

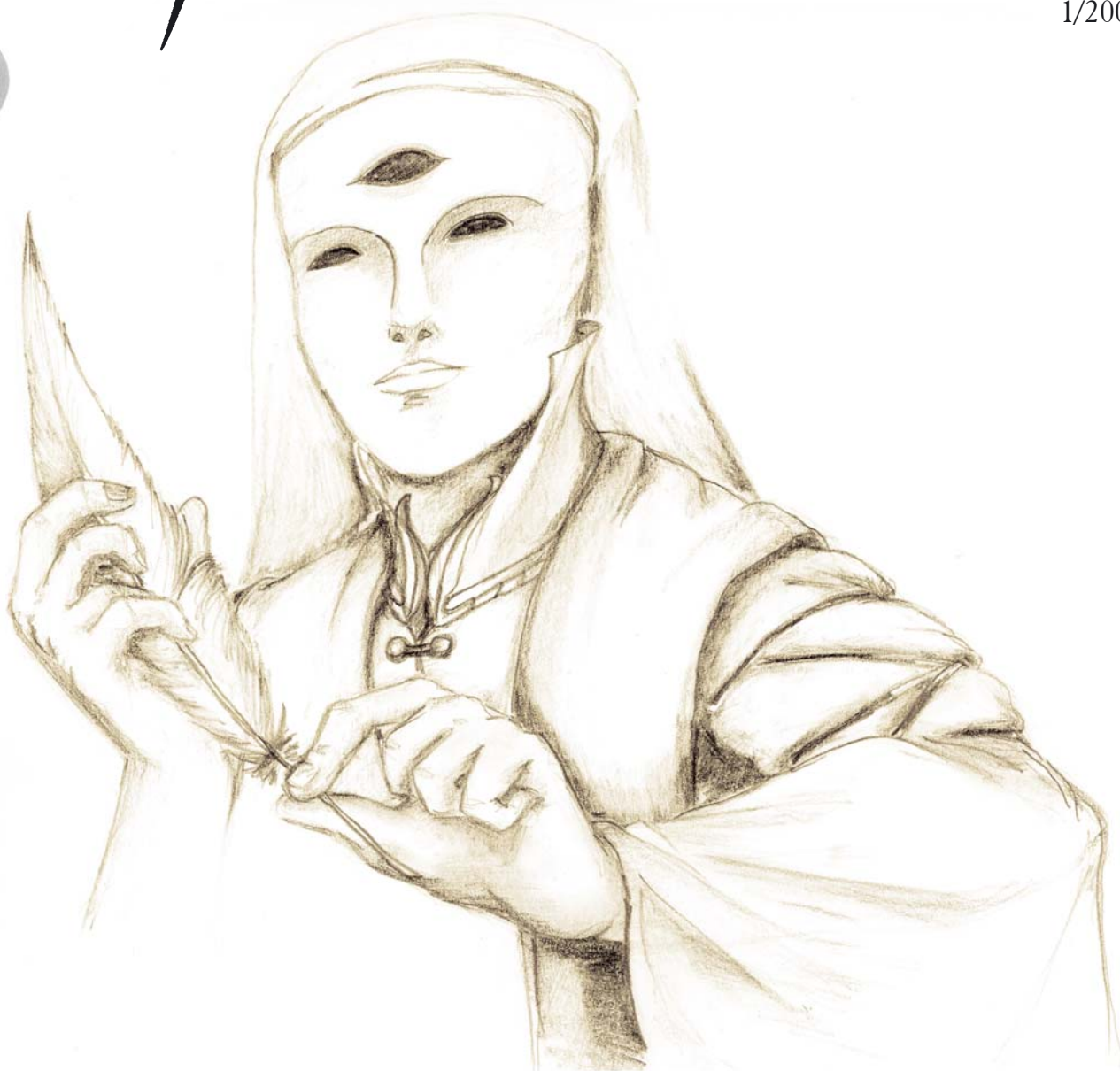


Memoria

Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

1/2005





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	X
Kochecke Katzenbraten	X
Städte des Imperiums	X
Myranische Elfen II	X
Sindragor	X
Hjaldinger Runenzauberer	X
Erstellung von Matrizen	X
Impressum	X



VORWORT

von Benjamin Filitz

Nun ist schon ein Jahr vorüber, seit die erste Ausgabe von "Memoria Myrana" erschienen ist und fast zwei Jahre ist es her, dass sich die ersten Visionen eines Myranor-Fanzines formten.

