur noch von den Lordalern geopfert wird. Im kalten Norden steht er für die Unbilden der Natur, denen man sich immer wieder stellen muss, um zu überleben. Wer schwach ist und scheitert, der hat sein Leben verwirkt.

Obwohl *Nescio* den Kult von seinen "barbarischen Elementen" befreite, sind *Ultramnos'* wichtigste Tugenden die gleichen geblieben: Härte, Gnadenlosigkeit, Selbstgenügsamkeit. Lediglich der Fokus hat sich verschoben, denn im urbanen Imperium spielen die Gefahren der Natur keine so große Rolle. *Ultramnos* gilt seinen Gläubigen vor allem als *examinator maximus*, als höchster Prüfer. Indem sie sich selbst immer wieder Herausforderungen stellen, ohne zu zögern oder auf Hilfe oder Mitleid zu hoffen, steigen sie in der Gunst ihres Gottes. So erwerben sie die Fähigkeiten, die nötig sind um gegen alle Feinde zu bestehen. Jede bestandene Herausforderung gilt den Gläubigen symbolisch als Tod und Wiedergeburt, durch die man zu einer neuen, gottgefälligeren Person wird. In *Nescios* Kult vermischten sich diese Vorstellungen mit der politischen Idee eines neuen Imperiums. Er verschaffte seinen Getreuen Posten in Militär und Verwaltung, von wo aus sie seine

Graphik: Peter Horstmann

Lehre verbreiten sollten. Der Erfolg blieb jedoch aus. Nach einigen Jahren sah der verbitterte *Nescio* keinen anderen Ausweg als seine Ziele mit Gewalt durchzusetzen. Bisher eher als konservativer Redenschwinger bekannt, stürmte er nun mit einigen Verbündeten eine Ratssitzung und griff die versammelten Optimaten an. Bis man ihn und die Seinen ausgeschaltet hatte, waren auch die meisten Magier tot. Die verbliebenen Kultisten tauchten daraufhin unter, um einer Verfolgung zu entgehen.

Der Kultus

Unter *Nescios* Nachfolgern wandelte sich der Kult zu seiner heutigen Form. Der revolutionäre Kern war bei dem Angriff umgekommen und die verbliebenen Kultisten verfolgten einen philosophischen Weg. Sie glauben, dass die größte Herausforderung unvermeidlich ist. Daher sollte jeder stets nach den Lehren des Gottes leben. Eines Tages würde das Imperium untergehen und wenn es soweit war, mussten sie bereit sein, sich der letzten Schlacht zu stellen. Dann würde auch das Imperium neu erstehen und auf den Lehren ihres Gottes fußen.

Die wichtigste Pflicht der Gläubigen ist daher die Suche nach Herausforderungen. Manche erklettern die höchsten Berge, andere leben wochenlang in der Wildnis, wieder andere üben sich zu jeder Gelegenheit im Kampf - sei es in der Arena oder in Straßenkämpfen. Auch die Jagd gilt als angemessen, was bei der Jägertradition der Kouramion, denen *Nescio* angehörte, wenig überrascht. Zu solchen Gelegenheiten finden auch Opfer statt, bei denen der Gott seinen Anteil der Beute erhält.

Die Gläubigen verzichten bewusst auf "modernen Schnickschnack", da er ihnen als schwächlich gilt. Die Lehre gestaltet sich frühimperial archaisch, um sich einerseits vom heutigen Imperium und andererseits von den Barbarenvölkern abzugrenzen. Gleichzeitig soll dem Kult auch eine künstliche Legitimation verliehen werden, denn im Gegensatz zu anderen Mysterienkulten können die *Kinder des Ultramnos* nicht von sich behaupten, uralte Traditionen weiterzuführen. Aus diesem Grund ließ schon *Nescio* Nachforschungen anstellen, ob es in lange vergessenen Zeiten frühere Kulte des Gottes gegeben haben könnte. Die Vermutung, dass es eine Verbindung zum Kult des Pheronos geben könnte, lehnen die Kinder jedoch ab, da ihnen bei diesem die innere Ausgeglichenheit zu sehr im Vordergrund steht. Höchstens ein Status als "kleiner Bruder" wird Pheronos zuerkannt.

Die Priester des Kults widmen sich zusätzlich der Prüfung Außenstehender. Damit sollen vor allem

neue Initianden gefunden werden, allerdings werden von Zeit zu Zeit auch imperiale Würdenträger auf ihre Eignung in den Augen des *Ultramnos* "geprüft" - ohne ihr Wissen natürlich. Die Methoden sind vielfältig und umfassen Attacken aus dem Hinterhalt genauso wie die Verursachung verschiedenster Komplikationen (z. B. durch Erdrutsche oder sabotierte Waffen). Die Gefahr für ihre Ziele ist den Priestern gleichgültig, der Zweck heiligt die Mittel.

Als Lohn für ihre Taten versprechen sich die Kinder ein glorreiches Nachleben an *Ultramnos'* Seite, bis sie in der letzten Schlacht wieder mit ihren Brüdern und Schwestern vereint sein werden.

Symbolik

Ultramnos wird von seinen Gläubigen als mächtiger Krieger in archaischer Rüstung dargestellt. Er führt einen unfehlbaren Bogen, der jeden trifft, den das scharfe Auge des Gottes als unwürdig erkennt. Um seine Schultern liegt das Fell eines weißen Bären, einer urtümlichen Bestie, die zu besiegen nur er allein im Stande war. Der Bär steht für die großen Herausforderungen des Lebens, stellt aber auch dar, dass der Kult die barbarischsten Elemente des Ultramglaubens überwunden hat.

Heilige Orte

Der Kult kennt keine wahren Heiligtümer, einige Initianden betrachten jedoch Orte großer Herausforderungen als heilig, wie die höchsten Berge ihrer Heimat. Andere nennen das ewige Eis oder gar den Nordpol Deres, wo es so kalt ist, dass nur wahrhaft Auserwählte überleben könnten.

Gerüchte über uralte Kultstätten eines vergangenen Kults in den Türmen des Morgens tauchen immer wieder auf, so dass sich immer wieder Gläubige auf die gefährvolle Suche nach ihnen begeben. Mancher ist der Meinung, dass *Nescio* selbst die Gerüchte zu diesem Zweck gestreut habe.

Der Tempel

Da der Kult abgesehen von Initiationen oder Opferfeiern nur wenige Rituale kennt, ist ein fester Tempel nicht nötig. Stattdessen ist es Tradition, dass der amtierende Hohepriester einen Ort zur Zusammenkunft stellt. Dort werden auch die wenigen Kultgegenstände verwahrt, die man aus *Nescios* Villa retten konnte, bevor sie nach seinem Tod gestürmt wurde. Ein fester Tempel wäre außerdem der Geheimhaltung abträglich, die der Kult wegen seiner Aktivitäten wahren muss.

Priester des Uramnos

Die Leitung des Kults obliegt dem *examinator magnus*, der die kultischen Handlungen überwacht. Der Titel wird auf Lebenszeit verliehen, potentielle Nachfolger werden meist frühzeitig ernannt und müssen sich durch eine Bärenjagd als würdig erweisen. Das Bärenfell dient dann als Amtsgewand. Sechs weitere Priester agieren als Gehilfen des Hohepriesters und führen die Prüfungen von Anwärtern und Außenstehenden durch. Die wenigen Gläubigen, die *Uramnos* mit Karma ausstattet, wenden sich vom Alltag des Kults ab und sind stets auf der Suche nach neuen Herausforderungen. Auch wenn diese Mysten in der flachen Hierarchie des Kults nicht über den anderen Gläubigen stehen, dienen sie diesen dennoch als Vorbild. Oft folgt ihnen eine ganze Schar von Anhängern wenn sie zu einem neuen Test ihrer Fertigkeiten aufbrechen und oft kehren sie dann alleine zurück.

Gläubige des Uramnos

Unter den Gläubigen finden sich Gladiatoren, Soldaten, Waldläufer und Athleten, aber auch einige wenige Honoraten aus dem Umfeld der Häuser Kouramnion und Aldangara. Neben Menschen gibt es auch einige Rhogolanen und vom Thearchen abtrünnige Thyarkhash im Kult. Ihnen allen gemeinsam sind ihre Unzufriedenheit mit den Zuständen im Imperium und ihr Tatendrang, der durch die Lehren des Kults mit seiner Aussicht auf eine letzte große Herausforderung in eine feste Bahn gelenkt wird. Die Gläubigen werden vor allem durch ihr gemeinsames Ziel und die Verschwiegenheit geeint. Von anderen erwarten sie keine Nächstenliebe. Nur Respekt zählt, und den muss man sich verdienen.

Der Erstkontakt erfolgt durch eine Reihe von persönlichen Prüfungen, die zeigen sollen, ob der Kandidat Herausforderungen wirklich schätzt. Nach Bestehen erfolgen die Offenbarung und die Möglichkeit der Aufnahme in den Kult. Nach der feierlichen Initiation in den Kult und seine Mysterien ist der neue Gläubige Geheimnisträger bei Androhung des Todes.

Insgesamt gibt es heute etwas über einhundert Kinder des *Uramnos*, deren allergrößter Teil den Zirkel in Sidor Corabis bildet. Der Rest lebt in anderen Städten des Horasiats oder durchstreift die Bergwildnis. Einige sind auch als Soldaten im ganzen Imperium und darüber hinaus unterwegs.

Wichtige Personen des Kults

Examinatrix magna Venata serra Uramnos (athletische Mittvierzigerin, braune Haare und Augen) ist im richtigen Leben Honoratin des

Hauses Kouramnion und Jagdmeisterin der örtlichen Cammer. Bei der Organisation von Jagden ist es ihr ein Leichtes, die beteiligten Optimaten im Umgang mit Großwild zu beobachten oder in Komplikationen zu verwickeln. Andererseits bedeuten ihre Pflichten in Haus und Kult, dass sie selbst weniger an ihrem persönlichen Fortschritt arbeiten kann, als ihr lieb ist. Diesen Umstand macht sie auch dafür verantwortlich, dass sie keine Myste ist, wodurch sie zunehmend zynisch wird. Ihr Landhaus dient als Tempel und Ort der Zusammenkunft.

Ghorkhyash (schwarze, geschorene Mähne, Körper muskulös und narbenbedeckt) ist ein Veteran der Löwengarde. Nach Ende seines Dienstes fühlte er sich so unnütz, dass er als Gladiator in die Arena ging, wo er sich schnell zum Publikumsliebbling mauserte. Der geborene Krieger nimmt es mit jedem auf, egal ob Kriegsgefangener, Berufskämpfer oder Bestie. Als die *Kinder des Uramnos* an ihn herantraten, war er es, der auf einem Kräfteressen bestand, ehe er zuhören wollte. Da er glaubte, nicht mehr in Thyarkhs Gunst zu stehen, war *Uramnos'* Lehre für ihn eine Offenbarung. Der Gott forderte von seinen Gläubigen das, was er täglich lebte und versprach ihm ein glorreiches Nachleben und eine letzte Schlacht am Ende aller Zeiten. Für seine Glaubensgeschwister ist er ein großes Vorbild und *Uramnos* machte ihn für seine Hingabe schon kurz nach der Initiation zum Mysten.

