

Memoria
Myrana
DAS MYRANOR-FANZINE

1/2004





INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1
Myranor und seine Entstehung	2
Ama Giraos Kochecke	4
Die Echsenrasse Zah´Re	5
Die Pyramide der Aho	7
Die Circel der Rosenzüchter	13
Die vineratischen Caporodoren - Vorwort	15
Die vineratischen Caporodoren	16
Die hundert Gesichter der Optimaten	19
Showams Sohn	21
Impressum	23



MYRANOR,

schon der Name lässt bei jedem Spieler
ein leichtes Flimmern in den Augen kommen ...

Die Oktade zum Gruße!

**Was ihr nun in den Händen haltet
(oder auf euren Computerbildschirmen flackert), ist das erste Myranor
FanZine.**

Es entstand aus einem lapidaren Spruch, der, wie so oft, ganz nebenbei gesagt wurde: „Jetzt fehlt ja nur noch ein FanZine für Myranor ...“. Sofort wurde im offiziellen DSA Forum bei FanPro (Herzliches Dankeschön an alle) diskutiert. Einige Interessierte hatten entweder schon Beiträge parat oder boten an, welche zu schreiben. Doch schnell nahm die Diskussion gewaltige Ausmaße an, für deren besondere Anforderungen das offizielle DSA Forum nicht mehr geeignet war. Daher hatten wir uns entschlossen, alle Diskussionen zum FanZine in ein anderes Forum bei www.fa-fo.de (das Fa-Fo ist ein Forum, das sich mit dem Thema Fantasy und Rollenspiel beschäftigt) zu verlegen. Hier konnten wir einen eigenen Bereich (danke an Max Nurnus, dem das Forum gehört) entsprechend unserer Bedürfnisse kreieren. So konnten wir das Projekt langsam entwickeln.

Memoria Myrana will dazu beitragen, den Kontinent Myranor gerade jetzt mit Leben zu erfüllen, wo doch FanPro auf der RatCon 2003 in Düsseldorf mitteilte, dass Myranor derzeit auf Eis liegt. Götterland Spieler sollen die Möglichkeit haben, sich hier weitere Anregungen für ihre Spielrunde auf dem Kontinent Myranor zu holen. Auch sollen sie die Möglichkeit

haben, mit eigenen Beiträgen selbst dazu beitragen zu können – denn Kritik, Anregungen und eigene Texte sind jederzeit herzlich willkommen.

Wir, die Redaktion von Memoria Myrana, sind redlich bemüht, gute und interessante Artikel zu Myranor auf unserer Internetseite und im FanZine „Memoria Myrana“ präsentieren zu können. Selbstverständlich haben auch wir nicht die Weisheit mit Löffeln gegessen und sind daher sehr froh, wenn wir von euch die ein oder andere Rückmeldung bekommen, wie euch unsere Artikel, unser Magazin und unsere Internetseite gefallen. Wir freuen uns natürlich über jedes Lob, aber auch über jede konstruktive Kritik und Anregungen, die ihr uns zusendet.

Wie ihr eure Anregungen und Kritiken loswerden könnt oder eure eigenen Artikel, Abenteuer und

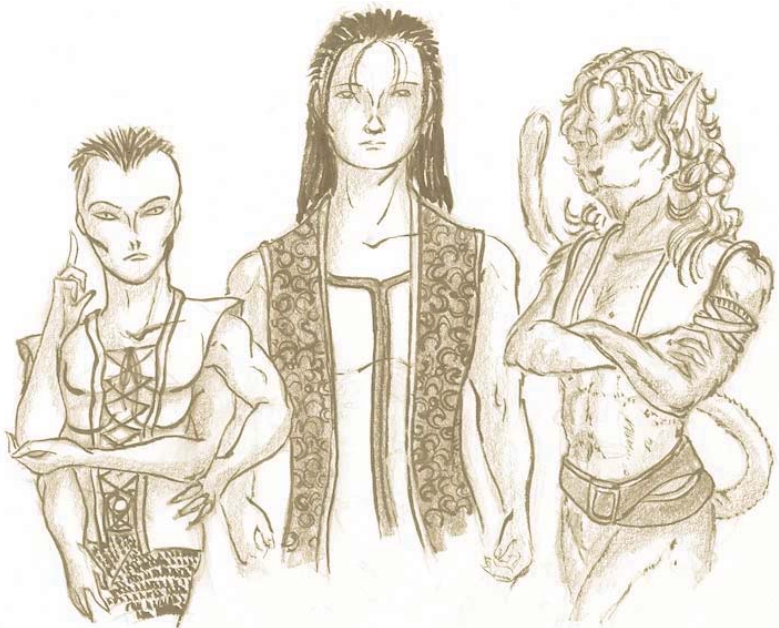
Reiseberichte bei uns Veröffentlicht bekommt, erfahrt ihr auf unserer Webseite unter der Adresse www.memoria.myrana.de.

Nun zum Inhalt dieser Ausgabe:

Neben einem Bericht über die irdische Entstehung von Myranor von Ines „Wuschel“ Krtschil, enthält die erste Ausgabe ein ergänzendes Kapitel zum Abenteuer „Auf der Spur der Sternenprinzen“ von Michael Wuttke, das der Autor bei der Entstehung des Abenteuers streichen musste, einen Einblick in die myranische Küche, einen Blick auf eine neue Echsenrasse und einige schöne myranische Geschichten ...

Im Namen der Redaktion und aller Mitarbeiter wünsche ich euch viel Spaß mit Memoria Myrana.

*Ines „Wuschel“ Krtschil
& Tobias „Mauritius“ Fink*





GÜLDENLAND, MYRANOR UND SEINE ENTSTEHUNG

– ein Rückblick

Zusammengetragen von Ines „Wuschel“ Krtschil

Löli© und Hallo zusammen.

In diesem Bericht möchte ich euch einen kleinen Einblick in die Entstehungsgeschichte der ersten GÜldenlandbox geben.

Dass es das GÜldenland überhaupt gibt, erfuhren wir schon 1985. Im Abenteuer Ausbau Spiel war erstmalig die Geographie Aventuriens im Band Aventurien beschrieben.

Ulrich Kiesow stellte es wie folgt dar: „Auf der Westseite liegt Aventurien ein langgestreckter Kontinent gegenüber, der von Menschen bewohnt ist. Diese Landmasse – die Aventurier nennen sie wegen ihres Reichtums GÜldenland – ist ebenfalls schwer zu erreichen, da nur wenige Kapitäne in der Lage sind, ihren Segler durch das Meer der Sieben Winde zu steuern. Auch über GÜldenland ist den Aventuriern wenig bekannt“.

Mit diesen wenigen Worten hat Ulrich Kiesow schon seit dem Anbeginn der Geschichtsschreibung um Das Schwarze Auge festgelegt, wo das GÜldenland zu finden ist.

Erst fünf Jahre später erfuhren wir in der Box „Das Land des Schwarzen Auges“ mehr zu dem Thema GÜldenland. Erstmals fanden wir in dieser Box nicht nur eine Karte

von Aventurien, sondern auch der umliegenden Kontinente Ries- und GÜldenland.

Damit wurde uns erstmals eine vage Vorstellung davon gegeben, wo das GÜldenland genau liegt und wie seine Küstenlinien eigentlich aussehen.

In einem zehnsseitigen Bericht, der von Michelle Melchers verfasst wurde, berichtet der Kapitän Windock erstmalig vom GÜldenland und wie er es mit seinem Schiff „Efferdtaube“ erreicht haben will.

Erstmals hörten wir von wunderbaren Städten wie Trivinas, vom ersten Gottkaiser, einer riesigen Arena, von Brajan, ihrem obersten Gott, und den Brajani, wie sich jeder GÜldenländer nennt, egal woher er kommen möge. Dazu bekamen wir auch Bildmaterial geliefert, dass die Efferdtaube in Hoher See (aus dem Abenteuer „Der Streuner soll sterben“ entlehnt) und einen gÜldenländischen Hafen zeigt.

Im Aventurischen Boten Nr. 22 wurde dann in der Titelstory „In eigener Sache“ über DSA Vorgestern, Gestern, Heute, Morgen und auch Übermorgen berichtet. Lapidar fiel auf der Seite vier dieses Boten die

Aussage: „Ebenfalls 1991 wird dann eine weitere Box erscheinen, die den verheißungsvollen Titel GÜldenland tragen wird.“

Diese Aussage war der Höhepunkt eines heiteren Spielchens der damaligen DSA-Redaktion, dass den Namen trug: „Wir kündigen GÜldenland an!“

Im Jahr 1995 erschien das Aventurische Lexikon. Es war das erste Produkt für DSA, dass nicht mit dem Schmidt Spiele Label erschien, sondern schon von FanPro stammte.

In einem Rückblick über die vergangenen zehn Jahre DSA, der vorab schon im Aventurischen Boten 50 erschien, erinnert sich Ulrich Kiesow, wie alles angefangen hat. Zusätzlich versahen er und Jörg Raddatz diesen Bericht mit etlichen Randnotizen. Darin wurde noch mal an die geplante Veröffentlichung der GÜldenlandbox im Jahre 1991 erinnert.

Danach wurde es zunächst wieder ruhig um die GÜldenlandbox.

Anfang 1997 äußerte sich Thomas Römer in den Wunderwelten Nr.: 35 zum Thema GÜldenland und Gestand, dass es ein Konzept für das GÜldenland geben würde.



Schnell machte das Gerücht einer Güldenland-Regionalbox die Runde. Doch der Botenartikel aus dem Jahr 1991, der Tod Kiesows und die Insolvenz für Schmidt-Spiele sorgten dafür, dass es zunächst nur für ein Gerücht gehalten wurde.

Ende 1997 verkündete Thomas Römer dann, dass im Jahr 2000 die Güldenland Box veröffentlicht werden soll. Es stand jedoch noch nicht fest, ob man die Spieler zunächst nach und nach in Myranor einführen will und dann eine Güldenland-Box veröffentlicht, oder diese gleich konstruiert.

1998 wurden die ersten inhaltlichen Konzepte publik: Die Bewohner des Imperiums von Cantera und Corabis sollten beschrieben werden. Hinzu Rassen aus Katzen- und Insektenwesen und auch Dunkelfelfen. Es hieß auch, dass güldenländische Charaktere nicht als Spielercharaktere zur Verfügung stünden.

Güldenland sollte zunächst eine reine „Regionalbox“ werden, auch wenn es um einen ganzen Kontinent ging.

Stefan Küppers verriet später in einem Interview, dass die Planung zu diesem Zeitpunkt schon von Thomas Römer eingeleitet wurde und er einiges an Vorarbeit geleistet hat. Es ging ja nun nicht „einfach“ nur um eine Regionalbeschreibung einer Aventurischen Region, sondern um einen ganzen Kontinent.

Gleichzeitig wurde in der Redaktion heftigst diskutiert. So hatte man festgestellt, dass die beabsichtigten Konzepte zur High Fantasy mit dem DSA3 Regelwerk aus dem Jahre 1992 aus zweierlei Gründe nicht mehr zu machen sind. Einerseits war die Kritik der Spielerschaft am Regelssystem DSA3 eh schon nicht mehr zu überhören und andererseits ließen sich all die ge-

planten Rassen und Kulturen in das DSA3 Regelsystem nicht mehr einbetten. Es musste also ein Entschluss gefasst werden.

Dieser fiel dann auch: Die Spielregeln wurden komplett überarbeitet!

So wurde nicht nur an dem neuen Kontinent Myranor gearbeitet, sondern zeitgleich auch noch an der Überarbeitung des gesamten Regelwerks. Damit setzte sich die Redaktion enorm unter Druck.

Im Mai 1999 auf der Nord-Con ließ sich Thomas Römer erstmals auf eine öffentliche Stellungnahme ein und erwähnte, dass es einen Sammelband mit vier Abenteuern geben wird, von denen sich zwei mit der Reise nach Güldenland befassen sollen. Außerdem soll die Box „Welt des Schwarzen Auges“ nähere Informationen zum Güldenland enthalten.

Im September 1999 wurde dann im Boten 80 mit einer Sondermeldung verkündet, dass die Rote Harika mit ihrem fünf Jahre lang verschollen geglaubten Segler, nach Aventurien zurückgekehrt ist und leitete auch auf dem Aventurischen Kontinent eine gewisse Einbeziehung der Geschichte um die Entdeckung Myranors ein.