Nach dieser Zeit ist es angebracht, ein kurzes Resümee zu ziehen und Euch, den Leserinnen und Lesern, ganz herzlich zu danken.

Hätte man mir vor einem Jahr prophezeit, welche Dimension das Memoria-Myrana-Projekt annehmen würde, ich hätte verständnislos den Kopf geschüttelt.

Aus der spontanen Idee eines Fanzines für das Nischenprodukt Myranor sind inzwischen nicht nur das Fanzine, sondern auch eine Webseite, ein regelmäßig erscheinender Comic, ein Lexikon, eine Matrizensammlung und verschiedenste Veröffentlichungen geworden.

Viele neue Mitarbeiter haben wir gewonnen und viel positive Kritik, auch von offizieller Seite, hat uns im letzten Jahr erfreut. (Nicht ohne Stolz sei auch die Widmung im "Thronräuber" und der prominente Link auf Fanpros neuen DSA-Seiten erwähnt.)

Die Zahlen der Downloads steigen mit jeder Ausgabe rapide an und sprengen inzwischen fast die Grenzen unserer Kapazitäten. Gerade die Nebenprojekte wie das "Myranische Arsenal" und die "Zoobotanika Myrana" sind mehrere tausend mal heruntergeladen worden.

An dieser Stelle also herzlichen Dank an Euch alle: Dankeschön!

Dass wir auch in diesem Jahr nicht untätig bleiben ist selbstverständlich, zudem stehen die Chancen, die überarbeitete Myranor-Version noch dieses Jahr in den Händen zu halten um einiges besser, als noch in den letzten 2 Jahren - die Gebete und Vorbestellungen haben geholfen.

Diese Ausgabe bietet Euch neben diesen Zeilen natürlich noch interessantere Lektüre, z.B. einen Artikel über Hjaldinger Runenmagie, neues zu den myranischen Elfen und Anmerkungen zur Matrizen-erstellung. Auch die Kochecke ist natürlich wieder mit dabei.

Viel Freude mit dieser Ausgabe und ein gutes Myranor-Jahr 2005 wünscht Euch im Namen aller Memoria-Myrana-Mitarbeiter

Benjamin Filitz



Hurra - www.memoria.myrana.de ist trocken!

Aus PHECHALDAS GARKÜCHE

Von Marcel Littek, Ines Krtschil und René Littek

Ansumyas Segen mit euch, Fremde.

Mein Name ist Jaenasta, Gir Rao kann auch heute leider nicht bei uns sein... sie war zu schnell, aber ich habe einen guten Ersatz: Jaenasta's preisgekröntes Rezept für „Katze auf Tharpurische Art“:

ZUTATENLISTE:

- 1 mittelschwere Katze
- Maronen
- Pflanzenöl
- Tropenfrüchte nach Geschmack
- Mayenos-Feuerpulver
- Tharpurische Feuerschoten

Man nehme eine Katze möglichst zwischen 32 – 48 Uncia (ird. 800 - 1200 Gram), die Mengen sind der Größe der verwendeten Katze anzupassen...ein Pfund sonnengebräunte Maronen, einiges an pflanzlichem Öl (ird. 20-50 ml), verschiedenste Tropenfrüchte, je nach Geschmack (empfohlenermaßen Mango, Maracuja, Papaya und zur Dekoration Sternfrüchte, Ananas).

Die Sauce wird aus den Bratöl sowie den Früchten und einem Schwung Mayenos-Feuerpulver (Chayenne) sowie tharpurischen Feuerschoten (Paprika) angeschärft. Die Katze wird unterdessen abgekocht, sodass das Fell leichter abzuziehen ist. Sobald die Katze durch ist, mit einem rauen Handschuh das Fell abziehen, bevor man sie ausnimmt! Sonst hat man Haare in der Füllung. Die Maronen in dem Öl anbraten, bis sie aufplatzen, dann mit einem Schälmesser die schalen der Maronen entfernen.

Das Öl zusammen mit den Früchten und einem Spritzer aus dem Aromafrosch* anbraten und ggf. mit etwas Wasser verflüssigen, sodass sich eine leicht visköse Masse daraus entwickelt.

Die Katze wird nun vom Rektum her angeschnitten und ausgeweidet, die Innereien eignen sich übrigens

um weitere Katzen anzulocken, falls wir einmal Gäste erwarten.

Sorgen sie dann aber für ausreichende Zusatz-Zutaten!