Der Lordaler **Skjæll Bluthand** (hünenhafter Albino, stechender Blick, Bärenfellmantel) kam vor einigen Jahren nach Sidor Corabis und suchte zielstrebig *Venata* auf. Er erklärte, eine Vision Urams habe ihn geleitet. Anfangs noch misstrauisch beäugt, erlangte er bald den Respekt der anderen und dient nun als Priester. Es war jedoch nicht Uram, der ihn herführte - seine Loyalität gilt dem Stärksten. Dieser finstere Gott spaltet das lordalische Volk. Uram verabscheut Schwäche, begrüßt aber, wenn jemand seine Schwäche überwindet. Der Stärkste steht nur für brutale Unterdrückung und Gewalt. *Skjæll* organisiert besonders grausame Anschläge auf Außenstehende und "seine" Initiaten sind nicht an Herausforderungen interessiert, sondern nur an Blutvergießen. Noch sind sie sehr wenige, aber Bluthand ist zunächst zufrieden damit, den Kult langsam von innen zu zersetzen.

Herausforderungen für Helden

Unter den Augen Uramnos': Die Helden werden Zeuge eines Angriffs minotaurischer Söldner auf die neu berufene Shinxir-Prätorin *Xarthemene*

aun Partholon. Greifen die Helden ein, werden sie anschließend gebeten, Nachforschungen anzustellen (falls *Xarthemene* stirbt, von ihrem Schüler *Montanaios*). Die unerfahrene Prätorin ist/war besonders beim Haus Kouramnion umstritten. Überlebende Minotauren können nur berichten, dass ein gewaltiger Mensch mit einem Fellumhang sie angeheuert hat. Die Spuren führen schließlich zu einer Villa außerhalb der Metropole.

Auch ihr werdet geprüft werden: Auch die Helden können zu Zielen des Kults werden, wenn unter ihnen passende Professionen/Charakterzüge vorhanden sind. Sie werden überfallen, von *Ghorḱhyash* herausgefordert oder geraten in der Wildnis in einen "Unfall". Vielleicht gefällt ihnen die Philosophie des Kults ja sogar? Oder sie stellen Nachforschungen an und stoßen dabei auf die Unterlagen zu *Nescios* Attentat und erkennen die Gefahr, die von den Kultisten ausgeht.

Gut oder böse? Wenn die Helden auf der Spur des Kults sind, stellt sich die Frage, was sie mit ihrem Wissen anfangen wollen. Einerseits ist *Ulam(nos)* tatsächlich ein karmaspendender Gott, andererseits sind die Übergriffe des Kults personen- und staatsgefährdend. Die Autoritäten würden den Kult sicher vernichten wollen. Im besten Fall schaffen es die Helden, *Bluthands*

Machenschaften aufzudecken. Sollte der Lordaler ausgeschaltet werden, wären die Kinder vielleicht auf einen Pfad zu bewegen, der ohne Gewalt gegen Außenstehende auskommt. Wird der Kult jedoch komplett zerschlagen, haben die Helden in den überlebenden Kultisten einige sehr fähige Feinde gewonnen.

Der alte Tempel: Am Fuß einer Klippe stoßen die Helden auf die zerschmetterte Leiche einer Rhogolanin. Auf einer zerfetzten Karte ist oberhalb der Klippe ein Gangsystem angedeutet, die kurzen Notizen lauten: "Scheinbar ganze Tempelstadt. Muss die anderen holen. *Nescio* lag richtig!" Bei der Leiche findet sich außerdem eine verbeulte Bärenstatuette. Über der Klippe liegt tatsächlich eine in Eis und Fels gehauene Tempelstadt. Diese wurde vor ewigen Zeiten von Baramunen erbaut, jedoch nicht für *Ulamnos*, sondern für Uchdar, einen Archon der Quelle Naggarach. Die hier gebundenen Dämonen wollen allen Eindringlingen ein kaltes Grab beschere-

ren. Sollten die Helden die Leiche vorher nach Sidor Corabis zurückbringen, werden auch die *Kinder des Ulamnos* von dem Komplex erfahren (die Rhogolanin gehörte zu *Venatas* Haushalt). Auf ihrer Expedition wird die Gruppe dann von Kultisten verfolgt, die je nach Situation hilfreich, hinderlich oder gefährlich sind.

Worte der Macht

von Peter Horstmann

„Der neue Berater des Trodinars soll ein gewisser Feronius e Salanderis go Alantinos sein.“

„Ah, dann ist er Adeptus Exemptus?“

„Nein, er stammt aus dem corabenischen Salanderis, nicht aus dem harpalischen.“

„Müsste er dann nicht ein "de Alantinos" sein?“

„Nein, das wäre ein Mitglied des Hauses Aphirdanos aus dem corabenischen Salanderis. Oder ein Alantinos aus dieser winzigen, nördlichen Provinz in Toldaron.“

- aus einem Gespräch zwischen zwei Honoraten am Hofe von Sidor Valantis, neuzeitlich.

»Über die Macht des Wahren Namens ist schon viel geschrieben worden und einiges davon ist mehr als Aberglaube und dummes Gerede. Doch welche hohe Kunst ist es, die Optimaten der Häuser, Cammern und Provinzen an ihren Namen, Titeln und Syllabae zu unterscheiden.«

- Adeptus Maior Gerenis e Salanderis go Eupherban

Ein jeder Optimat stellt sich mit seinem Namen vor. Dies kann jedoch, je nach Herkunft, Stand und Funktion innerhalb des Hauses, der lokalen Cammer und der Provinz sowie seinem aktuellen Status im Cursus Honorum ein langwieriges Unterfangen sein.

So haben sich verschiedene "Kurz- und Langformen" etabliert, welche dem Gegenüber die für den jeweiligen Anlass ausreichende Information zukommen lassen:

Eminenz Adeptus Exemptus Thumion e Manossos al Alantinos, Schüler von Exzellenz Exemptus Seregon e Thespia fen Alantinos, Legatus Exemptus Militaris, Primus Cammeris, Trodinar von Myrunhall in Gyldraland.

Hierbei handelt es sich um eine Langform, welche die Anrede (Eminenz für einen Trodinar) nennt, den eigenen Rang der arkanen Rangstufen (Adeptus Exemptus), den Namen in den Bürgerlisten (Thumion), den Geburts- oder Herkunftsort (e Manossos/aus Manossos in Valantia), die den Status der aktuellen Cammer anzeigende Syllaba (al) sowie das Hohe Haus (Alantinos) angibt. Zudem werden die gleichen Angaben über den Lehrer angehängt. Dieser Reihe folgen dann etwaige Titel und Posten aus dem Cursus Honorum: Kommandeur der lokalen Provinz-Legionen (*Legatus Exemptus Militaris*), Vorsteher der lokalen Cammer des Hauses (*Primus Cammeris*) und der politische Rang, bzw. das aktuelle Amt (Trodinar von *Myrunhall* in Gyldraland).

Eine solche Vorstellung kann dann noch in Hiero-Imperial oder bei öffentlichen Anlässen, bei denen

auch auswärtige Diplomaten anwesend sind, in Gemein-Imperial stattfinden.

In den imperialen Listen der Ämter und Würdenträger wird zumeist eine stark vereinfachte Kurzform genutzt:

Trodinar, Thumion al Alantinos, e Manossos/Valant.
4776 IZ

bestehend aus Amt, Listenname, Syllaba, Haus, Herkunft, Jahr des Amtsantrittes.

In den Hauslisten und den Listen der lokalen Cammern wird dagegen vermerkt, welche Position das Mitglied in der lokalen und der allgemeinen Hierarchie hat:

Primus Cammeris, Adeptus Exemptus Thumion al Alantinos, Trodinarus Provinciae Myrunhallis

Was man mit: Cammer-Vorsteher, Adept der III. Stufe, Thumion, horasiale Rangstufe 6 von 8 mit lokaler Abweichung (al, nicht at), Provinzherr von *Myrunhall* wiedergeben könnte.

Um die lokalen Rangfolgen eines Hohen Hauses innerhalb einer Provinz zu kennen, ist ein Wert in Etikette von mindestens 4 notwendig. Möchte man fehlerlos alle Häuser einer Provinz kennen, sollte man bereits einen Wert von 7 haben und eine entsprechende Kulturkunde auf 4. Auch können TaW* auf Proben in Geographie und Heraldik hinzugezogen werden, wenn es um lokale Besonderheiten geht. Um innerhalb eines ganzen Horasiats alle Syllabae zu kennen und fehlerfrei zuzuordnen, wird man nicht unter TaW 10 (Toldaron), 12 (Avasis, Ochobenius, Cantera) oder gar 16 (Centralis, Valantia) davonkommen. In Dorinthapolis soll es neristische Beamte geben, die in der Lage sind jeden Optimaten einzuordnen. Ob sie das jedoch ohne die dort vorhandenen Listen schaffen oder wirklich derart versiert sind (Etikette 18+), ist nicht bekannt.

a) Ohne Cammer-Funktion b) Mit Cammer-Funktion

	Myrunhall	Iolon	Gyldraland
Eleve	Serr/Serra	Serr/Serra	Serr/Serra
Adept. Minor			
a)	dyr	dyr	tir
b)	an	an	as
Adept. Maior			
a)	ui	ui	ui
b)	ut	ut	ud
Adept. Exemptus			
a)	tir	tir	ti
b)	al	al	ad
Magus			
a)	te	te	ter
b)	ak	ak	dai

Die Bam Bargui

von René Littek

"Was redest Du da Junge? Die Ban Bargui kommen? Das nächste Horasiat, das von den Schwarzhäuten bedroht wird, ist hunderte wenn nicht gar tausende von Millias entfernt ... was? Musik? Bam Bargui?"
- so gehört in Sidor Corabis

Die 'Bam Bargui' sind eine Musikanten- und Gauklergruppe, die größtenteils aus imperialen Ban Bargui besteht. Eher zufällig fanden sich die ersten 'Bam Bargui' vor einigen Jahren in einem Viertel von Dorinthapolis zusammen und versuchten sich ihr Geld mit Musizieren zu verdienen. Überraschenderweise galt es bald gerade unter jungen Honoraten und Optimaten als schick sich die 'barbarischen Schwarzhäute' zu ihren Feiern einzuladen. Aufgrund eines Rechtschreibfehlers auf dem Gruppenschild wurde aus dem 'Ban' jedoch ein 'Bam'. Da zu jener Zeit keines der Gründungsmitglieder lesen konnte, fiel ihnen dieser Umstand nicht auf. Nach ein bis zwei Jahren war die Gruppe auf beinahe 20 Musiker und Künstler angewachsen und begann auch außerhalb von Dorinthapolis aufzutreten.

Nur die wenigsten der Gruppe sind auch nur in die Nähe eines echten Kyalach gekommen und so müssen sie ihre Haut schwarz schminken und die scharf geschnittenen Hautbilder aufmalen. Auch ihre Musik entspricht nicht der wahren Musik der Ban Bargui sondern dem, was sich die *Bam Bargui* darunter vorstellen. Sie bedienen sich Instrumenten, die insektenhafte Geräusche erzeugen und spielen wild-barbarisch anmutende Rythmen. Dabei tanzen sie Tänze, die an die Bewegungen von Insekten erinnern oder mit Fächern aus großen Libellenflügeln und Schleiern aus angeblicher Spinneseide ausgeführt werden.

Ihr bekanntestes Stück ist 'Die Siebzehn', das angeblich musikalisch die Reise von 17 Helden beschreibt und nahezu eine Stunde andauert.

Der Taleshi, die Zuggemeinschaft der *Bam Bargui* besteht neben den Musikern und Tänzern auch aus einigen Jahrmarktskünstlern- und händlern sowie den fast fanatischen Anhängern der Gruppe: jungen Herumtreibern und Tagedieben, darunter auch Spösslingen der besseren Gesellschaft, die sich furchtbar rebellisch vorkommen, wenn sie der Musik der 'Schwarzhäute' lauschen. Die Fahrtgemeinschaft hat mehrere Wagen, auf deren Seiten Segmente eines Kyalach gemalt sind und die in richtiger Reihenfolge gefahren aus der Ferne tatsächlich ein wenig den Eindruck eines Riesentaufendfüßlers vermitteln.