Auf Redaktionskonferenzen im Oktober 1999 und Anfang 2000 hat man dann angefangen, die Konzepte in konkrete Form zu bringen. So galt es, einen Arbeitsberg zu erklimmen, dessen Auswüchse an Höhe diesmal nicht dem üblichen Rorwhed, sondern eher dem des Eherne Schwert glichen und der daher gigantischer denn je war. Aber schließlich mussten nicht nur zwei Dutzend Völker und Kulturen nachvollziehbar kreiert und be-

schrieben, sondern auch geographische, kosmologische, politische, kulturelle und historische Überlegungen über einen Zeitraum von circa 10.000 Jahren angestellt werden.

Zusätzlich wurde an der Konzeption zum neuen Regelsystem gearbeitet, dass die Güldenlandbox begleiten sollte.

Hinzu kamen natürlich die Planungen für ein Abenteuer, das später unter dem Titel „Reise zum Horizont“ erschien und von Anton Weste und Thomas Finn geschrieben wurde.

Allerdings fand man, dass der Name Güldenland zu altbacken klingt und ließ die Spieler des Schwarzen Auges über den Namen abstimmen. So entstand der Name „Myranor“, um den es dann auch wieder Streit gegeben hat.

Doch pünktlich zur Spielmesse 2000 in Essen zum Abschluss des Jahrtausends erschien das schon lange angekündigte Werk. Und auch wenn sie Myranor heißt, so bleibt sie doch unsere Güldenlandbox.

AMA GIRRAOS

KOCHECKE

Tobias Mauritius Fink

„Siminia zum Gruße, Fremder! Mein Name ist GirRao und bei mir wirst du etwas über das Kochen myranischer Speisen hören. Was es heute werden gibt ... nun, geben wird? Nun, wenn du dich anstrengst und meinen Regeln folgst, wird das schon klappen. Auch ich hab mal angefangen und wir beginnen ja nicht gleich mit etwas Schwerem.

Das Erste, was du lernen wirst, ist das Rezept: **Ama GirRaos Pforte zu den Niederhöhlen.**

Nein, du brauchst keine magischen Fähigkeiten, du brauchst nur den Schritten folgen:

Geh zum Mercator deines Vertrauens und kaufe folgendes:

- 10 Uncia Gebärmutter vom Vark (250g Gulasch)
- 1x eine Kerhi (Gemüsezwiebel)
- 2x Möhren
- 2x Canillen (Kartoffeln)
- 1x ein grüner Minjamon Pilz (Paprikaschote)
- 4 Löffel Speiseöl
- 4 Löffel Tomatenmark
- 1 Maß Renosterbrühe (800ml, Fleischbrühe)
- 1x eine Knoblauchzehe

Und versuche folgende Gewürze zu kriegen:

Minjamon rosenscharf (Paprikapulver)
Jimaucha (Salz)
Balan Cantarer Feuerpampe (Sambal Oelek)

Wenn du dich gerne an RaDjas Getränken labst dann hole noch:

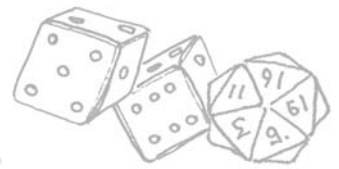
5 Flux Weinbrand (40 ml)

Als erstes wäschst du die Gebärmutter sauber und tupfst sie trocken. Dann schneidest du sie in kleine Würfel... Danach ziehst du die Haut von den Kerhi ab und schneidest sie ebenfalls in Würfel.

Nun ergreife die Möhren, putze, schäle und wasche sie. Mit den Canillen verfährt du genauso.

Wenn dies erledigt ist, halbiert und entkernst du den Minjamon Pilz. Schneide jetzt die drei Zutaten auch in kleine Würfel. Nach dieser Arbeit erhitzt du das Öl in einem Topf, den du auf einem Feuer aus mindestens zehn Holzscheiten stellst.





Brate darin nun die Kerhi- und Fleischwürfel und füge anschließend die Möhren-, Canillen- und Minjamonpilzwürfel hinzu und dünste sie an. Dann rührst du das Tomatenmark und die Brühe unter die Zutaten. All dies muss jetzt 20 Minuten lang kochen.

Wenn dies erledigt ist, ziehst du den Knoblauch ab und zerdrückst ihn,

damit er als Gewürz für die Suppe verwandt werden kann. Mit dem Knoblauch, dem Jimaucha, der Balan Cantarer Feuerpampe und dem Minjamonpulver würzt du die Suppe nach deinem Geschmack und lasse anschließend alles noch 20 Minuten ziehen. Wenn du den Weinbrand gekauft hast, nutze ihn, um die „Pforte zu den Niederhöhlen“ mit ihm, so zu verfeinern, wie es dir beliebt.

Guten Hunger!

War doch gar nicht so schwer. Das nächste Mal lehre ich, wie man Pulpellen als Vorspeise und das Thearchenschnitzel als Hauptgang anrichtet. Aber jetzt genieße erstmal dein Mahl. Mögen die Daimonen dir gut gesonnen sein.“



DIE ECHSENRASSE ZAH'RE

von Kai Frederic Engelmann

zu finden. Sämtliche Dschungel Myranors meiden sie sogar vollständig.

Körperbau und Aussehen:

Zah'Re sind eine geschuppte, aufrecht gehende Echsenrasse, die bis zu einem Schritt, einer Elle und zwei Spann groß wird. Sie haben zwei Arme, zwei Beine, einen Kopf und einen Schwanz. Die Arme und Beine haben jeweils fünf Finger beziehungsweise Zehen. Ihr Erkennungsmerkmal sind die zwei Krausen, die sich links und rechts des Gesichtes anschließen. Männliche und weibliche Zah'Re unterscheiden sich nur äußerst geringfügig voneinander und sind von nicht geschuppten Wesen äußerlich nicht voneinander zu unterscheiden. Insgesamt sind Zah'Re eher schwach gebaut, haben aber gut ausgeprägte Sinne.

Herkunft und Verbreitung:

Der Ursprung der Zah'Re (ausgesprochen Zahareh; Einzahl: der/die Zah'Re, zah'resisch) liegt tausende von Jahren zurück. Sie stammen, verschiedensten Quellen nach, von einer alten Echsenrasse ab, die im Äon der Geschuppten gelebt haben soll. Genauer ist aber nicht bekannt. Interessant ist nur, dass sie das Echsenzeitalter überleben konnten und heute noch vereinzelt überall im nördlichen und zentralen Imperium angetroffen werden. Doch südlicher als dem Horasiat Valantia sind sie nur äußerst selten

Vermehrung und Alterung:

Weibliche Zah'Re tragen in der Regel nur ein Ei zur gleichen Zeit aus. Die Tragzeit dauert ungefähr 240 Tage. Die gelegten Eier weisen eine harte Schale auf. Die allgemeine Geschlechtsreife ist bei einem Alter von 30 Jahren erreicht und endet häufig erst kurz vor dem Ende ihrer 140-jährigen Lebenszeit. In den ersten 42 Jahren häuten sie sich insgesamt sieben Mal. Mit fortschreitendem Alter werden die Häutungen immer seltener. Junge Zah'Re verlassen mit dem Eintreten der Geschlechtsreife ihre Eltern.

Besonderheiten:

Zah'Re sind geschickte Redner. Sie haben die Fähigkeit, mit einer so unglaublichen Geschwindigkeit zu reden, dass man das Wort „überreden“ in diesem Zusammenhang wörtlich genommen werden kann. Jeder Zah'Re besitzt einen angeborenen Sprachfehler: Die Echsen be-



tonen sämtliche Zischlaute außer-
gewöhnlich stark. Trotzdem kön-
nen sie mit ihrer gespaltenen Zunge
mit Leichtigkeit jede allgemein be-
kannte Sprache aussprechen, sofern
sie sie gelernt haben. Ein weiterer
natürlicher Nachteil ist die immer
anzutreffende Gier nach Edel-
steinen, die ständig zum Tragen
kommt, wenn sie ein geschliffenes
Exemplar einer wertvollen oder in-
teressanten Sorte zu Gesicht be-
kommen. Des Weiteren sind sämtli-
che Zah'Re ausschließlich Pflan-
zenfresser und verabscheuen
fleischliche Nahrung. Ein genauer
Grund ist ihnen aber nicht bekannt.

Nachteil: Gier

(je 1 GP für 2 Punkte der Schlech-
ten Eigenschaft) Dieser Nachteil
ähnelt dem Nachteil Goldgier, ist
aber speziell auf eine bestimmte Art
von Objekt fixiert. Immer wenn der
Held mit dem Objekt der Begierde
in Berührung kommt (z.B. indem
davon geredet wird) setzt der
Verstand aus und der Held ist von
der Gier danach gepackt. Sollte das
Objekt der Begierde sehr häufig an-
zutreffen sein, kann auch 1 GP pro
Punkt in dieser Eigenschaft gege-
ben werden.

Zah'Re (4 GP)

Körpergröße:
1,70+W20 Schritt

Gewicht:
Größe - 125 Stein

Schuppenfarbe:
1-5 hellgrün 6-10 olivgrün
11-16 dunkelgrün 17-20 braungrün

Augenfarbe:
1-3 golden 4-7 gelb

8-12 bernstein 13-17 orange
18-20 kupfern

Eigenschafts-Modifikationen:

KL+1, IN+2, KK-1

LeP-Mod: +5

AuP-Mod: +9

MR-Mod: -3

Vorteile:

Dämmerungssicht, Natürlich-
er Rüstungsschutz 1

Nachteile:

Nahrungsrestriktion: Pflanz-
liche Nahrung, Gier (Edel-
steine; mindestens 5),
Sprachfehler (Zischen)

Empfohlene Vor- und
Nachteile:

Ausrüstungsvorteil, Gutes
Gedächtnis, Soziale Anpass-
ungsfähigkeit, Sprachgefühl;
Gesucht, Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nach-
teile: Eisern, Hitzeresistenz,
Hohe Lebenskraft; Arroganz,
Prinzipientreue, Rachsucht

Magie: keine

Geisteskräfte: Talentschub
(Überreden)

Muttersprache: Gemein-
Imperial

Talentmodifikationen:

Kampftechniken:
Schwanz + 2

Körperliche Talente:
Sinnesschärfe+3, Schwim-

men+2, Sinnesschärfe + 3,
Schwimmen + 2

Gesellschaft: Überreden +4,
Sich Verkleiden-2, Sich
Verkleiden - 2

Zah'Re im Imperium

Lebensraum:

Eine eigene Heimat haben die
Zah'Re seit Jahrtausenden nicht
mehr. Imperiale Zah'Re sind als
Einzelgänger in Städten des gesam-
ten nördlichen und zentralen
Imperiums anzutreffen.

Lebensweise:

Aufgrund ihrer besonderen Bega-
bung, ihr Gegenüber zu überreden,
versuchen sich viele Zah'Re erfolg-
reich als Händler oder Prediger. So
etwas wie Familien oder Sippen
kennen sie nicht. In der Regel sind
sie Einzelgänger. Selten einmal tei-
len sie sich mit einem Lebens-
partner ihr Heim, auch wenn sie
längere Beziehungen pflegen und
in ihrem Leben nicht häufig Liebe
oder Freunde finden.

Mentalität:

Zah'Re sind Individuen, die gerne
für sich leben. Sie interessieren sich,
ähnlich wie die Shingwa, nicht für
Vergangenes. Dennoch sind Sie
häufig ein recht vorsichtiges Volk,
das nicht gerne Besitz oder Leben
aufs Spiel setzt. Es sei denn, es sind
Edelsteine im Spiel. In diesem Fall
ignorieren sie Vergangenheit und
Zukunft völlig und denken nur
noch an eben diese Steine. Zah'Re
sind ein sehr anpassungsfähiges
Volk, welches fremde Sitten und
Bräuche schnell akzeptiert und ver-
innerlicht. Einer bestimmten Reli-
gion folgen sie nur selten, auch
wenn viele Zah'Re einer Gottheit
mit dem Namen Phen'Xar vereh-
ren, die der Welt die Edelsteine ge-
schenkt haben soll und die Gestalt
eines regenbogenfarbenen Dra-
chens haben soll.



Sitten und Bräuche:

Da Zah'Re grundsätzlich Einzelgänger sind und keine einheitlichen Religionen oder Kulte haben, gibt es auch keine besonderen Sitten oder Bräuche, die für sie verallgemeinert sind.