Von jenen Horasiaten, die tatsächlich von den Ban Bargui bedroht werden, halten sich die *Bam Bargui* wohlwissend fern, sind doch selbst in den anderen Horasiaten Übergriffe durch Veteranen

der Myriaden oder hasserfüllter Flüchtlinge aus den bedrohten Gebieten nicht selten.

Bekannte Mitglieder des Bam Bargui - Taleshi

Kas'idy

Eine imperiale Saban Bargui in dritter Generation und geschulte Verkünderin, die aufgrund ihrer Herkunft jedoch selten die Aufträge erhielt, die sie gerne gehabt hätte. Neben ihrem Gesang zeichnet sich *Kas'idy* durch ihre roten Haare und ihre knappen Kostüme, die ihre weiblichen Rundungen mehr als betonen, aus. Ihre sehr helle Haut bekommt jedoch kaum einer ihrer Anhänger einmal zu sehen.

Hanessa

Hanessa wurde als Kleinkind gefangen und in die Sklaverei verkauft, so dass ihre Haut nicht vollständig ausdunkelte und heute eine zartbraune Färbung aufweist, die wunderbar zu den goldenen, schulterlangen Haaren der magisch begabten Gauklertänzerin passt. Nachdem sie ihren Herren davonlief, wurde sie in Tharpura von fahrenden Gauklertänzern ausgebildet. Dass sie eine entlaufene Sklavin ist, weiß im Taleshi niemand und *Hanessa* ist bereit, dieses Geheimnis notfalls mit Gewalt zu schützen, will sie doch niemals zurück zu ihren amaunischen Herren.

Fray

Ungeschminkt ist diese stille Schönheit nahezu das optische Negativ einer Ban Bargui. *Fray* hat ebenso helle Haut wie *Kas'idy*, dazu weißes, fast bodenlanges Haar und blassblaue Augen. Tatsächlich ist sie eine Albino. Reden oder gar singen wird *Fray* nur selten, sondern sie spielt die Streichinstrumente, womit sie ihre Gefühle besser auszudrücken weiß als mancher mit seiner Stimme. Einige glauben, dass *Fray* ihre Instrumente mit Saiten aus ihrem eigenen Haar bespannt.

Ko'ar

Der hühnenhafte Ban Bargui fällt dem Publikum insbesondere durch seine hellblauen Haare auf. Mehr würde jedoch wohl interessieren, dass er der einzige in der Gruppe ist, der keine Schminke benötigt, denn er ist eine echte Schwarzhaut aus der Nepreton-Steppe. *Ko'ar* schlägt die Trommeln und begleitet damit die Gesänge und Tänze der anderen *Bam Bargui*.

Niemand im Taleshi weiß jedoch, dass er ein Aygon und Spion der Ban Bargui-Herrscher in der Kentori-Steppe ist und regelmäßig Nachrichten

zurück in die Heimat sendet. Um seine Tarnung aufrecht zu erhalten musste *Ko'ar* bereits zwei Menschen töten, die ihn zufällig bei einem seiner Rituale ertappten. Er hofft jedoch, nie in die Notlage zu geraten, einen seiner Freunde im Taleshi beseitigen zu müssen, denn er hofft sie durch Geschichten und tatsächliche Ban Bargui-Kulturgüter über kurz oder lang von ihren imperialen Fesseln zu befreien.

Ce'Ce

Ce'Ce ist der Bühnen-Illusionist und Alchemist, und ist für die Spezialeffekte wie Rauch, Hintergrundgeräusche, Wohlgerüche, Funken und natürlich auch echte Illusionen zuständig. *Ce'Ce* ist in Wahrheit nicht einmal entfernt ein Ban Bargui und heißt eigentlich Celius. Daraus und dass er ein mehr oder weniger gescheiterter Illacriion-Schüler ist, macht er im Taleshi kein Geheimnis.

'Surtkiefer'-Arlf

Mit seinen mehr als zwei Schritt Größe ist der etwas tumbe, aber enorm starke Hjaldinger mit dem roten Rauschebart ein perfekter Rauschmeister. Sein einziger weicher Punkt sind die Frauen des Taleshi, die er heroisch vor allen Gefahren zu beschützen sucht.

Petros Virnidus

Der bärtige dunkelhaarige Dorinther ist ein Markschreier aus Harpalis. Der glühende Shinxir-Jünger, der dem Zug vorausreist und Werbung macht, betreut auch die Händler des Taleshi und sieht sich in Fragen der Organisation auch sonst als 'Mädchen für alles'. Dass er bisweilen Bestechungsgelder an bestimmte Garden und Circel zahlt, um reibungslose Abläufe zu garantieren, ist eine Notwendigkeit seines Jobs.

Tor'ga

Der fette *Tor'ga* ist der Koch der Gruppe und sieht mit Schminke und falschen Ohren angetan doch etwas lächerlich aus. Jedoch kann er aus nahezu jedem Insekt eine Köstlichkeit zubereiten und andere Speisen zumindest der Form nach wie Insekten aussehen lassen. Meist eilt er während der Vorstellungen mit einigen halbwüchsigen Helfern zusammen durch das Publikum und verkauft Erfrischungen und kleine Appetithappen.

Abenteuer-Ideen

Holt meinen Sohn zurück!

Der Sohn einer reichen Honoratin hat sich unsterblich in eines der weiblichen Mitglieder der *Ban Bargui* verliebt und sich ohne Erlaubnis der Mutter dem Taleshi angeschlossen. Die Mutter jedoch ist fest davon überzeugt, dass die Ban Bargui-Hexe ihren 'untadeligen' Sohn verhext hat und beauftragt die Helden, ihren Sohn mit allen Mitteln zu befreien.

Diebe!

Die *Ban Bargui* bitten die Helden, eine Serie von Diebstählen, die während ihrer Auftritte verübt worden sind, aufzuklären, da die Obrigkeit sie bereits verdächtigt, mit den Dieben im Bunde oder selbst für die Diebstähle verantwortlich zu sein.

Sternstaub

Eigentlich werden an den Ständen des Taleshi nur milde Drogen unter fremdländischen Namen verkauft, doch in letzter Zeit bringt jemand tatsächlichen Sternstaub der Ban Bargui unter das Volk. In einigen Städten nimmt dies die Garde übel auf, in anderen die lokalen Drogen-Patrone und so würden die *Ban Bargui* den Übeltäter in ihrem Zug gerne loswerden, wollen sie doch nicht bei den falschen Stellen den Verdacht erwecken, tatsächlich Kontakt zu den Ban Bargui der fernen Steppen zu haben.

Tod den Schwarzhäuten

Ein wahnsinniger oder tief fanatischer Mörder hat es auf die Mitglieder des Taleshi abgesehen. Glücklicherweise hat er mit hasserfüllten Drohschriften begonnen und versucht nun Unfälle zu verursachen. Merkwürdig nimmt seine Gewaltbereitschaft zu, doch steckt wirklich ein Ban Bargui-Hasser hinter den Anschlägen oder verbirgt sich dahinter ein anderes Motiv, den *Ban Bargui* zu schaden?

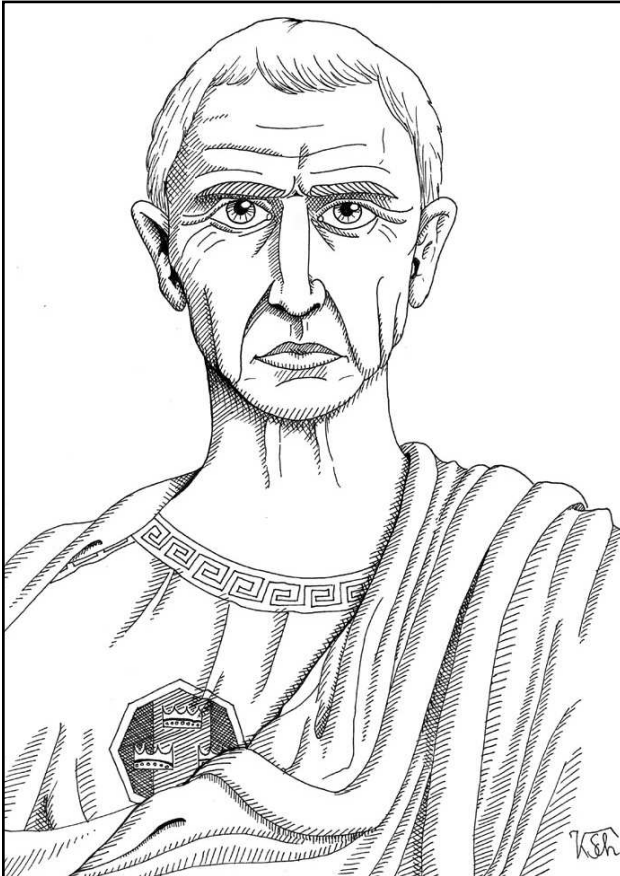


Myrunhall

Eine Provinz in Gyldraland - 2

von Peter Horstmann

Licinius Serr Alantinos Magnat der Provinz



Erscheinung: Mit weniger als achteinhalb Spann ist *Licinius* nicht gerade groß, doch wird ihn niemand als klein bezeichnen wollen. Die Jahre in der Armee haben für eine muskulöse und kräftige Statur gesorgt, die er auch heute noch regelmäßig trainiert.

Er strahlt eine emotionslose Autorität aus, die durch sein Handeln wiederholt bestätigt wurde. Der kühle Rechner ist stets ordentlich gekleidet, bevorzugt in den Farben seines Hauses. Im persönlichen Umgang ist er höflich, doch freundlich distanziert, sodass er niemals persönlich involviert erscheint.

Gefühlvoll sieht man ihn höchstens im Umgang mit seinen beiden Töchtern.

Charakter: *Licinius* ist ein Mann in den besten Jahren und ein Musterexemplar an Disziplin und Effizienz. Die für sein Haus sonst so klassischen Verhaltensweisen eines Partylöwen und Aufschneiders sind ihm völlig fremd. Die Gesellschaft ande-

rer sucht er nur, wenn es für seine Aufgaben nötig ist und auch dann nur so lange wie nötig. Die Pflichten des Magnaten versieht er nun schon seit acht Jahren und bisher hatte weder der Trodinar noch der Kastellan der Provinz etwas gegen ihn oder seine Methoden einzuwenden. Er gilt als gerecht und korrekt.

Geschichte: Als Sohn eines imperialen Zenturios in Iolon geboren, war der Weg des jungen *Licinius* schon beschlossen, bevor er dazu befragt wurde. Mit dem Mindestalter ging er zur Myriade und machte dort aufgrund seines Fleißes und seiner Selbstdisziplin schnell Karriere. Im Alter von nur Zweiundzwanzig heiratete der aufstrebende Unteroffizier die Tochter eines befreundeten Zenturios. Mit ihr hat er zwei Töchter. Nach einigen Jahren erreichte er ebenfalls den Rang eines Zenturios und machte sich im Stab der Einheit um die Versorgung der Truppe und um die Soldabrechnungen verdient. Nach seinem Ausscheiden aus der Armee fand er sodann Anstellung in der provinziellen Verwaltung und konnte mit Hilfe seines ehemaligen Strategen und eigener Ersparnisse die Position des Magnaten erlangen. Die damaligen Schulden hat er schon lange abgezahlt und heute gilt er als einer der reichsten Männer der Provinz. Dass immer mal wieder böse Geschichten über zwielichtige Geschäfte auftauchen, wird üblicherweise als reiner Neid angesehen.