Tracht und Bewaffnung:

Häufig kleiden sich Zah'Re, wie die meisten Amaunir, Menschen und anderen Bürger der Stadt, in der sie leben. Es mag aber auch Exemplare geben, die keine Kleidung tragen und so durch das Imperium wandern, wie sie aus dem Ei geschlüpft sind. Sie bevorzugen leichtes Gepäck. Typische Waffen sind Dolche, Kampfstäbe und Kurzschwerter.

Darstellung:

Versuchen Sie versuchen eine Gratwanderung zwischen einem Einzelgänger, der sich nicht viel aus Gemeinschaften macht, und einem redengewandten, extrovertierten und toleranten Unternehmer darzustellen.

len. Zah'Re ziehen eine diplomatische Diskussion stets einem blutigen Kampf vor. In einem Gespräch reden sie, wie ein Wasserfall und lassen dem Gegenüber keine Chance, die Diskussion zu seinen Gunsten zu drehen. Es soll sogar Zah'Re geben, die eine wilde Pardir-Truppe dazu überredet haben, ihre eigene Truppe im Tausch gegen ein altes Paar Schuhe in Ruhe zu lassen und dabei im Glauben zu lassen, ein unglaublich gutes Geschäft gemacht zu haben.

Sprache:

Die Zah'Re haben ihre eigene Sprache schon vor Jahrhunderten verlernt und sprechen in der Regel, die Sprache, die dort gesprochen wird, wo sie gerade leben. Ihre Namen bestehen im Allgemeinen aus Zischlauten und Vokalen, wobei ein Vokal häufig durch ein Apostroph ersetzt wird. Typische Namen sind: Manash'Ra, Shir'Zu oder Har'Xena

Zah'Re im Imperium (1 GP)

SO Max: 11

Körper:

Selbstbeherrschung+2
Gesellschaft: Überreden+3,
Etikette+2,
Menschenkenntnis+3,
Gassenwissen+1,
Selbstbeherrschung + 2

Gesellschaft: Überreden + 3,
Etikette + 2, Menschen-
kenntnis + 3, Gassenwissen
+ 1

Wissen: Götter/Kulte +2,
Rechnen +4, Volkskunde +3,
Sprachenkunde+2, Rechnen
+ 4, Volkskunde + 3,
Sprachenkunde + 2

Sprachen: eine
Fremdsprache+5, eine
weitere+3

DIE PYRAMIDE DER AHO

Kai Frederic Engelmann

Es war ein sonniger Abend im Frühling, als ich zum ersten Mal dem Volk der Aho begegnete. Ich war ziemlich angetrunken, aber das was ich sah war nicht bloß eine Sinnestäuschung, da bin ich mir sicher! Auf jeden Fall war ich besoffen genug, dass ich den Weg nach Hause nicht mehr finden konnte. So fand ich mich nach einiger Zeit außerhalb von Sidor Corabis wieder. Da ich weder wusste, wie ich hier hingekommen bin noch, wel-

cher Weg mich nach Hause führen würde, irrte ich weiter umher. Ich war in einer Gegend gelandet, die so fern jeglicher Zivilisation war, wie man es sich nur vorstellen könnte.

Während ich so wanderte, müssen einige Stunden vergangen sein, denn inzwischen dämmerte es schon. Als die Sonne gerade am Horizont angekommen war, lag vor mir ein seltsamer Wald. So etwas,

habe ich noch nie gesehen! Viele der Bäume waren mir bekannt, aber ich konnte mich nicht erinnern, einen Wald mit dieser Kombination je gesehen zu haben. Einige Bäume hatten viele Äste und Zweige an denen ovale Blätter hingen und waren kaum größer als ein ausgewachsener Leonir. Manche waren höher als ich gucken konnte und schienen nur aus einem dicken Stamm zu bestehen. Andere wiederum waren über und über mit grünem Moos



bedeckt und wieder andere hatten Nadeln statt Blätter.

Im nüchternen Zustand wäre mir dieser Wald zu unheimlich gewesen, um ihn zu betreten, aber in dem Zustand, in dem ich mich an jenem Abend befand, dachte ich nicht viel darüber nach, was zu tun sei und suchte mir meinen Weg durch diesen seltsamen Wald.

Einige Schritte später erreichte ich eine Lichtung. Was ich dort sah verwunderte mich noch mehr, als es der Wald ohnehin schon tat:

Es schien eine Art Pyramide zu sein, welche aus mehreren Stufen bestand. An ihren vier Seiten ragten unheimliche Türme gen Himmel, die nach innen gebogen waren. Die ganze Pyramide an sich war in einem dunklen Grünton gehalten, welcher sich nur leicht von dem der Farbe der Bäume dieses Waldes unterschied. Die Seite, die mir zuge richtet war, besaß eine riesige Treppe, welche auf das Dach der gut 10 Schritt hohen Pyramide führte. Spätestens jetzt hätte ich mich auf den Weg zurück machen sollen, aber irgendein mir unerklärlicher Sog zog mich immer weiter auf die große Treppe zu. Als ich endlich am Fuß dieses monumentalen Bauwerks stand, wurde mir doch ein wenig kalt, was aber auch an der inzwischen angebrochenen Nacht liegen konnte. Ich betrat die Treppe, hielt dann jedoch einen Moment inne. Doch um mich herum war nichts als Nacht und ich ging weiter.

Nachdem ich die letzte Stufe hinter mir gelassen hatte, stand ich auf dem Plateau der Pyramide. Ich sah, dass aus allen vier Richtungen Treppen auf das Plateau hinaufführten. In der Mitte des Plateaus standen vier Säulen, die ein spitz zulaufendes Dach hielten, in welches tausend kleine Augen gemei-

ßelt wurden. Unterhalb des Daches befand sich eine riesige Wendeltreppe, die ins Innere dieses Heiligtums führte. Da ich ja schon bis hierhin gekommen war, wollte ich auch wissen, was sich im Inneren befand und ich setzte meine Füße auf die Stufen einer Treppe.

Nach einigen Umdrehungen erreichte ich die erste Etage. Das erste, was mir auffiel, waren die vielen kleinen blau leuchtenden Steine, die hier anscheinend überall mitten im Raum herumflogen. Sie dienten anscheinend der Beleuchtung der Räume. Als ich versuchte einen dieser Steine zu schnappen, wich er mir aus und ich fiel der Länge nach hin. Vorsichtig raffte ich mich wieder auf. Wer auch immer in dieser Pyramide leben sollte, ich würde nicht gerne dabei erwischt werden, wie ich in seinem Haus herumhütsche. Somit schlich ich mich in den Raum, der genau vor mir lag.

Der ganze Raum war in ein schimmerndes buntes Licht gehüllt. Die Wände erstrahlten in allen Farben des Regenbogens. Er war kuppelförmig aufgebaut und völlig leer. Na ja, völlig leer ist übertrieben: In der Mitte des Raumes lag ein ungefähr einen Spann großes Ei. Auf eine mir unverständliche Weise kam mir dieser Raum seltsam bekannt vor. Nicht, dass ich jemals zuvor hier gewesen wäre, nein, aber er entsprach meiner Vorstellung eines Raumes aus einer Geschichte meiner Großmutter.

Ich war mir ziemlich sicher, dass diese Geschichte von einer seltsamen Echsenrasse handelte. Doch bevor ich mich an diese Geschichte erinnern konnte, fing das Ei an zu knacken. Es war wohl einer der erschreckendsten Augenblicke meines bescheidenen Lebens.

Ich war so gebannt, dass ich sogar

vergaß wegzurennen, wie man es in solchen Situationen normalerweise machen würde. Umso überraschter war ich, als ich sah, was aus diesem Ei hervorkam: Es hatte gewisse Ähnlichkeit mit einem Buch mit Flügeln, nein ich bin mir sicher, dass es ein Buch mit Flügeln war. Und dieses Buch flog direkt an mir vorbei. Meine Schnurbarthaare kräuselten sich und ich beschloss voller Verwirrung einen Blick in den Raum zu werfen, in welchen das Buch daraufhin geflogen war.

Der Raum hatte ziemliche Ähnlichkeit mit dem Raum, in den ich zuvor gegangen war. Doch was mir in diesem Raum widerfuhr, war noch verwirrender als die Erkenntnis, die ich aus dem letzten Raum gezogen hatte. In der Mitte des Raumes befand sich ein Wasserbecken, welches in Flammen stand. Eigentlich brannte nur das Wasser, sofern es Wasser war und die Flammen darüber von einem Feuer stammten. Auf jeden Fall flog das Buch eben in dieses Feuer, wo es logischerweise verbrannte. Der Verwirrung nicht genug, bekam das Becken plötzlich Beine. Es legte ein Ei und ging in den Raum aus dem das Buch gekommen war. Also, ich hab ja schon viele seltsame Dinge gesehen, aber dieser Vorfall übertraf alles andere um Längen. Nicht nur, dass ich keinen Sinn in diesem Vorgang sah, er schien mir auch sonst total unerklärlich. Ihr mögt mich ja für verrückt halten, aber ich denke nicht, dass Alkohol die Ursache dieser Sinneswahrnehmung war. Die rosaroten tanzenden Leonir, die mir in einem Alkoholrausch begegneten sind nichts im Vergleich dazu! Während ich über das Erlebte nachdachte, trieben mich meine Füße in die nächste Etage der Pyramide.

Hier war es aber nicht der zweite Blick, der mich total schockte, sondern gleich der Erste. Der gesamte Raum schien zu Leben! Die Wände



des Raumes bestanden nicht aus kalten, mit Moos überwachsenen Steinklötzen, sondern aus einer einzigen organischen Lebensform. Tausende und abertausend von Mäulern, Mündern und Schnäbeln bedeckten die Wände.

Es war unheimlich, denn aus einem dieser Münder, kam eine mir verständliche Stimme, sie sagte so etwas wie „Mein Name ist Alrik und ich möchte Pirat werden!“. Noch bevor diese Stimme aufhörte zu reden kam aus einem anderen Maul ein:

„Oh Nein, bitte nicht!“ oder ein „Kann man das Essen? Ist da Alkohol drin?“. Zunächst dachte ich, dass sie miteinander kommunizieren würden, doch dann merkte ich, dass die gesprochenen Wörter keinen Zusammenhang zu haben schienen oder wenigstens blieb mir der Zusammenhang verschlossen. Ich fragte mich, ob die gesamte Welt wohl entzwei brechen würde, wenn alle Stimmen dieses Raumes gleichzeitig schreien würden.

Frei von Angst hörte ich einige Zeit den Stimmen zu, doch als ich dann eine der Stimmen meinen Namen sprechen hörte, wurde mir doch mulmig zu Mute. Die Angst wurde durch den Hall in diesem Stockwerk verstärkt. Zum Glück stand ich noch auf der Treppe und konnte so schnell wie möglich hinunter gehen, so dass ich die Stimmen nicht mehr hören konnte.

So kam ich im dritten Stockwerk an. Dieses schien auf den ersten Blick seltsam normal: Es gab Zimmer mit Betten, Zimmer mit Tischen und Obst auf den Tischen, sowie Zimmer in denen ein Kamin und ein Schaukelstuhl standen. Ich entschloss, mich auf eines der Betten zu legen, um erst einmal zu schlafen. So schloss ich kurz meine Augen.



Doch das hätte ich vielleicht nicht tun sollen, denn wie gesagt, auf den ersten Blick schien mir dieser Raum normal und ein Blick endet bekanntlich mit dem Schließen der Augen. Auf jeden Fall war nichts mehr so wie vorher, als ich die Augen wieder öffnete! Statt auf einem Bett zu liegen, lag ich plötzlich auf einem der Kamine... sogleich fragte ich mich, ob die Pyramide überhaupt so etwas wie Schornsteine gehabt hat.

Dabei muss ich wohl geblinzelt haben, denn plötzlich stand ich aufrecht am Rande eines Abgrunds und das ist wohl wörtlich zu nehmen. Hinter mir sah ich eine Tür, die ich zu erreichen versuchte. Noch bevor die Tür in greifbarer Nähe war, hing ich an einer Lampe. Natürlich war es verwunderlich, warum man hier noch Lampen brauchen würde, aber was mich nun beschäftigte, war die Tatsache, wie ich hier hergekommen war. Daraufhin hörte ich ein seltsam mechanisches Geräusch. Es hörte sich an, wie das kurze Auftönen einer hellen Vögelstimme.