Seine Frau starb vor einigen Jahren bei einem Überfall von Straßenräubern, was *Licinius* dazu veranlasste, hohe Belohnungen und Strafen für Räuber und Wegelagerer einzuführen.

MU 13 KL 14 IN 12 CH 12 FF 11 GE 12
KO 13 KK 13 MR 4 LE 32 AU 31 WS 7

Geb.: 4734 IZ/987 BF

Größe: 82 Finger

Haarfarbe: honigblond

Augenfarbe: braun

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Honorat, Verbindungen, Veteran; Arroganz, Goldgier, Kälteempfindlich, Loyalität, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Imperium), Sachkundig (Rechnungswesen), Talentspezialisierung Hauswirtschaft (Rechnen Buchführung), Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Waffenlos-Myrmidonstil, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Herausragende Talente: Bastardstäbe 11 (15/11),

Bild: Kirsten Schwabe

Dolche 9 (13/11), Raufen 7, Ringen 7, Selbstbeherrschung 11, Etikette 11, Menschenkenntnis 8, Überreden 6, Überzeugen 6, Schätzen 9, Magiekunde 5, Rechnen 13, Rechtskunde 10, Staatskunst 9, Gemein-Imperial 16, Hiero-Imperial 14, Lesen & Schreiben (Imp. Buchstaben) 10, Hauswirtschaft (Buchführung) 9

Kentema: INI 10+W6 AT 15 PA 11
TP 1W+4 DK NS
Kurzschrift: INI 10+W6 AT 13
PA 10 **TP** 1W+2 DK HN
RS 1 (robuste, edle Kleidung)

Weitere Personen im Haushalt des Magnaten

Arsinoa Licinia Serra Alantinos

ist die ältere der beiden Töchter und inzwischen eine junge Frau. Sie dient derzeit in den Truppen der Provinz und hofft im kommenden Shinxir in die Myriade Gyldraulands wechseln zu können. Sie hat eine militärische, trainierte Erscheinung und kommt auch im Temperament sehr auf den zurückhaltenden Vater heraus. Sie ist 85 Finger groß, schlank und trägt ihre langen, honigblonden Haare zumeist mit einem Haarband zusammengebunden. Aufwendige Frisuren vermeidet sie und lässt sich nur zu offiziellen, gesellschaftlichen Anlässen überreden, sich "fein zu machen". Sie bevorzugt eng anliegende Tuniken in Grün und Soldatenstiefel.

Geb.: 4760 IZ/1003 BF **Größe:** 85 Finger
Haarfarbe: honigblond **Augenfarbe:** blau



Soronius

ist der amaunische Hausverwalter des Magnaten und genießt in dieser Funktion eine Menge Privilegien und auch eine gewisse Macht. Er hat die Aufsicht über alle Sklaven des Anwesens und sorgt für den reibungslosen Ablauf der Versorgung und der Pflege des Hauses in der Stadt sowie dem Landsitz.

Er ist überraschend dünn, hat etwas zu lange Arme, was ihm ein leicht äffisches Aussehen gibt, und schon leicht grau melierte, kurz geschnittene Kopfhare sowie einige graue Strähnen in seinem Fell.

Akene Licinia Serra Alantinos

ist das Nesthäkchen des Magnaten. Von überraschender Schönheit und mit einer emotionalen Tiefe gesegnet, die sie immer wieder zu literarischen und künstlerischen Höchstleistungen nötigt, gleicht sie ihrer Schwester wie ein Reh einem Windhund. Dennoch sind die beiden Schwestern sehr eng verbunden.

Geb.: 4766 IZ/1009 BF **Größe:** 80 Finger
Haarfarbe: hellblond **Augenfarbe:** blau

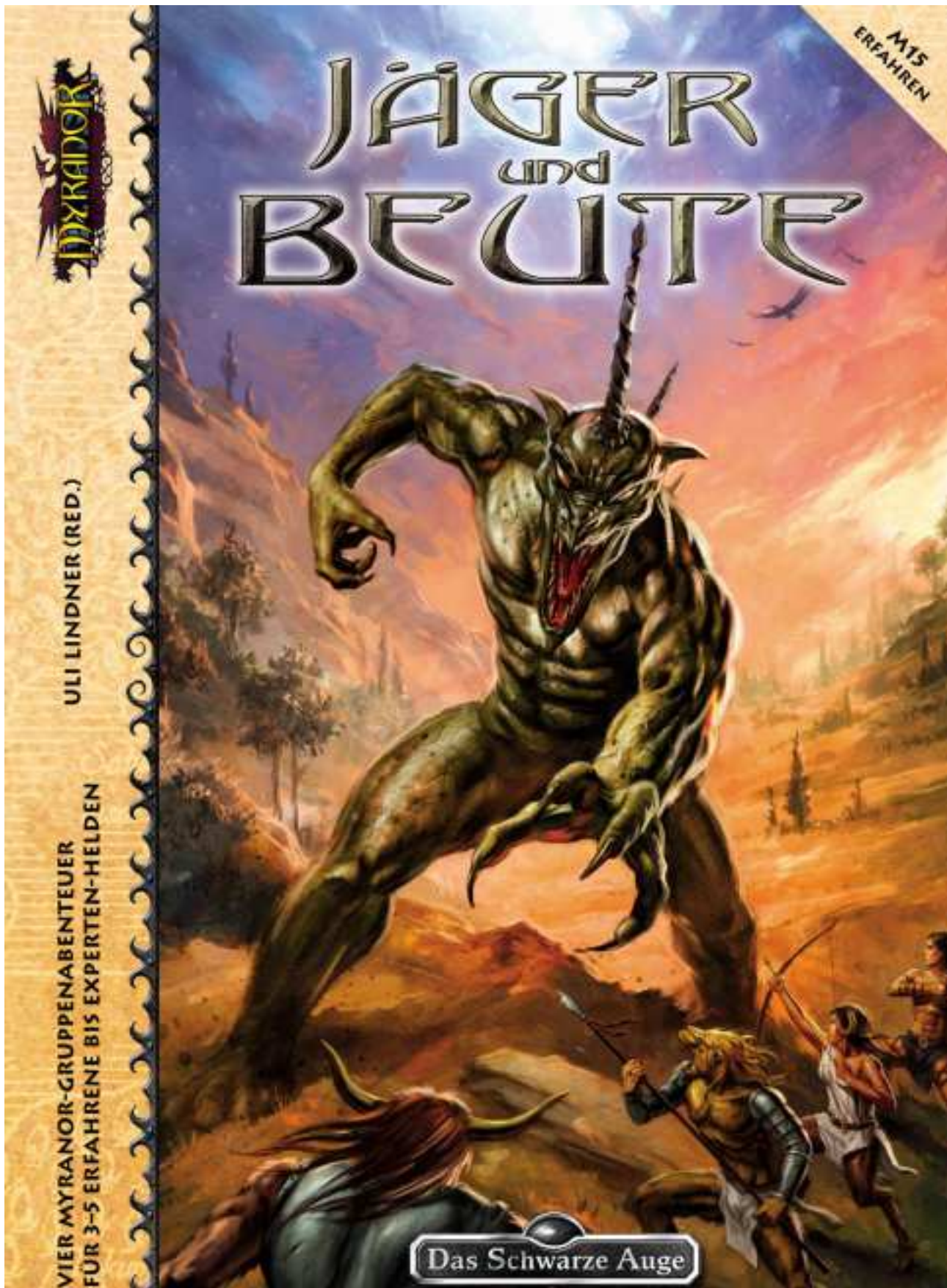
Concobarosa Shimasa

ist der Secretarius von *Licinius*. Der Vesai ist ein typischer Vertreter seines Volkes: schlank, mit sehr heller, fast weißer Haut und langen, kastanienroten Haaren. Die wellige Mähne wird durch ein Haarband geordnet. Seine Tunika ist stets schneeweiß und mit roten Mustern verziert. *Concobarosa*

Graphik: Peter Horstmann

Jäger und Beute - ein erster Eindruck

von Peter Horstmann



SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER

Vorwort

Abscheuliche Kreaturen und mächtige Monster bewohnen die myranische Wildnis, können aber immer wieder in der Nähe der imperialen Städte angetroffen werden. Meist sind die Menschen und anderen kulturschaffenden Völker Myranors die Jäger, können aber auch schnell zur Beute werden. Dieser Band beinhaltet vier Abenteuer, in denen eine Heldengruppe auf jeweils ein Monster aus der Spielhilfe Codex Monstrorum trifft – und sich dabei gänzlich unterschiedlich mit der Kreatur auseinandersetzen muss.

In **Der Korallengarten** von Mháire Stritter gilt es in den Hort eines jungen Gischtwurms einzudringen und von dort ein magisches Artefakt zu bergen, das von dem Wasserdrachen kürzlich aus der Küstenstadt Panthyrsa irgendwo im südlichen Imperium geraubt wurde. Dabei führt der Weg der Helden unter Wasser in eine verwüstete Siedlung der Hippocampir, wo neben dem Gischtwurm noch weitere Gefahren, aber auch unerwartete Verbündete, auf die Gruppe warten.

Albtraum des Todes von Matthias Freund und Lena Kalupner führt die Helden in das Armenviertel einer beliebigen imperialen Großstadt, wo eine Abschmeichler-Plage um sich greift. Als schließlich auch noch die Tochter eines Optimaten verschwindet und auch noch ihr Vater versteinert wird, beginnt eine Jagd, die schließlich erst in der alten Kanalisation der Stadt endet.

Die Herrin des Waldes macht den Helden in Fabian Talkenbergs Abenteuer das Leben schwer. Hierbei handelt es sich um ein Han'Kro-Weibchen, das sich in einem abgelegenen Tal in den Bergen Xarxarons ein Nest errichtet hat – leider inmitten der Optrilith-Mine des Auftraggebers der Helden. Als eine Karawane spurlos verschwindet wird die Gruppe also ausgesandt,

um nach dem Rechten zu sehen und muss sich dabei den Kreaturen des Waldes und ihrer Herrin erwehren.

Steppenheerscher von Matthias Klahn und Tilman Hakenberg führt die Helden schließlich aus dem Imperium hinaus und in die Myripeden-Steppe der Ban Bargui. Denn aufgrund der Wette zweier Optimaten muss die Gruppe einen leibhaftigen Kyalach, einen Riesentausendfüßler der Steppen, fangen. Wie sie dabei vorgehen ist weitgehend ihnen überlassen, sie sollten sich jedoch besser mit den Eingeborenen gut stellen, wenn sie bei ihrem Auftrag erfolgreich sein wollen.

Insgesamt bietet diese Anthologie damit eine gesunde Mischung aus Stadt- und Wildnisabenteuern, die dabei auch durch die liebevoll ausgestalteten Schauplätze überzeugen können. Und vielleicht können wir Sie auch davon überzeugen, dass Monster nicht einfach immer nur für einen raschen Kampf zu gebrauchen sind, sondern sich als Aufhänger für ganze Abenteuer anbieten, in denen Gemetzel und Blutvergießen nicht immer den Mittelpunkt bilden.