Dieses Geräusch dröhnte in meinem Kopf und ich kniff meine beiden Augen zusammen. Als es verschwunden war und ich meine Augen wieder öffnete stand ich vor der Wendeltreppe. Fluchtartig verließ ich auch das dritte Stockwerk. Als ich kurz vor dem Betreten des vierten Stockwerks das Quaken von Fröschen hörte, wusste ich, dass ich nicht wissen wollte, was es mit diesem Quaken auf sich hatte. So ging ich die Treppe immer weiter herunter, bis mich meine Nase aufschrecken ließ.

Ich habe diese Gabe: Ich rieche die Anwesenheit von Gold. Mein Instinkt betrügt mich nie: Irgendwo in der Nähe musste sich eine große Ansammlung von Gold befinden.

Das Stockwerk, welches ich nun betreten sollte, war durchzogen von Fluren, Abzweigungen und unglaublich vielen kleinen Räumen. Jeder Raum übte eine starke Anziehungskraft auf mich aus und ich musste sie einfach betreten. Die Räume sahen sich alle recht ähnlich: Gegenüber der Tür, hängt ein riesiges Bild auf dem irgendetwas abgebildet ist. Hier mal ein Hirte der demütig um seine Schafe wacht,



da mal eine nackte Menschenfrau, die mit einer Löwin kämpft und wieder ein anderes Mal ein Mensch mit spitzen Ohren, der gerade dabei ist eben dieses Bild zu malen. Davor befindet sich immer wieder eine Schale oder etwas vergleichbares, welche bis oben hin mit Goldmünzen, Schmuck und Edelsteinen gefüllt war. Diese schienen eine Art Opferschrein zu sein. Außerdem war jeder Raum von einer Farbe umgeben. Ich stopfte mir natürlich gleich alle Taschen voll. Dabei bemerkte ich ein seltsames Phänomen: Je weniger Wertmaterial in diesen Opferschreinen war, umso schwächer wurde das Licht in dem Raum. Ich machte mir aber keine besonderen Gedanken darüber und war nur auf meinen eigenen Vorteil aus.

Als ich mehr Gold und Schmuck gesammelt hatte, als ich tragen konnte, suchte ich die Treppe, um mich und meine Wertsachen so schnell wie möglich in Sicherheit zu bringen, doch diese war plötzlich spurlos verschwunden. Leider merkte ich das zu spät und rannte geradewegs auf die Stelle zu an der sich eigentlich die Treppe hätte befinden sollen. Doch statt auf die Treppe zu laufen, fiel ich in ein tiefes Loch. Wahrscheinlich wollte die Pyramide nicht, dass ich etwas aus ihr entwendete und so fiel ich. Mein ganzes Leben zog wie ein Theaterstück an mir vorbei, bis ich schlussendlich weich in einem Haufen Blätter landete. Ich musste mich erst einmal aufraffen, um die Situation realisieren zu können.

Was ich jetzt sah, stellte alles davor gewesene in den Schatten! Anscheinend befand ich mich im Innersten der Pyramide, denn der Raum war riesig. Um von einer Wand zur anderen zu gelangen brauchte man bestimmt einige Minuten. Wie auch immer, der Raum war kuppelförmig aufgebaut.

Und alles war voll von diesen fliegenden leuchten Steinen. Aber auch viel größere Steine flogen in diesem Raum umher, die zwar nicht leuchteten, aber so groß waren, dass sie gut einen Menschen tragen konnten. Einer dieser Steine landete genau vor meinen Füßen. Ich betrachtete den Stein und wollte es einfach einmal ausprobieren und stellte mich auf den Stein. Sofort erhob sich der Stein in die Luft. Obwohl ich dachte, ich könne die Balance nicht halten, war es überraschend leicht aufrecht in der Gegend zu schweben. Nach einer



kurzen Eingewöhnungszeit wurde mir das Prinzip klar, wie diese Steine funktionieren. Anscheinend können sie meine Gedanken lesen und genau das machen, was ich möchte.

Denke ich also, dass ich mich nach links umdrehen sollte, dreht sich der Stein nach links. Möchte ich zu einem bestimmten Ort in dieser Kuppel, bringt mich mein Stein auf den kürzesten Weg dort hin, dabei weicht er möglichen Hindernissen aus. Besonders interessant an diesem Raum war aber die bemalte Kuppel. Ich weiß nicht, wie groß diese Kuppel war, aber sie war von oben bis unten bemalt. Genau in der Mitte befand sich ein riesiges Auge. Es war das größte Bild in dem Raum und komplett in schwarz gehalten. Somit hatte es weder eine Iris, noch eine Pupille. Ich flog mit

meinem Stein dort hin, um mir alles genau anzuschauen. So entdeckte ich, dass der Boden des Raumes eine riesige Landkarte war. Sie zeigte zwei Kreise. In jedem der Kreise befand sich eine Landmasse und beide ähnelten sich auf gewisser Weise.

Die beiden Landmassen waren über einen dünnen Gebirgszug miteinander verbunden. Am Rand beider Kreise war das Meer stürmisch und wild. Das seltsame an der Karte war aber auch, dass sie sich zu bewegen schien. Ich war mir ziemlich sicher irgendwo ein Aufblitzen gesehen zu haben. Und irgendwo, wo vor einer Sekunde noch eine Stadt eingezeichnet war, war diese plötzlich verschwunden. Doch bevor ich mir die Karte genauer angucken konnte, fiel mein Blick wieder auf die Kuppel. Sofort fing mein Stein wieder an sich in Bewegung zu setzen. Die Kuppel war in zwei Hälften geteilt. Nur das Auge als Mittelpunkt schien eins zu sein. Auf der einen Seite waren alle möglichen Wesen dargestellt. Und das ganze immer Paarweise. Es gab Fische, Vögel, Zweibeiner, Vierbeiner, Kriechtiere, Insekten und noch viel mehr. Nach einigem Suchen fand ich sogar zufällig ein Bild von einem Amaunir-Pärchen. Viele der Wesen waren mir gänzlich unbekannt. Auf der anderen Seite der Kuppel waren Köpfe dargestellt. Doch jeder Kopf hatte zwei Gesichter: eines vorne und eines hinten. Manche der Köpfe schienen denen von mir bekannten Wesen zu ähneln, manche schienen total wirr.

Die beiden Gesichter schienen sich aber immer voneinander zu unterscheiden. Während das eine Gesicht sinnlich die Augen geschlossen und den Mund nur leicht geöffnet hatte, waren die anderen Augen weit geöffnet und der Mund schien zu leicht grinsend zu schreien. Außerdem war die Stirn ange-



spannt und auch insgesamt schien die zweite Hälfte irgendwie von einer bösen Gesinnung. So flog ich wie ein kleines neugieriges Kind in dem Raum umher um mir so viel wie möglich anzugucken.

Doch plötzlich hörte ich ein Geräusch. Aus lauter Öffnungen, die mir bis dahin seltsamerweise nicht aufgefallen waren, kamen ungefähr zwei Duzend so großer Steine, wie meiner es war. Auf ihnen standen amaunirgroße humanoide Wesen. Sie waren mit einem Fell bedeckt und ähnelten aufrechtgehenden Mäusen (oder waren es Ratten?). An jeder Wange hatten sie zwei Dornen oder waren es Stachel? Das auffälligste und seltsamste an den Mäusen war aber ein drittes Auge mitten im Gesicht. Ich war total gebannt! Waren das etwa die überall verehrten Alten oder sind es deren Nachkommen? Außerdem warum sehen sie aus wie Mäuse? Mir wurde plötzlich mulmig vor Augen und ich muss von meinem Stein gefallen sein.

Das Erste was ich plötzlich sah, war die aufgehende Sonne. Sofort blickte ich mich um. Ich saß an einem Wegweiser, der in Richtung Sidor Corabis zeigte.

Von dem mystischen Wald oder der Pyramide war nichts zu sehen. Ruckartig fiel mir ein, dass ich ja meine ganzen Taschen voll mit Reichtümern gefüllt habe. Somit griff ich in meine Taschen, doch sie waren total leer! Plötzlich dröhnte mein Kopf und ich dachte daran, dass vielleicht alles nur ein Traum gewesen ist. Enttäuscht ging ich in Richtung Sidor Corabis, doch da flog ein kleiner leuchtender Stein aus meinem Ohr. Flink wie ich war, packte ich mir den Stein: Ich klatschte mit meinen beiden Pfoten zusammen, so dass er gefangen war. Als ich die eine Pfote langsam wieder weg nahm sah ich plötzlich, wie der Stein aufhörte zu leuchten. Ich

dachte, dass ich ihn getötet habe und war traurig darüber, dass ich jetzt keinen Beweis mehr hatte, der die Existenz des Tempels beweisen würde.

Trotzdem wollte ich den Stein behalten. Nun wusste ich, dass das ganze nicht nur ein Traum gewesen sein könnte. Der Stein sah plötzlich so gewöhnlich aus. Und so ging ich meinen Weg nach Hause.

Dort versuchte ich eine Abenteuertruppe zusammenzustellen, die mir helfen sollte diese Pyramide zu suchen, um die unermesslichen Schätze zu bergen, die dort zu finden sein müssten.

Leider konnte ich die erste Truppe nicht lange genug dazu motivieren weiterzusuchen. Nach ein paar Wochen hörten sie einfach auf. So oder so ähnlich lief das ganze mehrere Jahre. Immer wieder stellte ich neue Suchtrupps auf die Beine und machte es mir zu meiner Lebensaufgabe, das Geheimnis zu lüften und die Pyramide zu finden. Doch leider blieb meine Suche immer erfolglos. Erst als ich die Suche schon fast aufgegeben hatte und meine Haare langsam grau wurden konnte ich die Aho ein zweites Mal treffen.

Ich war gerade auf dem Weg nach Alonaia. Den Grund weiß ich selbst nicht mehr. Als ich also die Straße entlang spazierte, kam mir plötzlich ein bunter Vogel entgegen, der im Gegensatz zu anderen mir bekannten Paradiesvögeln ein zu großen Teilen schwarzes Gefieder hatte. Fasziniert von der ungewöhnlichen Schönheit des Vogels, folgte ich ihm. Dabei bemerkte ich nicht, dass ich langsam vom Weg abkam. Erst als ich den Vogel aus den Augen verlor, sah ich, dass ich nicht mehr auf der Straße nach Alonaia stand, sondern vor einem seltsamen Wald, der aus allen möglichen Bäumen

bestand. Da viel es mir wie Schuppen von den Augen!

Endlich hab ich mein Ziel erreicht! Ich stand vor dem Wald, in dessen Mitte die Pyramide der Aho stand. Natürlich wusste ich da noch nicht, dass sich die dreiäugigen Mäuse Aho nennen, aber das ist ja auch ziemlich egal. Wie erwartet, fand ich irgendwann das gigantische Bauwerk im Inneren des Waldes. Voller Vorfreude erstürmte ich die Treppe. Doch auf dem Dach wurde ich bereits erwartet. Acht Mäusewesen standen in einem Halbkreis versammelt, vor mir.

Sofort erhob der erste das Wort: „Willkommen zurück! Wir müssen uns vorstellen Wir sind die Aho!“ Voll tiefsten Respekt begrüßte ich die Gruppe. Aus einem mir unverständlichen Grund war ich weder verängstigt, noch nervös. „Deinen Name und dein Anliegen sind uns bekannt. Wir wollen dir nichts tun und hoffen, wir können deine Fragen beantworten!“ Sie wussten anscheinend mehr über mich als ich selbst, denn die erste Frage schoss aus mir heraus, als ob sie schon lange in mir verwurzelt war und ununterbrochen für diesen Augenblick Kraft gesammelt hatte: „Hab ich einen Bruder?“ Ich hatte keine Ahnung, warum ich gerade diese Frage stellen würde, aber ich wusste, dass ich eine Antwort bekommen würde und fügte ein schnelles „Oder eine Schwester?“ an. Da begann der Zweite der Aho-Gruppe an, zu sprechen: „Wir wussten, dass du diese Frage stellen würdest! Und ja, du hast eine Schwester, die schon vor einiger Zeit eine Familie gegründet hat und glücklich gestorben ist.“ Eigentlich hätte ich jetzt traurig sein müssen, aber stattdessen fühlte ich ein noch nie da gewesenes Glücksgefühl. So fragte ich: „Warum bin ich so glücklich?“ Diesmal antwortete die Dritte der Mäusemenschen: „Du



bist glücklich, weil du glücklich bist. Dein Glück ist ihr Glück! Und ihr Glück ist dein Glück! Und so findet sie den Frieden, auf den sie gewartet hatte.“

Ihre Antwort wirkte so merkwürdig logisch, doch noch verstand ist sie nicht. Also sagte ich: „Ich verstehe nicht! Weshalb ist mein Glück, ihr Glück und andersrum?“ Wie erwartet, sprach nun der Vierte: „Wisse, durch dein Glück, kann auch sie ihren Frieden finden. Du kannst nicht in die Zukunft sehen, das einzige, was du von der Zukunft hast sind Erwartungen. Trauer wiederum folgt auf unerfüllten Erwartungen. Würdest du um ihren Tod trauern, hättest du eine unerfüllte Erwartung an die Zukunft gehabt. Du hättest vielleicht noch etwas Bestimmtes mit ihr erleben wollen oder ihr etwas sagen wollen. Da du wie gesagt nicht in die Zukunft sehen kannst, bedeutet das wiederum, dass sie in ihrem Leben irgendetwas falsch gemacht oder besser gesagt, etwas vergessen hat. Da du nicht trauerst, weiß sie, dass ihr Leben voll von erfüllten Erwartungen war. Sieh mit einem Lächeln auf das Leben der Verstorbenen zurück.“ Diese Antwort schien so weise, auch wenn ich nicht jedem Gedanken folgen konnte. „Ich bin also glücklich, weil sie bis in alle Ewigkeit glücklich sein kann. Und sie ist wiederum glücklich, weil ich glücklich bin?“ Die Aho nickten. „Doch warum wollte ich dann wissen, ob ich eine Schwester habe?“ -

„Du warst dein Leben lang allein und hättest alles in der Welt gege-

ben, um etwas an diesem Zustand zu ändern. Doch du kannst nicht die Vergangenheit verändern. Trotzdem bist du als ein Teil der Einheit auch ein Teil der Realität. Auch deine Schwester war ein Teil der Einheit und ist es immer noch. Wie willst du zwischen Realität und Wahrnehmung unterscheiden können?“ Überrascht durch die plötzliche Frage fing ich an zu stottern: „Ich... Ihr... Ich ... ähh... kann es nicht!“ - „So ist es! Die Realität ist bloß ein Gedanke! Und heute spürst du Glück! Wäre die Vergangenheit anders gewesen, wäre auch die Realität anders! Das Ende ist durch den Anfang bestimmt!“ Ich verstand nicht genau wovon sie sprachen und doch war ich mir sicher, dass meine Frage beantwortet war.

Meine Fünfte und Sechste Frage waren : „Was ist die Einheit? Und warum ist meine Schwester noch immer ein Teil von ihr?“ Zunächst antwortete nun die Sechste Maus: „Die Einheit ist alles und Nichts! Diese Welt ist eins und alles was existiert, ist ein Teil. Und jeder Teil nimmt ununterbrochen Einfluss auf diese Einheit und somit wieder auf sich selbst! Unser Aussehen, unser Verhalten, unsere Worte. Alles nimmt Einfluss auf dich und ist somit auch ein Teil von dir! Es gibt somit nichts, was du nicht bist und du bist die Einheit, wie es auch alle anderen sind. Somit existiert nichts und alles!“ Dann fügte die Siebte an: „Wie du schon weißt, bewirkst du durch dein Glück, die Zufriedenheit deiner Schwester und das wiederum macht dich glücklich. Wie willst du nun ver-

leugnen, dass sie ein Teil von dir ist? Sie ist ein Gedanke, wie auch alles andere in der Realität. Spürst du? Alles hat ununterbrochen Einfluss auf die Realität, auch wenn es körperlich nicht existiert. Das Ende ist durch den Anfang bestimmt!“ Diese Antwort erschlug mich und mein Kopf wurde plötzlich so schwer.

Trotzdem wollte ich dem achten Mäusewesen eine letzte Frage stellen: „Warum bin ich hier?“ Die Antwort war so kurz, wie genial: „Du bist ein Teil!“ Geplagt von den vielen Gedanken, drehte ich mich um und verließ den Wald. Ich vergaß sogar mich zu verabschieden. So ging ich immer weiter und dachte über die Worte der Aho und der Pyramide nach. Ich hatte Einfluss auf so viele Menschen genommen. Viele Gruppen, habe ich geschickt, um diese Pyramide zu finden. Doch ich verschwendete keinen einzigen Gedanken daran, an meinen Taten zu zweifeln. Selbst das viele Gold in der Pyramide, war mir nun egal. Stattdessen dachte ich daran, wie vielleicht meine Nichten und Neffen aussehen könnten und lächelte. Dies war der schönste Augenblick in meinem kurzen Leben.

Es war der Augenblick, an dem ich starb! Fragt mich nicht, woher der Bolzen kam und welche Absicht der Pardir damit bezwecken wollte, denn es brauch mich nicht zu interessieren, solange ich glücklich bin!



DER CIRCCEL DER ROSENZÜCHTER

Stephan Rubach

Gründungsurkunde, gegeben zum ...:

„Wir, Iphigenia Serra Illacrión, geben hiermit kund, dass Wir die Gründung des Circels der Rosenzüchter unterstützen mit der Summe von 450 Aureal. Fernerhin sei dem Circel überlassen Unser Anwesen an der Hochbrücke (X37/A), das inklusive aller Wasser- und Entsorgungsabgaben weiterhin von unserer Kasse gestützt werden soll. Voraussetzung ist die Lieferung von zwei Dutzend Sämlingen der Sorte ‚Sternenkrone‘...“

Der recht junge Circel der Rosenzüchter ist in seiner Entstehung nicht nur ein Produkt der halb wahnsinnigen Iphigenia, sondern vor allem ihrer umso begabteren Nichte Julia. Von klein auf das „Lieblingskind“ ihrer Tante, nutzt Julia schon seit Jahren die relativ freiheitlichen Regeln ihres Hauses schamlos aus. Zusammen mit ihrer überragenden magischen Begabung, die ihr die übliche Schulung sehr schnell langweilig werden lies, hat vor allem ihr ungezügelter Geist schon manche ihrer Gouvernanten um den Arbeitsplatz gebracht. Das einzige, was ihre Gedanken jemals auf halbwegs gerade Bahnen brachte, war Gartenarbeit, wie ihre Mutter eines Tages entsetzt feststellen musste, als ihr Sprössling stundenlang zwischen den Gärtnern des Palastes durch gezielte Illusionen

Verwirrung stiftete, nur um an einige Samen zu kommen, die sie in ihren eigenen kleinen Garten pflanzen wollte.

Mit 14 Jahren lief sie das erste Mal für mehrere Monate von zu Hause fort und brachte es fertig, die an ihrer Kleidung befestigten Seherkristalle komplett abzuschotten.

Als sie schließlich nach einem Vierteljahr zurückkehrte, war ihre fürstliche Kleidung zerrissen, ihre Hände rau von Arbeit und ihr Körper ausgemergelt, aber in ihren Händen hielt sie einen großen silbernen Rosensamen ...

Die Sternenskrone

Aus diesem Samen erblühte nach mehrmonatiger aufopferungsvoller Pflege die erste Rose dieses Namens. Die Sternenskrone zeichnet sich durch mehrere Besonderheiten aus; unter anderem durch ihre silbrigen Blüten, die sich nur bei klarem Sternenhimmel öffnen, ihren Zimtgeruch und die Eigenschaft, eine auf sie gelegte Illusion für lange Zeit aus ihren eigenen Kräften aufrechtzuerhalten.

Wegen dieser Eigenschaft hat sich auch Iphigenie durch die großzügige Unterstützung ihrer Nichte den größten Anteil an den jährlich gezogenen Sprösslingen gesichert. Den größten Nutzen bringt die Pflanze

als Trainingsobjekt für den Nachwuchs der Illacrión, da selbst eine äußerst kurzzeitige Illusion, die auf eine Sternenskrone gelegt wird, für Stunden bestehen bleibt und so ihre Kunstfertigkeit geprüft werden kann. Auch als Raumschmuck (als Abbild großer Kunstwerke) und Hilfsmittel für Kopisten findet sie breite Anwendung.

Extravagantere Anwendungen sind Sternenkarten, ständig wechselnde Raumfarben und das Sichtbarmachen von Klängen, wobei immer noch erst an der Oberfläche der Möglichkeiten gekratzt wird.

Julias Geheimnis

Ihren „Ausflug“, von dem sie kaum erzählt, hat Julia in Sidor Valantis verbracht.

Genau wie ihre Familie vermutete, ist sie weggelaufen. Zumindest am Anfang, denn als ihrem Reisebegleiter klar wurde, wen er da in seinen Händen hielt, verkaufte er sie, um sie möglichst spurlos loszuwerden, an einen Kinderschmuggler, dessen nächste Ladung nach Sidor Valantis gehen würde. Auf der Reise wurden die Aktivitäten des Ringes aufgedeckt und die gesamte Bande von den Myrmidonen nach kurzem Kampf verhaftet und mitsamt ihrer Güter (da sich niemand die Mühe machte, die Herkunft der Kinder zu prüfen) entweder in die Silberminen gesteckt oder



als Haushaltssklaven an Honoratenfamilien verkauft. Durch eine glückliche Wendung wurde Julia als Gartengehilfin für den Honoraten Thronos ter Phraisophos erstanden. Einige Nonen später wurde sie durch Virani aus dieser Gefangenschaft befreit, die seit einiger Zeit den Honoraten beobachtete, um für den Horas von Tokum Isoru einen Vorwand zu finden, dessen Großgüter in der Gegend zu beschlagnahmen.

Bei dieser Gelegenheit ließ sie auch den Samen mitgehen, der die neueste Kreation eines jungen Phraisophos war, welcher zur Zeit auf dem Landgut des Honoraten lebte.

Virani

Schon bevor sie mit Julia zusammentraf, hatte Virani ein äußerst bewegtes Leben geführt. Nachdem das Dorf ihrer Eltern in der Nähe von Melakkam von marodierenden Pardir ausgelöscht worden war, zog sie eine niedere amaunische Adelige aus der Umgebung zusammen mit ihren eigenen Kindern auf. Als ihre magische Begabung das erste Mal zum Vorschein kam, gaben ihre Zieheltern sie an den Circel der „Heilenden Hände“, der unter dem Maske der Heilerei den Namenlosenkult der Graumäntel verbarg.

Nachdem sie in deren Händen eine überaus umfangreiche und unkonventionelle animistische Ausbildung erhalten hatte, bemerkte sie in der Nacht, in der sie ihr erstes Kind dem „Verhüllten“ opfern sollte, die Frevelhaftigkeit ihrer Lehren. Auch wenn sie ihr Kind nicht mehr retten konnte, tötete sie in einem wahrhaftigen Bluttausch mehrere Kultisten und schleppte sich mit letzter Kraft in einen Tempel der Phasmajira, wo in mehreren Jahren der Arbeit ihr Geist wiederhergestellt wurde.

Seit diesen Erlebnissen ist sie eine äußerst konservative Vertreterin makshapurischer Sitten und eine glühende Verehrerin der Göttin von Blut und Fleisch. Auf ihren weiteren Reisen ließ sie sich nur durch Visionen der Herrin leiten. Und bisher hat sie schon einiges überstanden, was sie ohne göttliche Hilfe eigentlich kaum hätte überleben könnte.



Allerdings haben die Jahre der Wanderschaft auch Wunden hinterlassen, so zum Beispiel bleibende Haarlosigkeit, die sie als glühende Verehrerin der Amaunir umso mehr schmerzt, und ihr durch einen Unfall entstelltes Gesicht, dass sie meist hinter einer glatten silbernen Halbmaske verbirgt.

Doch auch der Lohn für ihre Mühen ließ nicht lange auf sich warten; und so ist Virani in einigen Radjaraten als Beraterin, Heilerin und auch als Henkerin im Namen der Herrin gern gesehen und geschätzt, und sie hat bei weitem mehr als einem Radjar schon geholten Imperiale Übergriffe, ob nun im

Offenen oder Geheimen, zurückzuschlagen. Ihre Fähigkeiten, sowohl mit ihren beiden Katzenkrallen als auch im Beschwören der Geister von Luft und Krieg, die ihr helfen, Frevler zu finden und zu bestrafen, sind im Volk schon fast legendär.