Uli Lindner, Köln im November 2010

Abkürzungsverzeichnis

Folgende Abkürzungen für weitere Publikationen werden in den einzelnen Abenteuern benutzt:

WdS	Wege des Schwerts
MyGö	Myranische Götter
MyMa	Myranische Magie

Wenn wir uns das Vorwort und die Namen der Autoren und des Redakteurs des Bandes ansehen, wird deutlich: Die vierte Generation ist in Myranor längst angekommen und schreibt fleißig mit und weiter!

So kommt frischer Wind ins Gyldenland und auch einiges an Erfahrung findet so ein neues Betätigungsfeld.

Der Korallengarten - Mháire Stritter

Stichworte zum Abenteuer: Unterwasser-Abenteuer, Kampf gegen einen Gischtwurm, Interaktion mit Hippocampir
Ort: Panthyrsa (beliebig in einem südlichen Horasiat platzierbar)
Zeit: beliebig
Helden: praktisch alles außer fliegenden Helden; maritime Helden besonders geeignet
Erfahrung: erfahren
Komplexität: Spieler: mittel Meiser: mittel

“In diesem Abenteuer werden die Helden von einer Küstenstadt um Hilfe gebeten: Nach einem Streit unter führenden Familien ist der für das Überleben

der Stadt immens wichtige magische Stein aus dem örtlichen Leuchtturm gestohlen worden. Dabei hat ein junger Gischtwurm das Artefakt an sich genommen und sich in einer nahen Hippocampir-Siedlung eingenistet. Da die Seepferdchen-Menschen den Landbewohnern die Schuld geben, verweigern sie den Einwohnern der Stadt den Zugang zum Meer. So sind die Helden gefragt, den Stein aus dem Hort des Gischtwurms zu bergen, sich mit den Hippocampir auseinanderzusetzen und eine entscheidende Rolle in den Fehden der mächtigen Familien vor Ort zu spielen.”

So wird das Abenteuer eingeführt. Es gibt also einiges zu tun und bei den Herausforderungen sind sowohl die sozial orientierten Helden als auch die kämpferischen Charaktere gefragt.

Zudem wird eine kleine Küstenstadt näher vorgestellt und kann als Vorlage für eigene Orte herhalten und als Ausgangsbasis für weitere Aktionen der Gruppe.

“Die Ankunft der Helden

Wie genau die Helden nach Panthyrsa gelangen liegt ganz in Ihrer Hand, aber das Abenteuer eignet sich

SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER

besonders als Unterbrechung einer Seereise. Das Schiff, auf dem die Helden unterwegs sind und mit dem sie ein gänzlich anderes Ziel anstreben, gerät in diesem Fall in den Untiefen vor der Stadt in Schwierigkeiten, weil das Licht des Turmes deutlich schwächer ist als zu normalen Zeiten. So kommt es zu einer unfreiwilligen Begegnung mit einem der Riffe."

Wie auch schon bei **Die Ewige Mada** bekommt der Spielleiter eine Menge Tipps an die Hand und auch Hinweise zu alternativen Herangehensweisen. So kann die alte Weisheit: "Die Helden finden immer einen Weg, den der Meister nicht vorgesehen hat", gut in das Abenteuer eingebaut werden.

Zudem bekommt man Informationen zur Rasse der Hippocampir und kann eigene Erfahrungen mit den Unterwasserwesen erlangen. Ganz ohne Frage eine Bereicherung des Gildenlandes.



Albtraum des Todes - Matthais Freund & Lena Kalupner

Stichworte zum Abenteuer: Albschmeichlerplage im Armenviertel einer myranischen Stadt, Suche nach einer vermissten Optimatin, Aufklärung mysteriöser Vorfälle und Jagd auf seltsame Kreaturen
Ort: beliebige, größere myranische Stadt
Zeit: beliebig
Helden: 3-6; geeignet sind alle Charaktere, die sich in einem städtischen Setting zu bewegen verstehen und sich ihrer Haut zu erwehren wissen
Erfahrung: erfahren
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

"Was bisher geschah

Seit einigen Wochen breiten sich in Arx Malaris Albschmeichler in großem Maße aus. Die Garden der angrenzenden Viertel haben nach vergeblichen Bemühungen der Plage Herr zu werden, die Bewohner des Armenviertels sich selbst überlassen und versuchen, das Problem auf das 'entbehrliche' Viertel zu beschränken. Einzig Mardaparia, das Ziehkind des verarmten lokalen Optimaten Kleophyrios, fühlt sich berufen, den Werten ihres greisen Mentors gerecht zu werden und die Einwohner des Imperiums vor Übel zu schützen – und nebenbei vielleicht die Kontrolle über den malarischen Cirkel zu erlangen und so ihrem verarmten Familienzweig wieder zu Glanz zu verhelfen.

Auf der Jagd nach den Albschmeichlern stößt sie auf Anzeichen, dass die Plage absichtlich verursacht wird. Tatsächlich steckt dahinter der Totenbeschwörer Dargunor te Melarytor, der mit Hilfe Dya'Khols die sonst eher harmlosen Leichenpilze verändert hat, um daraus eine tödliche Bedrohung zu erschaffen.

Doch auch ihm bleiben Mardaparias Nachforschungen nicht unbemerkt: Nach einigen anfänglichen Erfolgen der Optimatin gegen die Plage, gelingt es Dargunor, sie gefangen zu nehmen und damit spurlos verschwinden zu lassen.

Besorgt um seine Erbin durchsucht der alte Optimat ihre Räume und wird dabei selbst Opfer eines heimtückischen Anschlags mit dem Gift der Albschmeichler. Mit letzter Kraft gelingt es ihm, sich in einen Stasis-Zustand zu versetzen, aus dem ihn vermeintlich nur Mardaparia wieder erwecken kann."

... ein kleines Tier und große Probleme. Eine Schnitzeljagd nach diversen Informationen und Personen ist die Folge, bei der immer deutlicher wird, dass einiges mehr dahinter steckt. So werden sich die Helden mal sozial mit zwielichtigen Personen und mal, die Waffe in der Hand, mit skurpellosen Ganoven auseinander setzen müssen. Krankhafte Reinlichkeit wird hierbei zu einem echten Nachteil und auch ein hochgeborener Optimat wird sich schmutzig machen müssen.



stundenlang dort unten aufgehallen. Er dachte schon, sie hätte eine merkwürdige Vorliebe – sowas kommt immer mal wieder bei seiner Kundschaft vor – bis er merkte, dass sie den Keller nur als Zugang zu den alten Tunneln und Gängen der Garnison benutzt.

- Die Tunnel sind etliche Milia lang und verbanden einst die Gebäude der Garnison. Einige Gänge führten wohl sogar in die anderen Viertel, damit die Myrmidonen im Falle eines Angriffs schnell an jede Stelle der Stadt gelangen konnten.

- Es gibt auch große Räume, vermutlich alte Waffenkammern, Labore und Quartiere. Wer weiß das schon? Zu finden ist dort außer Ratten, Albschmeichlern und anderem Ungeziefer jedenfalls nichts mehr.

ha

jemand das Gift nicht vertragen.

- Für fünf Aureal pro Dosis könnte er den Helden etwas Antidot herstellen. Allerdings müssen sie sich dafür noch etwas gedulden, da er erst einmal die Lieferung verarbeiten muss. Er schätzt, dass er in zwei Tagen zehn Dosen des Antidots verfügbar hat.

Zum Reden gezwungen

Sollten die Helden magisch zum Reden zwingen wollen (er hat eine) , wird er später nicht sonderlich gut auf sie zu sprechen sein. Er kann auch mit körperlicher Gewalt eingeschüchtert werden – wider Erwarten ist er kein begabter Kämpfer und erträgt auch nicht viele Schmerzen. Unter solchem Zwang verrät er natürlich das .

Die sind

gs,

Helden können ihre Hütte problemlos .

allerdings fehlt

D

Die Leiche

Untersucht ein Held die Leiche etwas genauer, kann er mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe

deck

zwar leicht die Stirn, tut sie jedoch als "irgendeine Art Schuppenflechte" ab. Sobald die Hautstelle frei liegt,

hinterste Ecke.

Die Herrin des Waldes - Fabian Tal- kenberg

Stichworte zum Abenteuer: Aufspüren einer Optrilith-Mine, Konfrontation mit einer Han'kro und ihren Dienern
Ort: Koromanthia und Xarxaron
Zeit: beliebig
Helden: 3-6; bevorzugt Natur- und Kämpfercharaktere
Erfahrung: Erfahren
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: mittel

“Das Abenteuer führt die Helden im Auftrag eines Optimaten in die Berge Xarxarons, um eine abgelegene Mine aufzuspüren und die Ursache für die ausbleibenden Lieferungen zu ergründen.

Dort angekommen müssen sie sich mit einer Han'kro und den von ihr kontrollierten Tieren auseinandersetzen, die für den Abbruch des Kontakts verantwortlich sind.

Hintergrund

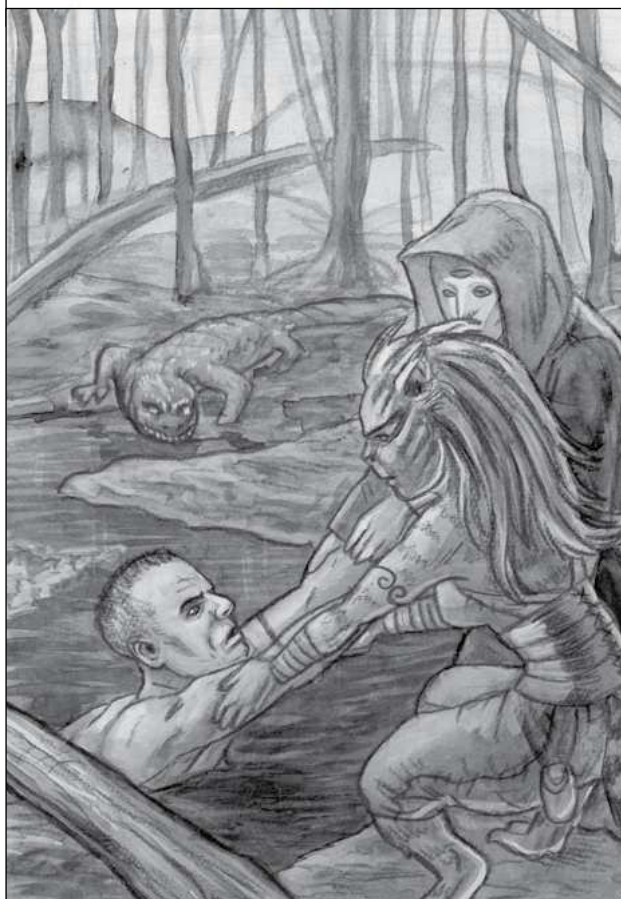
Einer der größten Schätze Xarxarons ist Optrilith, edles Baumaterial und arkaner Fokus zugleich. Eifersüchtig wacht der Magokrat über den Abbau, ebenso wie das Haus Rhidaman mit allen Mitteln sein altes Monopol auf den Handel mit dem seltenen Gestein verteidigt. Doch wenig scheren sich jene, die das wertvolle Gut begehren, um derartige Gesetze. Einer von diesen ist der aus Valantia stammende Isdoros te Quoran, der sein Leben in bester Tradition seines Hauses stehend der Erschaffung arcomechanischer Konstrukte gewidmet hat. Wie alle Schöpfer dieser Werke ist er auf einen stetigen Nachschub an Optrilith angewiesen, das als astraler Speicher für sein Schaffen unabdingbar ist, und leidet unter deren hohem Preis.

Als ihm die Entdeckung eines reichen Vorkommens fernab aller Handelswege und verborgen vor den Augen der lokalen Machthaber zu Ohren kam, sah er die Gelegenheit gekommen, sich seiner Abhängigkeit von jeglichen Zwischenhändlern zu entledigen.

Im Geheimen ließ er eine Mine errichten und die Erträge über Daranel nach Norden verschiffen. Nach anfänglich äußerst ertragreichen Lieferungen blieben diese unvermittelt aus, weshalb sich der Optimat veranlasst sieht, nach dem Rechten schauen zu lassen. Da er nicht riskieren möchte, mit der anrühigen Unternehmung in Verbindung gebracht zu werden, und zudem eine Falle des Hauses Rhidaman wittert, wirbt er zu diesem Zweck eine Gruppe reisender Abenteurer an.”

Das Abenteuer ist sicherlich eine größere Herausforderung. Mit sozialen Fähigkeiten wird man bei einer Han'kro wohl nicht sehr weit kommen und ohne kräftige Arme und entsprechende Waffen

Vorwort	5
Der Korallengarten	6
Panthysa – die Stadt und der Leuchtturm	6
In die Wogen	18
Die Hippocampir von Panthysa	19
Das Rennen zum Turm	32
Epilog	33
Albtraum des Todes	34
Das Abenteuer	34
Zu Stein erstarrt	35
Auf der Jagd in Arx Malarios	40
Auf der Suche nach dem Tod	52
Anhang	56
Die Herrin des Waldes	58
Das Abenteuer	58
In Daranel	59
Die Reise	61
Die Nebelschlucht	62
Die Mine	71
Epilog	78
Anhänge	78
Steppenheerscher	81
Das Abenteuer	81
Jagdfieber	82
Die Steppe der Wandernden Schatten	84
Ein Monstrum zu bändigen	94
Anhang	102
Kopiervorlagen	106



Blutbohrer

RS 0 LeP 1 GS 8 MR 10
 GE 15 KO 1 KK 1 INI 12+1W6
 AT SG/2 PA 0 DK H TP SG/5 SP

Besondere Kampfregeln: AT und TP werden durch die Schwarmgröße bestimmt, eine Abwehr ihrer Angriffe ist nicht möglich. Pro Kampfrunde darf eine Fingerfertigkeitprobe abgelegt werden, um einen der Blutbohrer zu zerquetschen. Alternativ kann die Wunde mit einer Gewandtheitsprobe abgedeckt werden, die um die halbe Schwarmgröße erschwert ist.

Ghorla

RS 4 LeP 70 GS 8 MR 0/6
 GE 11 KO 16 KK 16 INI 10+1W6
 AT 12 PA 8 DK HN TP 2W6

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, zwei Attacken pro Kampfrunde, Doppelangriff, Niederwerfen (6, nur auf N).

Grubenotter

RS 3 LeP 15 GS 9 MR 7/4
 GE 12 KO 10 KK 10 INI 11+1W6
 AT 15 PA 0 DK H TP 1W6-2

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (12), Gezielter Angriff (SP statt TP bei AT/2). Richtet der Biss Schaden an, kommt das Gift zum Tragen (bis zu drei Mal pro Kampf, Stufe 12, 3W6 SP (Amaunir: +7 SP), für insgesamt 3W6 KR (wie Schadenswurf) sinken KK, FF, GE und KO um je 1 Punkt, sinkt dabei die KK auf 0, ist das Opfer gelähmt, sinken KK und KO auf 0, ist es tot).

Halunke

RS 1 LeP 30 GS 7 MR 3
 GE 13 KO 13 KK 13 INI 10+1W6
 AT 15 PA 12 DK N TP 1W6+4

Besondere Kampfregeln: Leicht gerüstet und mit einfachen Handwaffen (Schwert, Axt, Streitkolben) ausgestattet.

Han'kro

RS 5 LeP 140 GS 9 MR 12/18
 GE 10 KO 33 KK 33 INI 6+1W6
 AT 15 PA 8 DK NS TP 6W6+4 Hornstoß
 AT 12 PA 8 DK HN TP 3W6+2 Biss
 KL 10 IN 16 CH 10 AsP 45

Besondere Kampfregeln: Sehr großer Gegner, Überrennen (10, 2W20+10), Niederwerfen (8, Hornstoß). Aufgrund ihrer außergewöhnlichen Größe weichen die hier angegebenen Werte teilweise von jenen im Codex Monstrorum ab.

Magie: Versucht die Han'kro, andere Tiere unter ihre Herrschaft zu zwingen, bedient sie sich der Quelle Erfolg und des Dienstes Kontrolle über Wesen, mit einer Zauberdauer von 3 Aktionen, einer Wirkungsdauer von ZFP* Spielrunden und einer Reichweite von 21 Schritten, was sie die addierten Gefährlichkeitswerte der Tiere in AsP kostet. Für die Probe stehen nach Einrechnung der Zaubermodifikatoren 11 Punkte zur Verfügung, sie ist jedoch zusätzlich erschwert um die Anzahl der Wesen und die höchste vorhandene Magieresistenz. Aufgrund ihrer Erfahrung vermag die Han'kro den Spruch auf eine große Anzahl von Kreaturen zu sprechen, solange diese nicht allzu exotischer Natur sind. Da ihre Diener sie nach mehrmaliger Verzauberung als übergeordnet betrachten und die Anweisungen zudem größtenteils ihrem natürlichen Verhalten entsprechen, führen die Kreaturen diese auch über die Wirkungsdauer hinaus aus.

Höhlenbär

RS 3 LeP 40 GS 8 MR 4/6
 GE 12 KO 20 KK 20 INI 6+1W6
 AT 11 PA 6 DK H TP 2W6 Tatze
 AT 12 PA 6 DK H TP 2W6+4 Biss

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatzen, 4), großer Gegner. Den Biss setzt er nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner an. In grellem Licht sinken AT und PA um jeweils 2 Punkte, Abzüge für Dunkelheit werden halbiert. Die Lebensenergie ist aufgrund des Kampfes mit der Han'kro gesenkt.

Khemosi

RS 2 LeP 45 GS 10 MR 4
 GE 12 KO 14 KK 14 INI 11+1W6
 AT 16 PA 9 DK H TP 1W6+7

Besondere Kampfregeln: Zwei Attacken pro Kampfrunde. Kann herumliegende Steine werfen (FK 15, TP 1W6, Reichweite 10 Schritte).

Khorcharokh

RS 4 LeP 48 GS 9 MR 6
 GE 16 KO 17 KK 17 INI 16+1W6
 AT 20 PA 14 DK NS TP 1W6+8 Schwertstab
 AT 20 PA 15 DK H TP 1W6+6 Biss
 KL 12 IN 16 CH 12 AsP 21

Besondere Kampfregeln: Gerüstet mit Karetan-Brigantine über dicker Kleidung mit Kapuze (RS nach Zonensystem: 2/6/6/6/2/2/2) und bewaffnet mit einem Schwertstab.

Vorteile und Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll 12, Eisern, Viertelzauberer / Jähzorn 6, Prinzipientreue (Ehrenkodex)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfesgefühl, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag

Magie: Als einer der wenigen Magiedilettanten seines Volkes greift er im Kampf auf die Quelle Aggression und den Dienst Beseelung zurück (2 Aktionen, Einzelperson, selbst, 50 KR, 10 AsP) was ihm einen Bonus von ZFP* Punkten auf seine Attacke einbringt. Nach Einrechnung aller Modifikatoren hat er noch 10 Punkte zur Verrechnung zur Verfügung (Probe auf KL/IN/CH).

Krisra

RS 0 LeP 40 GS 10/7 MR 7
 GE 15 KO 10 KK 12 INI 8+1W6
 AT 12/8 PA 12/5 DK NS TP 1W6+6 Speer
 AT 12/8 PA 12/5 DK H TP 1W6+2 Klauen

Besondere Kampfregeln: Die Alternativen Werte bei AT, PA und GS gelten für den Kampf am Boden. Der Speer kann aus dem Flug heraus geworfen werden (FK 15, TP 1W+10, Reichweite 30 Schritte).

Rebell

RS 3 LeP 36 GS 6 MR 4
 GE 14 KO 15 KK 14 INI 13+1W6
 AT 17 PA 13 DK NS TP 1W6+7 Schwertstab
 AT 19 TP 1W6+4

Besondere Kampfregeln: Gerüstet mit Brigantine über dicker Kleidung mit Kapuze (RS nach Zonensystem: 1/5/5/5/1/1/1) und bewaffnet mit Schwertstab, drei davon zusätzlich mit Kurzbogen.

Vorteil: Eisern

Sonderfertigkeit: Wuchtschlag.

SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER ~ SPOILER

wird man diesen Auftrag nicht überstehen. Aber mit ein paar gut gerüsteten Helden und einer Portion Magie hat man die Möglichkeit, ein weiteres Abenteuer in Xarxaron zu erleben. Da diese Region derzeit gut versorgt ist mit Abenteuern (**Die Ewige Mada, Die Verbotene Kammer**), kann man das Abenteuer problemlos einfügen und gleich noch etwas mehr Erfahrung und guten Ruf sammeln.

Steppenheerrscher - Tilman Hakenberg & Matthias Klahn

Stichworte zum Abenteuer: Großwildjagd im wahrsten Sinne des Wortes, Ban Bargui, Kyalach
Ort: Myripedensteppe
Zeit: Sommer eines beliebigen Jahres

Helden: 4-6; kampferfahrene und wildniskundige Professionen, eventuell Diplomaten
Erfahrung: Experte
Komplexität: Spieler: hoch / Meister: Experte

dem eine Beschreibung der Ban Bargui-Sippe, die dieses Gebiet beansprucht, eine Übersicht über ihre Lebensweise und wie sie auf die Anwesenheit und bestimmte Aktionen der Helden reagieren. Abgerundet wird das zweite Kapitel durch eine Liste von Ereignissen, die den Helden zustoßen können. Das dritte Kapitel bietet zwei exemplarische Lösungswege, an denen Sie sich orientieren können. Bedenken Sie bitte, dass diese Lösungswege – ein alchimistischer Weg, bei dem die Helden einen Kyalach mit Duftstoffen und Betäubungsmitteln gefügig machen, und ein diplomatischer Weg, bei dem die Helden von den Ban Bargui die Kunst des Kyalach-Lenkens erlernen –

“Die Geltungssucht der Optimaten führt manches Mal zu bizarren Blüten. So auch in diesem Abenteuer, in dem zwei Optimaten einen spektakulären Wettkampf beschließen: Eine Großwildjagd, bei der ein Monstrum gefangen und zur Erbauung des Volkes in die Zivilisation gebracht werden soll. Und was liegt näher, als das vielleicht gewaltigste Monstrum Myranors auszuwählen: Den Kyalach, den hundert Schritt langen Tausendfüßer, auf dessen Rücken die Ban Bargui ihre Zuggemeinschaften bilden.

Diese Aufgabe fällt den Helden zu. Aber wie fängt man eine Kreatur, die größer ist als jedes Schlachtschiff und die eifersüchtig von einem aggressiven Volk von Reiterschützen bewacht wird?

Aufbau

Steppenheerrscher ist in erster Linie ein Sandkasten, in dem Sie, lieber Spielleiter, gemeinsam mit Ihren Helden Ihr eigenes Abenteuer entwerfen können. Anstatt einen starren Lösungsweg vorzugeben, geben wir Ihnen die Mittel an die Hand, wie Sie Ihre Spieler ermutigen können, selbst einen Weg zu finden.

Die Ideen Ihrer Spieler sind schwer vorherzusehen – aber wir hoffen, dass Sie in diesem Text alle nötigen Informationen finden, um Ihr eigenes spannendes Abenteuer zu gestalten.