Auch wenn sie es bei Aufträgen bevorzugt, unerkannt zu bleiben, zeigt sie sich der Öffentlichkeit doch meist recht extravagant gekleidet: Lendenschurz und Kapuzenmantel aus Flugechsenhaut, die silberne Halbmaske, und die schwarz getönten, mit Einlegearbeiten aus Jade geschmückten Katzenkrallen sind ein derart beliebtes Erkennungszeichen geworden, dass einige der reicheren menschlichen Kauffrauen Melakkams sie seit geraumer Zeit nachahmen.

Zur Zeit findet sie ihre Aufgabe darin, Julia mit dem Aufbau ihres Circels zu unterstützen und praktisch nebenher einige hohe imperiale Herrschaften auszuspionieren.

Anscheinend hat sie bei ihrer wesentlich jüngeren Freundin zumindest für ein paar Jahre ein Heim gefunden, und die Gerüchte besagen, dass die beiden ungleichen Frauen auch häufiger das gleiche Bett teilen ...



DIE VINERATISCHEN CAPRODOREN

Ein Kurzabenteuer vom Michael Wuttke,

Einleitung und Anmerkungen von Benjamin Filitz

Einleitung

Das folgende Abenteuer entstammt der Feder des DSA-Autors Michael Wuttke und sollte ursprünglich als ein Kapitel des offiziellen Myranor Abenteuers „Die Spur des Sternenprinzen“ veröffentlicht werden. Doch Platzmangel sorgte dafür, dass dieses Kapitel nicht in die Endfassung aufgenommen wurde, und dass wir es nun als inoffizielles Material mit Genehmigung des Autors veröffentlichen dürfen, wofür ihm hier noch einmal herzlich gedankt sei.

Spieler, die gerade „Die Spur des Sternenprinzen“ spielen oder noch spielen wollen, mögen an diesem Punkt bitte ihre Lektüre beenden, da der Text einige wenige Meisterinformationen zum „Sternenprinzen“ enthält. Spielleiter und Meister werden nun einige Anmerkungen und Hinweise finden, wie man das Kapitel in den „Sternenprinzen“ einbinden kann und was man dabei beachten sollte.

Anmerkungen

Wenn man die „Vineratischen Caprodoren“ liest, so muss man dabei stets bedenken, dass dieses Kapitel bereits recht früh aus dem Sternenprinzen entfernt wurde, und es daher einige Unstimmigkeiten mit dem offiziellen Werk gibt. Im folgenden werde ich die wichtigsten Punkte kurz erläutern und Problemlösungen vorstellen.

Chronologisch lassen sich die „Vineratischen Caprodoren“ am besten zu Beginn der vierten Episode des „Sternenprinzen“ einordnen, was kein Problem darstellen dürfte. Besonders empfiehlt es sich, das Kapitel hinter dem Abschnitt „Die alte Straße“ (S. 55) einzufügen. Eine denkbare Alternative wäre es auch, die Caprodoren erst nach der Begegnung mit dem Wasserwurm am Flusse Nobrak auftreten zu lassen.

Einer der entscheidenden Faktoren dafür, dass sich ihre Helden der Vultrunjagd anschließen, ist die Tatsache, dass die Amauna DaoLan ihnen den Weg ins Gidang-Massiv zeigen kann. Im „Sternenprinzen“ wird das Problem der fehlenden Wegbeschreibung anders gelöst: Hier ist es nicht die Söldnerin DaoLan, die den Helden helfen kann, sondern Rorinykos, der die Helden mit dem Wasserwurm Dologuur über den Nobrak geleitet. Hier sollte man natürlich nur eine der beiden Personen über die benötigten Informationen verfügen lassen, wofür sich DaoLan sicherlich am besten eignet.

Wer „Die Spur des Sternenprinzen“ noch in Erinnerung hat, dem wird der Name DaoLan nicht ganz unbekannt sein. Tatsächlich taucht sie auch im offiziellen Abenteuer auf, jedoch in einer anderen Rolle: Sie ist die Steuerfrau der „Stern von

Daranel“, die den Helden zuerst auf dem Schiff, und später noch einmal in Vinerata begegnet, wo sie ihnen sowohl die Statue von Homdarak, als auch die Villa seiner Nachfahrin Linea serra Kouramion zeigt.

Am wichtigsten ist selbstverständlich, die beiden Figuren auseinander zu halten und entweder der Söldnerin oder der Steuerfrau einen anderen Namen zu geben. Auf welche von beiden die Helden später in Vinerata treffen, liegt im Ermessen des Meisters, zumal sich sowohl die „Stern von Daranel“ und ihre Steuerfrau, als auch die Söldnerin bei Ankunft der Helden in der Stadt aufhalten werden.

Im Abschnitt über die Gruppe aus Vinerata werden zwar die Gruppenmitglieder, nicht jedoch ihre Anführerin beschrieben, sondern stattdessen auf den Anhang des „Sternenprinzen“ verwiesen, in dem diese natürlich nicht enthalten ist. Orientieren Sie sich am besten am Typus einer gewitzten, nicht ganz unerfahrenen Söldnerin, dem eitlen und gemüthlichen Verhalten der Amaunir und den übrigen Mitgliedern ihrer Gruppe. Möglicherweise lohnt es sich sogar, sie als einen dauerhaften Freund ihrer Heldengruppe auszuarbeiten oder als Ausgangspunkt für weitere Abenteuer (vielleicht sogar für eine weitere Episode der Sternenprinzen-Saga) zu verwenden.



Die „Vineratischen Caprodoren“ müssen nicht zwangsläufig für „Die Spur des Sternenprinzen“ genutzt werden. Man kann sie problemlos als kleine Episode in fast jedem Abenteuer einbringen, sofern es innerhalb der Region um Vinerata spielt oder das Auftreten eines Vultruns nicht völlig unmöglich ist.

DIE VINERATISCHEN CAPRODOREN

Allgemeine Informationen:

Nach ungefähr einem Tag Wanderschaft treffen die Helden auf ein Lager abseits des Weges, in dem sich fünf Personen aufhalten, die beim Eintreffen der Helden sofort zu ihren Waffen greifen. Etwas abseits steht ein Karren, an den ein Hurda angeschirrt ist. Bei den Lagernden handelt sich um eine schlanke Amauna, einen hochgewachsenen Leonir mit silbergrauem Fell, einen Pardir sowie zwei Menschen. Die Amauna scheint die Anführerin der Gruppe zu sein, denn sie befiehlt den anderen Personen im Lager, die Waffen zu senken. Dann geht sie den Helden entgegen, begrüßt die Neuankömmlinge und stellt sich vor.

Meisterinformationen:

Bei der Gruppe der Lagernden handelt es sich um eine Gruppe Freiwilliger aus Vinerata, die hauptsächlich mit Stoßspeeren (den Caprodoren, dem myranischen, breitblättrigen Stoßspeer) bewaffnet ist. DaoLan, die Amauna, ist die Anführerin der kleinen Gruppe, die unterwegs zum Dorf Mibao ist.

Ihre Mission: Das Dorf Mibao ist einer der Hauptlieferanten für Grünen Reis, welcher im Imperium als ausgesprochene Delikatesse gilt. Seit einigen Wochen jedoch werden die Felder und Plantagen des Dorfes immer wieder von einem Vulturn, einem drei Schritt großen, fleischfressenden Laufvogel, heimgesucht, der bereits

mehrere Bauern angegriffen und getötet hat. Die Bewohner Mibaos wandten sich hilfesuchend an den Magnaten von Vinerata, der die Argenitin (myranisch: Söldnerin) DaoLan damit beauftragte, dem „Vulturn die Flügel zu stutzen“. Leider konnte sie nicht genügend erfahrene Leute finden, die mit ihr diese Herausforderung annahmen. Daher sieht sie in den Helden nun eine erfreuliche Unterstützung. Sobald diese nämlich erzählen, dass sie ins Gidang-Massiv wollen, aber nicht wissen, wo dieses zu finden ist, wittert DaoLan ihre Chance:

Sie bietet den Helden an, ihnen den Weg zum Gidang-Massiv zu beschreiben, wenn sie ihr und ihrer Truppe helfen, den Vulturn zur Strecke zu bringen. Die Amauna verrät den Helden natürlich nicht, dass ihr der Magnat von Vinerata eine Belohnung von 15 Aureal für den Kopf des Vulturn zugesagt hat, auch ihren Helfern gegenüber spricht sie, wenn überhaupt, nur von lediglich sieben Aureal. Und die Chance, dass die Helden mehr oder weniger unentgeltlich für sie arbeiten, aber die Möglichkeit des Sieges enorm verstärken, will sie sich natürlich nicht entgehen lassen. Den Helden bleibt also nichts anderes übrig, als die Amauna zu unterstützen, wenn sie der Spur des Sternenprinzen weiter folgen wollen.



Anmerkung:

Vielleicht ist unter den Helden auch jemand mit der Profession Großwildjäger. In diesem Falle sollte er mit DaoLan zusammen die Führung der Gruppe übernehmen und seine Erfahrungen im Umgang mit großen Tieren einbringen.

Die weiteren Mitglieder der Caprodoren sind:

- Thalinos von Vinerata, ein massiger Canteraner. Er trägt robuste Kleidung und einen zerbeulten Myrmidonen-Brustpanzer (RS 3), kämpft mit einem Caprodoros (AT/PA 13/11) und ist den Helden gegenüber sehr aufgeschlossen und freundlich.
- Ghas'pirr, ein alter Leonir. Unter seinem Brustharnisch aus Blutbüffelleder (RS 2) quellen lange, silbrige Fellstreifen hervor. Der Leonir ist zwar wortkarg, hat aber keineswegs die hochmütig-aristokratische Art, die manche Leonir an den Tag legen. Bewaffnet ist Ghas'pirr mit einer Schwertlanze (AT/PA 14/11) sowie einem Caprodoros (AT/PA 15/13).

- Domonion, ein etwas einfältiger Canteraner, der aber ein guter Koch ist. Er trägt fleckige Wanderkleidung und keinerlei Rüstung. Seine Bewaffnung besteht aus einem Caprodoros (AT/PA 10/9) und einem Friedensstifter (AT/PA 12/9). Domonion ist für die Verpflegung sowie für den Karren und das Hurda zuständig.
- Arr'dorr, ein schlitzohriger Pardir-Kopfgeldjäger. Er ist lediglich mit einem bunten Federumhang (RS 1) bekleidet, ist einäugig, redet wenig und mustert die Helden immer wieder misstrauisch. Bewaffnet ist Arr'dorr mit einem Caprodoros (AT/PA 15/14) und einem Serovermesser (AT/PA 13/12).

DaoLan lädt die Helden ein, über Nacht im Lager zu bleiben, um am nächsten Morgen frühzeitig nach Mibao aufzubrechen.

Das Dorf Mibao

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag des nächsten Tages erreichen die Helden und die Caprodoren das Dorf Mibao. Die Ortsvorsteherin, eine schlanke junge Frau namens Diosaltia, begrüßt die Truppe im Namen des 500-Seelen-Dorfes und bedankt sich überschwänglich für die Hilfe aus Vinerata. Dann geleitet sie die Helden und die Caprodoren zu einem Lagerhaus am Rande der Felder, welches als Unterkunft für die Vulturjäger hergerichtet wurde. Auf dem Weg zum Lagerhaus säumen viele Menschen den Weg. Es sind meist Kinder und Greise, da die erwachsenen Männer und Frauen zur Zeit auf den Feldern arbeiten. Die Dörfler jubeln der Truppe zu und hin und wieder klopfen ihnen einige der älteren Männer anerkennend auf die Schulter. DaoLans Schwanz wird buschig und zuckt nervös hin und her, Arr'dorr begleitet alle Annäherungsversuche seitens der Dorfbevölkerung mit einem dumpfen Grollen und gefletschten Zähnen. Eine hübsche junge Frau tritt den Helden in den Weg und streckt ihnen eine Art Tablett mit prallgefüllten Hirsebieer-Krügen entgegen. „Ein Willkommensgruß!“ erläutert Diosaltia. Am Lagerhaus angekommen, kann die Truppe ihre persönliche Habe sowie den Karren abstellen; auch das Hurda wird versorgt.