Im ersten Kapitel des Abenteuers finden Sie den Abenteurereinstieg, in dem die Helden für die Jagd angeworben werden und die Möglichkeit erhalten, eine Expedition aufzustellen, die ihre eigenen Schwächen ausgleicht und ihre Stärken ergänzt.

Im zweiten Kapitel finden Sie schließlich den Schauplatz präsentiert: Das Gebiet, in dem die Jagd stattfinden wird und dessen Karte Sie im Anhang finden, inklusive Angaben zu Reisen und Lagern, zum Wetter und zum Wind. Dort finden Sie außer-

nur Vorschläge sind. Wir wollen die Spieler ermutigen, eigene Wege zu finden, und gerade das große Feld der myranischen Magie ist zu weitläufig, als dass wir hier alle Wege vorhersehen können.

Das vierte und letzte Kapitel schließlich beinhaltet die Dramatis Personae, detaillierte Informationen über den Kyalach, die über die Angaben aus dem Codex Monstrorum hinausgehen, und eine Übersicht über die Kreaturen der Steppe der Wandernden Schatten.

Eine frohe Jagd!”

Ich muss zugeben, da hat es schon während des Lektorats in den Fingern gejackt, das AB spielen zu wollen. So einen Auftrag wird man nicht alle Tage bekommen. Aber für Anfänger ist das nichts, auch wenn es wirklich nicht um Kämpfe geht. Aber da stecken einige Herausforderungen in der Steppe, die man erst einmal meistern und verkraften muss. Das Abenteuer liefert, ähnlich den anderen, eine Menge an Infos, um die Region auch ohne UdS darstellen zu können und dem SL so viele Hilfen wie möglich zu geben.

Wir hoffen mit diesen Eindrücken aus dem Layout die berechnete Neugierde geweckt zu haben. In den kommenden Wochen wird es sicher noch ein paar weitere Infos geben und dann sehr bald auch das Abenteuer selbst.

Viel Spaß!

Lanbhaar, Carafai-Genius

Der Lanbhaar (siehe auch MyMa 86) macht bereits die Gegenden unsicher, seit er vor 50 Jahren von dem Aygon Keshtaka gerufen wurde, dem Sohn *Keha'abis*, der verstoßen wurde, da er zunehmend dem blutigen Zorn verfiel. Keshtaka konnte damals nicht dulden, dass eine Kouramnion-Expedition unter *Tritio ay Kouramnion* das Wesen der Kyalach studierte. Er beschwor den Lanbhaar, konnte ihn jedoch nicht unter seine Kontrolle bringen. Der Lanbhaar tötete Keshtaka und erfüllte dennoch seinen Dienst: Er tötete jeden in der unvorbereiteten Expedition, einschließlich *Tritio*.

Der Lanbhaar blieb in dem Kouramnion-Lager und machte von dort aus Jagd auf die Ban Bargui. Dem damaligen Aygon, dem Nachfolger von Keshtaka und Vater von Jakashar, blieb nichts anderes übrig, als eine Bannzone um das Blutige Gras zu ziehen, da sich die Wandern den Schatten keine weiteren Verluste mehr leisten konnten. Seitdem kann dieser Dämon seinen Bannkreis nicht mehr verlassen. Der Bannkreis selbst wird von einer kleinen lokalen Kraftlinie gespeist. **Einfluss:** Einige Kreaturen, die sich zu lange in der Nähe des Blutigen Grases aufgehalten haben, werden außergewöhnlich aggressiv und verfallen in eine Art Blut- rausch, d. h. sie verzichten auf Reaktionen, um ein weiteres Mal zu attackieren, kämpfen bis zum Tod und richten 1 TP mehr an. Unglücklicherweise werden gerade Raubtiere von dem Blutigen Gras angezogen.

Erscheinung: Lanbhaar hat die Gestalt einer 2,5 Schritt großen schwarzen Fangschrecke mit dem Kopf von Keshtaka. Zusätzlich wachsen zwei Tentakel aus dem Rücken des Dämons, die sich am Ende in je drei spitze Hörner aufspalten. Die Fangarme des Dämons sind so hart wie Metall und reißen durch ihre vielen scharfen Dornen schwere Wunden.

LeP 80	MR 14	PA 10	RS 5	GS 10	GW 18
Tentakel:	INI 14	AT 15	TP 2W+4	DK NSP	
Fangarm:	INI 14	AT 18	TP 3W+5	DK HN	

Besondere Kampfregelein: 6 Aktionen/KR (2 Angriffe mit Tentakeln, 2 Angriffe mit Fangarmen, 2 Abwehraktionen), Fangarme: Wunde bei WS-2, großer Gegner

Wichtige besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 10), Ausweichen in den Limbus, Geisterpanzer (MR wirkt auch gegen direkt gewirkte Schadenszauber), Paraphysikalität II, Regeneration I (1W6 LeP/KR), Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen Beherrschung, Resistenz gegen geweihte Angriffe (nur halber Schaden), Resistenz gegen profane Waffen (nur halber Schaden), Verwundbarkeit (normal anfällig gegen geweihte Waffen und karmale Kräfte von Kampf-göttern)

Verhalten im Kampf: Lanbhaar führt seinen ersten Angriff aus dem Hinterhalt aus. Er ist in der Lage an Wänden und sogar Decken zu laufen, die eigentlich sein Gewicht nicht tragen können dürften, um von dort seinen ersten Angriff zu starten. Sobald seine LE unter 15 fällt, zieht er sich in den Limbus zurück, wo er sich für W6 KR erholen kann, bevor er wieder in den Kampf geht.

Anrufung: +16 Befehl: +7 Bitte: +15

Der Kyalach

Anatomie

Monströs, gewaltig, kolossal – kein Wort kann wirklich den Eindruck beschreiben, den ein ausgewachsener Kyalach hervorruft. Die gigantischen Tiere wirken auf den Betrachter geradezu grotesk groß, mehr wie eine Naturgewalt als wie ein Lebewesen.

Kyalach erreichen Größen von über 100 Schritt und ein Gewicht von über 300 Quadern, wobei die Weibchen ein wenig größer

sind als die Männchen, sich äußerlich ansonsten aber kaum unterscheiden. Ihre riesigen Leiber sind in bis zu 150 schwer gepanzerte Segmente geteilt, die jeweils zwei Beinpaare tragen, dick wie Baumstämme.

Der Kopf des Kyalach besitzt gewaltige Mandibeln, die Bäume umknicken und einen Leonir in



zwei Teile trennen können, und zwei stetig zitternde Föhler, mit denen der Kyalach die Temperatur und Luftfeuchtigkeit seiner Umgebung wahrnimmt. Zwei gewaltige Augenfelder aus Myriaden von Einzelaugen lassen ihn sehen, sein Geruchssinn sitzt in vier schlitzförmigen Öffnungen am Fuße der Föhler. Eine Besonderheit sind die trichterförmigen, fast zwei Spann durchmessenden *she'tek*, Trinköffnungen in den Panzersegmenten, mit denen der Kyalach Regenwasser auffängt und Luftfeuchtigkeit kondensiert, um die Flüssigkeit seinem Metabolismus zuzuführen.

Oberhalb der *she'tek* liegen die handgroßen Spritzlöcher, Atemöffnungen, die über den ganzen Leib verteilt sind und die zu den Tracheenlungen der riesigen Tausendfüßer führen. Die Ban Bargui achten peinlich genau darauf, die Spritzlöcher nicht versehentlich durch ihre Häuser zu bedecken, nutzen die Öffnungen aber als Verankerungen für Haken und Seile.

Der Panzer eines Kyalach ist nahezu undurchdringlich. Pfeile, Klingen oder Speere haben kaum eine Chance, ihn zu durchstoßen, und selbst ein Treffer an einer empfindlichen Stelle hätte bei einem solchen Koloss kaum eine wahrnehmbare Wirkung, da sich die inneren Organe inklusive des Herzens nahezu über die gesamte Länge des gewaltigen Leibes ziehen und großflächige Verletzungen daher schwierig sind. Wirklich wirksam bekämpft werden kann der Kyalach nur durch Geschütze oder durch mächtigste Magie, etwa machtvolle Dämonen.

Für ein Tier mit so vielen Beinen bewegt sich der Kyalach recht langsam, die charakteristische wellenförmige Bewegung seines Leibes macht einen Ritt auf dem Tier zu einem eindrucksvollen Erlebnis. Droht Gefahr, erweist sich das riesige Tier aber als begabter Gräber, der sich durch die Wellenbewegungen schnell in weichen Boden eingraben kann und dabei riesige Erdmassen in Bewegung versetzt.



Myrunhall

Eine Provinz in Gyldraland - 3

Die Villa des Magnaten

von Peter Horstmann

Die Villa des Magnaten ist ein größeres Areal von mehreren Hektar Fläche. Für eine reguläre Domäne wäre das Anwesen jedoch noch zu klein. Man erreicht es von Süden, aus der Provinzhauptstadt kommend, nach etwa einem halben Tag Anreise.

Umgeben von einigen Wirtschaftsgebäuden liegt der zentrale Bereich nahe an der Küste, die hier eine karstige Region mit Kalksteinformationen und teils bis zu 15 Meter hohe Klippen aufweist. Einige Höhlen haben sich erhalten, die jedoch nur von der See aus zu erreichen sind. Auf einem der größeren Klippenvorsprünge steht ein verlassener Chrysis-Schrein.

Das eigentliche Anwesen ist recht überschaubar, wenn man das große Labyrinth hinter dem Haus erst einmal außer Acht lässt.

Die Villa

Ist man durch das Tor und über die Zufahrt zum Haus gelangt, sieht man sich mit einem dreischiffigen und auch dreistöckigem Gebäude konfrontiert, welches noch entfernt an den Pylonenstil des frühen Imperiums erinnert.

Ein säulengeschmückter Portikus dominiert die



alle Graphiken: Peter Horstmann

hohe Front. Wie die Stängel überdimensionaler Blumen ragen die Säulenschäfte empor, bis die Augen die Stelle erreichen, wo der Portikus auf Blüten ruht und dem Gast mit freundlicher Hand einen Schutz vor Regen und Unbill verspricht. Der helle Stein, der hier verbaut wurde, kontrastiert hervorragend mit den hellorangenen Dachpfannen und den dunkleren Zierornamenten. Im Giebel des Portikus weist ein Mosaik den Besucher darauf hin, dass die Gastfreundschaft hier unter der Aufsicht der Gyldara steht. Eine Doppeltür von gut zweieinhalb Schritt Breite gibt Einlass in die weiteren Räume der Villa.

Links und rechts des Eingangs kragen zwei Seitenrisalite aus der Fassade hervor. Beide sind wie das Haupthaus dreigeschossig und überragen den hinteren Teil damit um gut drei Meter. Die Etagen verlieren nach oben hin zusehends an Höhe. Das Dachgeschoss hat eine Höhe von 2,75 Schritt, das Obergeschoss von 3 Schritt und das Erdgeschoss weist 3,5 Schritt auf.

Durch den **Haupteingang** gelangt man in eine **Eingangshalle** von gut 10 Schritt Breite und einer Tiefe von fast 8 Schritt. Zwei Reihen von Säulen trennen den Raum in drei etwa gleichbreite Teile. In der nordwestlichen Ecke liegt das **Lararium**. Hier sind die Wände mit unzähligen Ahnenmasken und Reliefs geschmückt. Sie erinnern an die Ahnen des Licinius, an die Taten seines Vaters und seiner Familie, die seit nunmehr sieben Generationen in den Myriaden und der Provinzverwaltung dient.

Links und rechts verbergen dunkle Vorhänge die Durchgänge zu den Risaliten, die im Erdgeschoss nur **Wirtschaftsräume** und **Treppenhäuser** aufweisen.

Mittels eines großen Durchganges gelangt man in den atriumartigen **Innenhof** der Villa. Um ein großes, viereinhalb mal neun Schritt messendes **Becken** ist ein Umgang mit Säulen und Durchgängen gestaltet, der zu einzelnen Zimmern führt. Im Westen sind ein kleines **Arbeitszimmer**, eine **Bibliothek** und zwei **Gästezimmer** für vornehme Besucher gelegen. Letztere dienen meist als Logierplatz für Optimaten und Honoraten, welche zwar wichtig, jedoch keine Mitglieder der Familie oder des Hauses Alantinos sind. Solche Gäste werden im Obergeschoss in der Nähe des Hausherrn untergebracht.

Die Räume auf der Westseite sind weniger nobel. Neben einer **Küche** samt **Vorratskammer** (mit Treppe in den Keller) gibt es eine **Latrine** und den Zugang zum kleinen Badehaus durch den **Umkleideraum**. Im Norden schließt eine große

Terrasse den Hofbereich zum Garten hin ab. Links und rechts davon führen Treppenhäuser ins Obergeschoss.

Das Badehaus wird üblicherweise nur von der Familie genutzt. Es besteht neben dem Umkleideraum aus einem **Warmbaderaum**, einem **Schwitzraum** sowie einem **Kaltbaderaum** und einem **Massageraum**. Licinius wird man üblicherweise nur sehr selten im Kaltbaderaum sehen. Auch wenn die Philosophen immer wieder betonen, wie wohltuend und gesund doch die wechselnden Bäder für das Befinden sind, hält Licinius von Kälte absolut gar nichts. Ein großer Ofen mit einer Feuerstelle im Keller heizt die Räume und das Becken im Tepidarium. Über verschiedene Röhren in den Wänden und Böden gelangt die warme Abluft bis ins Dachgeschoss und wärmt dort die Zimmer von Licinius und seiner Familie.

Obergeschoss

Über eines der vier Treppenhäuser gelangt man ins Obergeschoss.

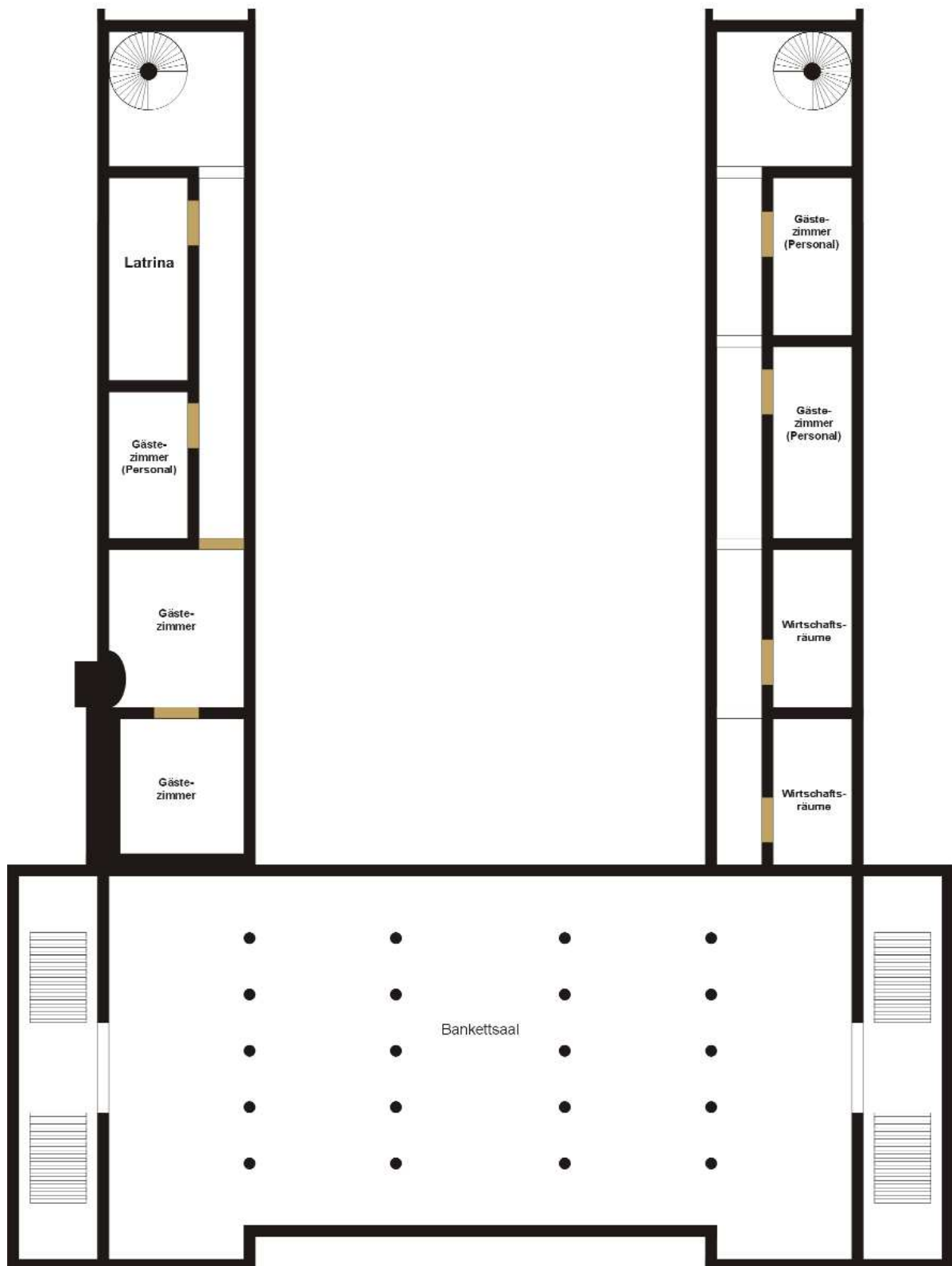
Diese Etage ist komplett der Unterbringung und Bewirtung von Gästen vorbehalten. Im Haupthaus befindet sich ein geradezu riesiger Ball- und **Bankettsaal**, der bis auf den Platz der Treppenhäuser den gesamten Raum des Haupthauses (16,5 x 8,5 Schritt) einnimmt.

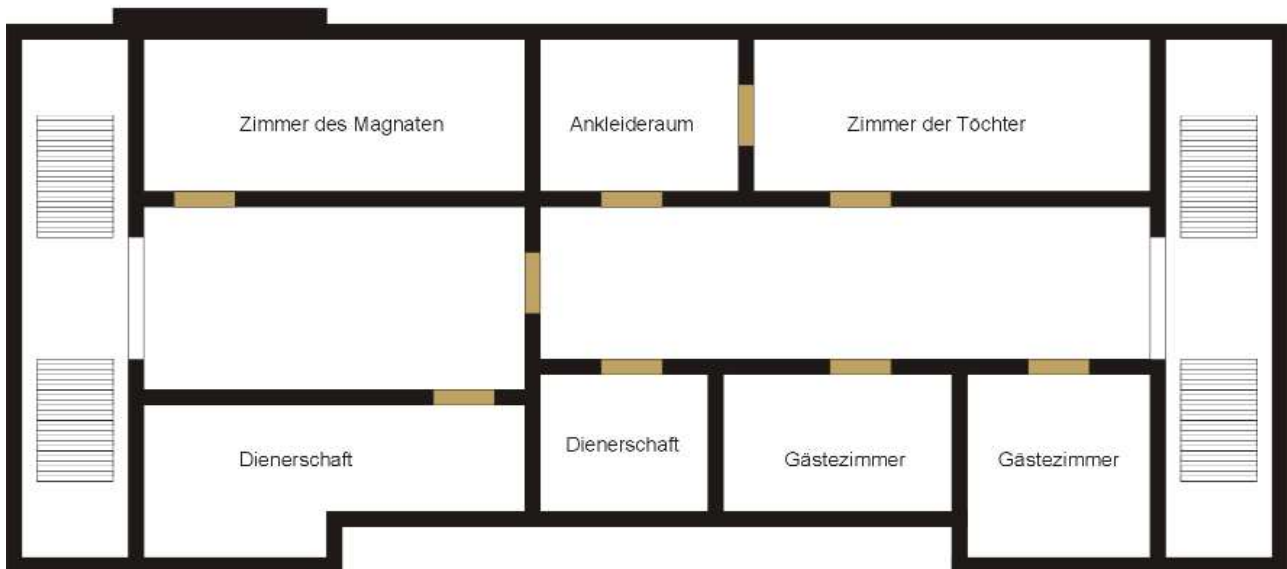
Wer sich in die Gästezimmer der Obergeschosse begeben möchte, wird dies durch die südlichen Treppenhäuser tun müssen. Im Ostflügel finden sich zwei **Wirtschaftsräume** voller Tische und Klinen, Geschirr und anderer Dinge, die man für ein richtiges Gelage braucht. Nur die Haussklaven kennen die verborgene Tür zum Bankettsaal und nur der Major Domus hat - neben Licinius - einen Schlüssel. Zwei weitere Räume in diesem Flügel sind für **Personal** von hochrangigen Gästen vorgesehen. Hier sind derzeit die beiden Gardisten des Magistrats untergebracht.

Im Westflügel sind zwei Räume zu einer kleinen **Suite** zusammengefasst, die auch im Winter noch sehr angenehm zu bewohnen ist, da sie an das hauseigene Heizsystem angeschlossen ist. Ein **Personalzimmer** und eine **Latrine** vervollständigen die Raumflucht.

Dachgeschoss

Im Dachgeschoss, oder besser im 2. Obergeschoss, liegen die Räume der Familie. Dieser Stock wird üblicherweise nur zum Schlafen aufgesucht und kann dann über die beiden **Treppenhäuser** im





Hauptgebäude erreicht werden. Die Etage ist in eine nördliche und eine südliche Zimmerfolge aufgeteilt. Im Norden hat der Hausherr seinen Ruheraum. Das großzügige **Zimmer des Magnaten** war bis zum Tod seiner Frau der gemeinsame Schlafrum, wurde dann jedoch optisch deutlich verändert. Insgesamt ist der Raum einfach, aber praktisch und effizient eingerichtet. Ihm gegenüber liegt ein **Personalraum**, in dem sein Secretarius *Concobar* seinen Platz hat und den er mit dem

Leibdiener seines Herrn, *Therion*, teilt. Durch eine Tür gelangt man in den östlichen Teil der Etage. Hier haben die beiden Töchter des Honoraten, *Arsinoa* und *Akene*, einen Schlafrum und ein daran anschließendes Ankleidezimmer. Diesem gegenüber liegt das Zimmer der Amme und Zofe der beiden Mädchen. Neben diesem weiteren **Personalraum** liegen noch zwei **Gästezimmer** für Freunde der Familie.

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: kontakt@myrana.de

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Jochen Willmann

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: Peter Horstmann, René Littek (*Midir*), Kirsten Schwabe, Uhrwerk-Verlag (Eva Dünzinger e. a.)

Texte: René Littek, Christoph Michaelis, Peter Horstmann, Dennis Rüter

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann

Internetpräsenz: <http://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 gern 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.

"DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet."

Verwendung der Marke MYRANOR und entsprechender Inhalte mit freundlicher Genehmigung von Uhrwerk-Verlag.

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.

© 2004-2012 by Memoria Myrana