Meisterinformationen:

Die ungefähr 500 Einwohner Mibaos leben ausschließlich vom Reis- und Hirse-Anbau, wobei der „Grüne Reis“ das Haupthandelsgut des Dorfes ist. Nirgendwo sonst in Cantera gedeiht der „Grüne Reis“ so gut wie auf den feuchten Böden rund um Mibao. Daher ist die Zerstörung der Reisfelder durch den Vultur existenzbedrohend für die Dörfler. Aber da der Magnat von Vinerata nicht nur ein Feinschmecker, sondern auch ein recht umgänglicher Herrscher ist, sagte er Mibao seine Hilfe zu. Die junge Diosaltia ist noch nicht lange in ihrem Amt tätig, aber sie war es, die sofort einen Boten nach Vinerata schickte, als der Vultur verstärkt auftauchte.

Das Dorf selbst ist kreisförmig um einen zentralen Dorfplatz aufgebaut, die Hütten bestehen allesamt aus Bambus und gelegentlich auch anderen Hölzern. Die Plantagen und Felder liegen um die Gebäude verstreut und haben zum Teil eine Ausdehnung von bis zu einer Millia Durchmesser.



Vulturnenjagd

Allgemeine Informationen:

Diosaltia bleibt mit den Helden und Caprodoren im Lagerhaus und beobachtet alle mit einem neugierigen Blick. Dann drängt DaoLan darauf, unbedingt den Schauplatz der Ereignisse genauestens zu inspizieren, um gegebenenfalls schon einen Schlachtplan zu entwerfen.

Allerdings kommt ihnen der Vulturn zuvor – als die Gruppe zu den Feldern aufbrechen will, kommt ihnen atemlos ein etwa zehnjähriger Junge entgegen, der mit überschlagender Stimme „Der Vulturn ist da! Der Vulturn ist da!“ schreit.

Meisterinformationen:

Die Caprodoren packen ihre Waffen und rennen los. Sollten die Helden zögern, was wir natürlich nicht annehmen wollen, werden sie von DaoLan brüsk aufgefordert, mitzukommen.

Allgemeine Informationen:

Schnellstens führt Diosaltia die Helden und die Caprodoren aus dem Dorf hinaus in die Felder. Aufgeregte Männer und Frauen kommen ihnen entgegen, mehrere von ihnen bluten aus tiefen Schnittwunden. Aufgeregt deuten alle in eine Richtung, wo der Vulturn „wütet“. Nach kurzer Zeit kommt der Vogel in Sicht.

Schon von weitem ist der große Vogel zu sehen, der mit wütendem Krächzen auf den Reisfeldern herumtrampelt. Seine Krallen reißen große Erdbrocken aus dem bewässerten Boden und büschelweise werden Reispflanzen durch die Luft geschleudert. Als er euch und die Caprodoren erblickt, wirft er mit einem gellenden Schrei den Kopf hoch. Ein Schnauben dringt aus den Nüstern seines scharfen, von erdigen Flecken bedeckten Schnabels und mit einem schrillen Schrei stürmt er auf Euch zu.

Meisterinformationen:

Die Werte eines Vulturn finden Sie „in Wege nach Myranor“ Seite: 125.

Der Kampf sollte ein wenig spektakulär werden, schließlich ist ein Vulturn ein schneller und gefährlicher Gegner. Gerade DaoLan stürzt sich immer wieder todesmutig auf den Vogel und entgeht öfters nur knapp einem tödlichen Schnabelhieb. Wenn Sie der Meinung sind, dass der Vulturn kein ernstzunehmender Gegner für Helden und Caprodoren sind, lassen Sie zur Überraschung aller einen zweiten, etwas kleineren Vulturn auftauchen. Benutzen Sie für dieses Vulturn-Weibchen die bekannten Werte, die Sie allerdings in TP, RS, GS und AT etwas abschwächen.

Das Ende des Kampfes

Allgemeine Informationen:

Ist der Vulturn (oder die Vulturnen, je nachdem) besiegt, schneidet DaoLan unter dem Jubel ihrer Leute und dem Beifall der Dörfler den Kopf des Vogels ab. Danach bedankt Sie sich bei den Helden für die Mithilfe und löst nun ihr Versprechen ein, indem sie den Helden den Weg zum Gidang-Massiv erklärt.

Meisterinformationen:

Das Gidang-Massiv ist ein Teil der Lichthöhen und wird von mehreren schroffen Gipfeln und dazwischen liegenden, grünen Tälern

gebildet. Auffällig ist eine Gruppe von drei Bergspitzen, die man im Volksmund „Die drei Khardane“ nennt. Von Mibao aus führt der Weg ungefähr drei Tagesreisen an den Ausläufern der Berge entlang. Als Anlaufpunkt im Gidang-Massiv gilt eine Shingwa-Siedlung, die an einem Bergsee liegt, dorthin führt auch der einzige Pfad. Mehr Informationen kann DaoLan den Helden nicht geben, sie bittet aber darum, dass die Helden sie in Vinerata besuchen, sollten sie einmal in die Stadt kommen.



DIE HUNDERT GESICHTER DER OPTIMATEN

Matthias Löffler

Eine Schwierigkeit des Rollenspiels in Myranor ist oft die Einbindung und Darstellung von Optimaten im Imperium, weshalb diese auch oft in Foren debattiert wurde. Als größeres Problem erscheint dabei die Einbindung eines Spieleroptimaten in die meist sehr gemischten Abenteuergruppen. Aber diese Schwierigkeit kann sehr gut gelöst werden, wenn Meister und Spieler sich vorher wie es eigentlich immer der Fall sein sollte verdeutlichen, welche oft sehr verschiedenen Charakteristika und Punkte beachtet werden müssen, wenn es darum geht einen Optimaten glaubwürdig dazustellen. Dabei vergisst man oft gerne, dass der Optimatenstand eine Verschmelzung vieler Ideen und Aktivitäten darstellt und sich gerade deshalb im Stand selbst ein viel breiteres Spektrum an Individuen und Darstellungsmöglichkeiten bietet. Wichtig für den stimmigen Charakter, mit dem Spieler und Spielleiter gleichermaßen Spielspaß genießen, ist gerade eine kurze Diskussion über die

Wünsche und Vorstellungen, die beide vom Charakter haben, um erst danach Haus und Eigenheiten des Lehrers festzulegen. Genau für die Diskussion über die möglichen Kernpunkte eines Optimaten sollen hier Anregungen für Spieler und Spielleiter gleichermaßen gegeben werden.

Aufgrund der hohen persönlichen Bindung zu einem Lehrmeister, die zumindest in der ersten Stufen durch Adeptenqueste und zu lernende Stabzauber immense Wichtigkeit für das Leben des Junghehlen hat, sollte dabei im speziellen vom Spielleiter auch die Person des Lehrmeisters ausgearbeitet sein. Dazu soll nun erst einmal beschrieben werden, in welchen unterschiedlichen Positionen man einen „höheren Optimaten“ finden kann, wobei darauf zu achten ist, dass in allen hier genannten Positionen eine magische Begabung keinesfalls notwendig ist – und mit Ausnahme des Hauses Tharamnos sind in allen Häusern auch nichtmagische Mitglieder. Aber natürlich ist die magische Fähigkeit keine Behinderung bei der Ausübung der Positionen, vielmehr soll sie bei vielen für eine Erleichterung oder

Befähigung im entsprechenden Bereich sorgen:

a) Der Herrscher:

Landbesitz ist nach altem Recht nur Optimaten erlaubt. Weiterhin ist die Haltung von Sklaven allgemein üblich und sind die Ämter der Trondiare und Horanthes nur Optimaten zugänglich. Also sind die Optimaten in der Regel Herrscher über eine Provinz, und wenn nicht, doch zumeist Besitzer ausreichend großer Ländereien und Domänen, um sich nicht um das eigene Auskommen sorgen zu müssen. Viele Optimaten sehen dann wohl auch ein gewisses Maß an Besitz als selbstverständlich, und so kommt es, dass zumindest Schüler wohlhabender Optimaten, die nach bürgerlichen Maßstäben schon als unendlich begütert gelten, sich wohl auch über ein nicht zu geringes monatliches Taschengeld freuen können (das für sie selbst natürlich wenig Wert besitzt, ist es doch schnödes Gold oder Silber, aber weder genug, um magische Ge-



räte kaufen zu können, noch um eine monatliche Party für die 60 nächsten Freunde geben zu können, ohne Stil zu verlieren). Schüler von Optimaten, die in einem ordentlichen, optimatischen Haushalt aufgewachsen, sollten zumindest an das Herumkommandieren von einigen Mägden und Knechten oder Sklaven gewohnt sein, und dabei ist es für sie noch nicht einmal eine Unhöflichkeit oder Frechheit, einen befehlenden Ton anzulegen, sondern schlichte Gewohnheit und Wissen, durch präzise Befehle ohne zu viele Umwege schnell den Dienst zu bekommen, den man wünscht.

Für den Spieler:

Der Befehlston ist natürlich je nach Haus und auch „Vorbild“ und „Vorbildung“ unterschiedlich. So mag es Kindern von Optimaten gar nicht auffallen, wie arrogant sie denn nun eigentlich sind, während adoptierte Zauberer entweder ihre neue Position richtig genießen oder aber sich bemühen, nach beiden Seiten (Optimaten beziehungsweise restliches Volk) nicht zu befremdlich zu wirken. Inwiefern sich die Herrschaft des Lehrers auf die Fähigkeiten des Schülers auswirkt, mag von Fall zu Fall variieren, ist doch nicht jeder Optimat daran interessiert, seine Herrschaftsposten auch auszuüben (insbesondere Illacrión, Onarchos, Phraisophos, Mechaniker)

Für den Meister:

Der Eleve sollte noch ohne Landbesitz sein, jedoch sollte es durchaus einige Dienstboten und Untergebene oder auch Sklaven geben, die ohne große Fragen seinen Befehlen Folge leisten. Der Spieler sollte, solange er in der Umgebung seines Lehrers lebt, ohne größere Probleme über eine finanzielle Grundausstattung verfügen können, damit er nicht immer zerlumpt durch die Gassen streunen und Hirsebrei essen muss. So etwas kann sich ändern, wenn man sich weit genug aus dem Einflussbereich des eigenen Lehrers entfernt, wie zum Beispiel in den Pardirdschungel oder allgemein auf dem Land. Weiterhin ist es für Optimatenkinder durchaus möglich, über Einkünfte aus eigenem geerbten Besitz zu verfügen (etwas anders bei Tharamnos, da Kinder von Optimaten nur bei magischer Befähigung wieder Optimaten werden können – da erbt wohl eher der beliebteste Schüler), während adoptierte Magier wohl stärker am Tropf ihres Meisters hängen (und so vielleicht auch eher dazu neigen, ein bisschen für eine Verschiebung der Besitzverhältnisse zu ihren Gunsten zu arbeiten). Natürlich sind aufgrund der hohen Abhängigkeit auch die Lehrer meist gewohnt, ihren Eleven und auch Adepten die Bitten der Häuser darzulegen, wollen doch die Adepten auch noch in die tieferen Geheimnisse der Häuser vordringen. Und je gewohnter ein Optimat an das Herrschen ist, und sei es nur sein Landgut, ist sein Wort

Gesetz, das nur von anderen Optimaten angezweifelt werden kann. So hat also auch der durchschnittliche Bewohner des Imperiums einen sehr unterwürfigen Umgang mit den Dreiäugigen, ist man doch oft auch ihrer Willkür ausgeliefert. Zumindest sollten Bewohner des Imperiums einfachen Bitten von Dreiäugigen ohne größere Probleme nachkommen, wenn die Optimaten standesgemäß auftreten (wozu wiederum durchaus eine gewisse „Bedeckung“ gehören sollte). Regionale Unterschiede sind durchaus möglich (Extreme Xarxaron, wo man immer im Staub kriecht, sobald ein Träger der Triopta auftaucht, bis Tharpura, wo man den Amaunir mehr Beachtung zukommen lässt als den Optimaten, und die Amaunir die Optimaten höchstens als gleichwertig anerkennen).

Magie:

Als unterstützende und begleitende Magie der Lehrer, die sich vor allem mit dem optimatischen Aspekt der weltlichen Herrschaft befassen, ist für die stellaren Zauberer vor allem die Domäne Ashabel (Herrschaft per se) zu sehen, wobei auch die Domänen Balburi (Frieden) und Undhabal (Tradition) für jeweils spezielle Aspekte der Herrschaft über Land und Leute stehen. Für Dämonologen sind weniger klassische Gebiete vorhanden, da das chaotische Element einer friedlichen Herrschaft nicht so gut zu Gesichte steht. Möglich wären die Domänen Avastada für einen Dämmerzustand des Volkes sowie um



Revolutionen zu beruhigen; wie auch Dacalya und Irjabaar zur Vorgaukelung scheinbaren Glücks. Als Instruktionen wären Kontrolliere, Beseele, Mindere und Unterdrücke für direktere Eingriffe wohl erste Wahl; als Schutz vor magischen Übergriffen natürlich Untersuche, Banne und Treibe aus. Dass natürlich ein weiteres Feld an Möglichkeiten existiert, steht aufgrund der freien Zauberei der mächtigeren Optimaten außer Frage.

In den folgenden Ausgaben werden wir uns mit weiteren Untergruppen der Optimaten befassen.

- b) Der Befehlshaber
- c) Der Politiker
- d) Der Wissenschaftler
- e) Der Mäzen
- f) Der Lebemann

SHOWAMS SOHN

Tobias Mauritius Fink

Was tat er hier bloß...? wieder einmal hatte er sich von dem Optimaten zwingen lassen. Vorsichtig blickte er sich in der Halle um. Überall standen Statuen von Ahnen, ehrbaren Bewohner dieses Hauses. Die meisten waren menschengroß, abgesehen von ein paar Büsten, die in den Ecken des Raumes standen. Sie waren alle aus Ton, aber dennoch sehr kunstvoll bearbeitet. In der Mitte des Raumes stand eine riesige Figur, aber er konnte sie im Dunklen nur erahnen und kannte so ihr Aussehen nicht. Der Shingwa lauschte kurz, als unter seinem Fuß etwas nachgab und ängstlich und verunsichert sah er hinab. Wie konnte er sich nur auf die Statuen konzentrieren, wenn sein Leben wichtiger ist. Ein mechanisches Klicken war zu vernehmen und das Echsenwesen zuckte

zusammen. Er musste nun schnell die Lage überblicken, wenn er noch lebend heraus kommen wollte. Plötzlich erkannte er die drei kleinen Löcher vor ihm und er sprang zurück, als vor ihm mit einem lauten „Rumms“ drei Speere hervor schossen. Er hatte noch einmal Glück gehabt. Oder etwa doch nicht?! Im Gang hinter ihm hörte er ein trappeln von Füßen. Sie würden gleich da sein. Hastig sprang der Shingwa an eine freie Stelle und konzentrierte sich auf diese trostlose Farbe grau.

Es rumpelte. Der Wächter schreckte zusammen. Sonst war die Arbeit immer einfach, denn bisher brach hier niemand ein. Sein Vorgesetzter nickte ihm nur zu: „Irgendwann ist immer das erstemal. Nimm eine Laterne mit, sonst hast du keine

Chance,“ grummelte er. Sofort gehorchte Dilieon und nahm aus der kleinen Stube eine Laterne und ging hinaus. Draußen in den Gängen des Hauses war es ruhig, sah man mal von den Geräusch des Regens ab, der unaufhörlich auf die Dächern prasselte. Brajan würde ihm schon gut gesonnen sein, obwohl: Wer glaubt schon an die Götter, dachte er bei sich. Vorsichtig schlich er durch die Gänge, leider war das mit der leichten Rüstung nicht allzu leicht und es gab bei jedem Schritt ein leises Echo, das an den Wänden wiederhallte. Unheimlich wirkten die Gemälde auf ihn, die mysteriöse Wesen darstellten. Menschen, die mit riesigen Flügeln über ein weitläufiges Tal flogen. Ob es solche Wesen wirklich in Myranor gab?, fragte er sich. Aber was beschäftigte er sich mit



diesem Gedanken, er sollte lieber auf sich selber achten, nicht dass feige Meuchler ihn von hinten umbrachten. Dileon war in der Halle angelangt. Die Steinstatuen in der Halle warfen lange Schatten. Und natürlich in der Mitte das Prachtstück: Ein auf dem Boden liegender Neristu, auf dem Antamyr der Dritte stand und stolzen Hauptes ein Schwert empor hielt, in dessen Mitte ein großer Smaragd eingelassen war. Allein schon der Smaragd sollte einige Aureal einbringen, aber dies ließ ihn kalt. Der Mond, der durch die kleinen Fenster einfiel, war fast vollendet. Dileon sah sich um, zum ersten Mal fiel ihm diese lebensechte Statue eines Shingwa auf. Er erfreute sich an dieser Genauigkeit des Werkes.

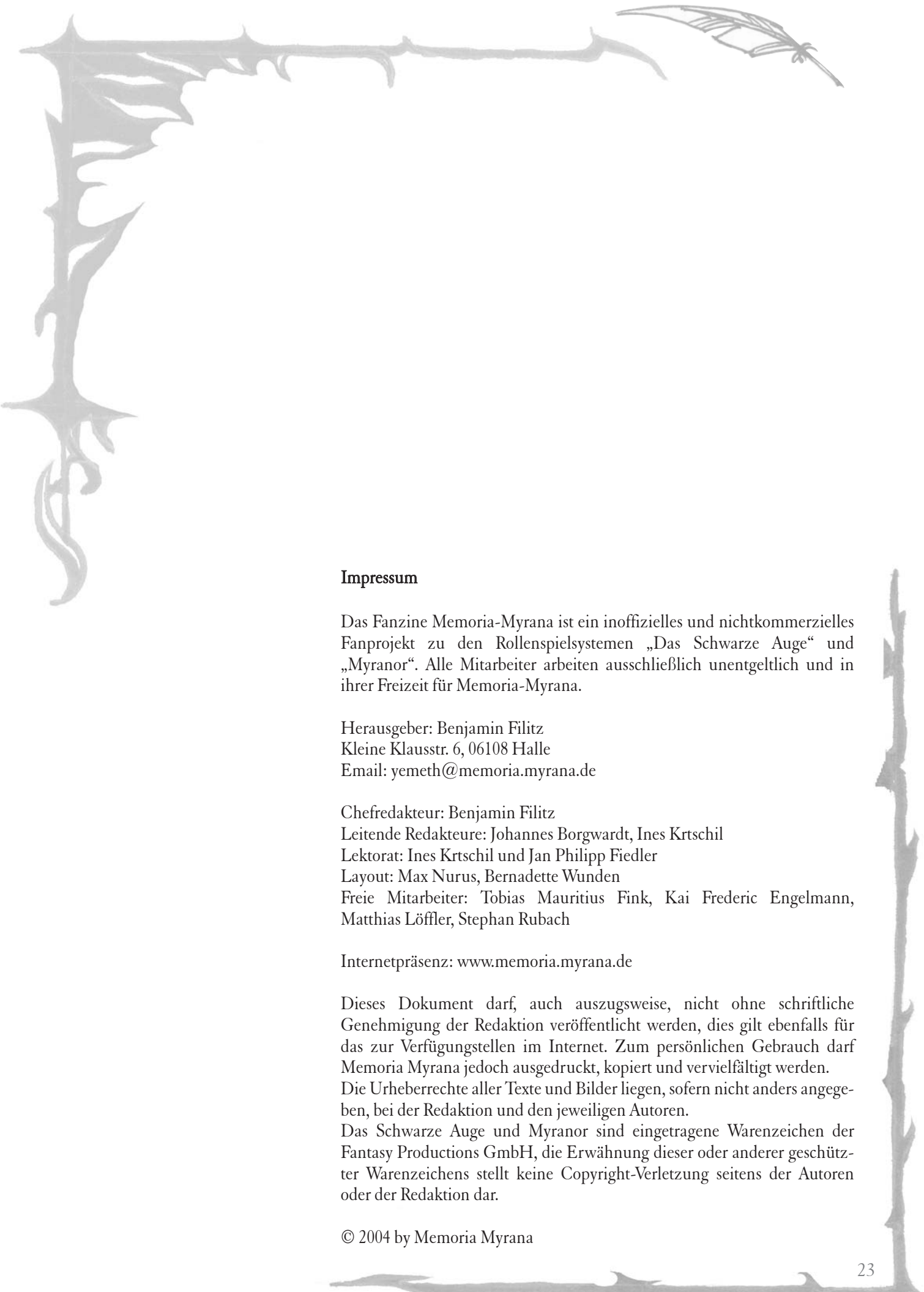
Alles hatte damit angefangen, dass er eines Tages zurück in das Shingwa Viertel Balan Canteras zurückkehrte. Er wollte seinem Sohn gerade das neue bunte Kissen geben, was er ehrlich erbeutet hatte, als er einen mysteriös gekleideten Mann sah. Dieser trug eine schwarze Kutte, auf dem Haupt eine Maske, die das höhnende Gesicht eines Skelettes zeigte. In den Händen trug er einen Stab, der ebenfalls aus Knochen war - anscheinend einer dieser Magier. Der Magier, oder Optimat, wie die Imperialen sagen, erzählte ihm, dass sein Haus seinen

Sohn beim streunen auf ihrem Gelände gefunden und ihn gefangen genommen haben. Wollten er ihn wiedersehen, müsste er ein paar Aufträge erledigen. Dies ging nun schon einen Regenbogen, oder Oktalen, wie die Canteraner sagen, aber die Hoffnung trieb ihn an. Natürlich war Swolla, sein Sohn, nicht auf diesem Gelände gewesen, er war ja noch so jung und war nicht wild. Seine Frau ist kurz nachdem Swolla geschlüpft war gestorben. Swolla war das Einzige, was er noch hatte. Dieses Mal sollte er einen Smaragd stehlen, der an einer Statue hier irgendwo sein sollte. Wofür wurde natürlich nicht gesagt, nur das dieses Haus einem Magier aus dem Hause Aphirdanos gehört, aber was das sei, wusste er auch nicht...

Er kam zurück in die Wirklichkeit. Zu leicht wurde er von Siminias Gaben verzaubert und wie in einem Bann gezogen. Der Wächter sah sich erneut um, sah aber niemanden. Vielleicht war seinem Herren, ein reicher Optimat, nur eine Amphore auf den Boden gefallen und alles passierte im Wohntrakt der Villa, aber dies sollte die Sorge der Sklaven sein. Brummelnd drehte er sich um und schlürfte den Gang zurück, wobei er weiterhin an die Flügelmenschen dachte, die ihn so faszinierten...

Endlich, der Wächter war gegangen. Die Zeitspanne kam ihm unendlich vor. Tief atmete er aus und fuhr mit der Zunge über seine raue Lippe. Kurz machte er ein schnalzendes Geräusch, als er seine Zunge wieder einzog, dann begab er sich vorsichtig zu der Figur. Wie beschämend sie doch war, mit dem armen Neristu. Er hockte sich nieder, um den Boden nach Fallen zu untersuchen. Langsam fuhr Showam mit seiner rautigen Hand über den Boden, er wollte ihn abdrücken, um zu gucken, ob dies auch eine Falle sei, als er bemerkte, dass vor seinen Augen sich ein Schatten ausbreitete. Er dachte, dies seien seine letzten Sekunden. Schockiert erwartete er den entscheidenden Schlag, als er ein klirrendes Geräusch hörte. Erschrocken hob er den Kopf. Vor ihm hielt eine Neristu den Smaragd hoch. Das konnte nicht wahr sein. Wenn er den Smaragd nicht kriegen würde, wäre sein Sohn tot. „Oh...“, flüsterte sie fast mitleidend. Sie trug nur eine Weste und eine enge schwarze Lederhose. Ihre vier Brüste hoben und sanken bei ihren langsamen Atemzügen. „Du willst ihn haben, nicht wahr? Dann hol ihn dir!“. Herausfordernd sah sie ihn an...

FORTSETZUNG FOLGT



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: Benjamin Filitz
Kleine Klausstr. 6, 06108 Halle
Email: yemeth@memoria.myrana.de

Chefredakteur: Benjamin Filitz
Leitende Redakteure: Johannes Borgwardt, Ines Krtschil
Lektorat: Ines Krtschil und Jan Philipp Fiedler
Layout: Max Nurus, Bernadette Wunden
Freie Mitarbeiter: Tobias Mauritius Fink, Kai Frederic Engelmann,
Matthias Löffler, Stephan Rubach

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf Memoria Myrana jedoch ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden. Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei der Redaktion und den jeweiligen Autoren. Das Schwarze Auge und Myranor sind eingetragene Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH, die Erwähnung dieser oder anderer geschützter Warenzeichens stellt keine Copyright-Verletzung seitens der Autoren oder der Redaktion dar.

© 2004 by Memoria Myrana