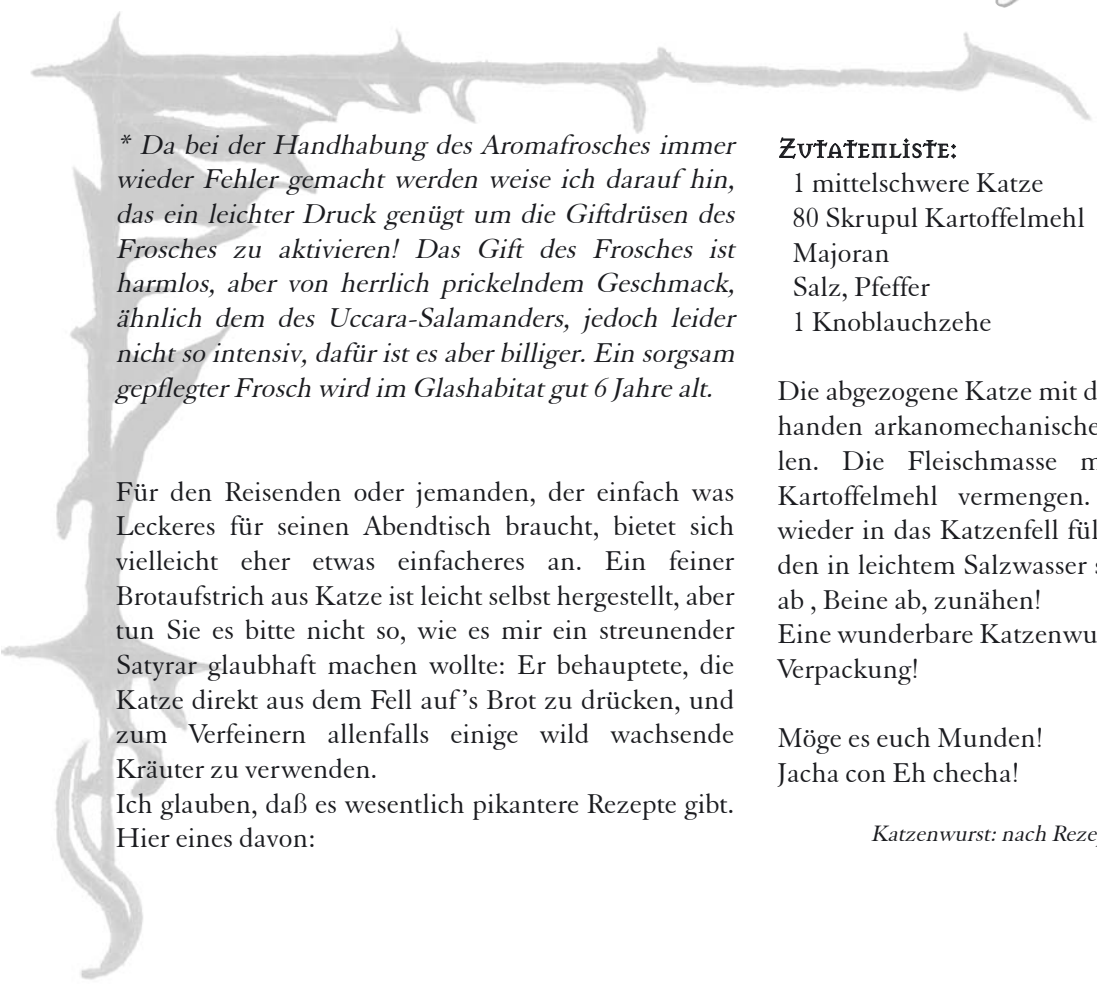
Dann füllen sie die Katze mit den Maronen und bestreichen sie mit etwas Öl der Sauce um eine knackige Backschicht zu erhalten, sobald sie die Katze anbacken.

In dem Ofen wird die Katze bei hoher Temperatur (ird. bei etwa 250 C) angebraten und erfährt die besagte Bräunung. Nicht wundern, Katzenfleisch schrumpft etwas unter der Hitze, daher ggf. bei großem Hunger größere Katze wählen.

Nach dem Backvorgang sollten die Maronen das fleischige Aroma angenommen haben und die Katze das schmackhaft fruchtige Aroma des Obstes. Dann gießen sie die restliche Sauce über das Gericht und garnieren nach Belieben. Dabei eignen sich die Ananasscheiben ausgezeichnet um den Stert (Meist nicht essbar!!) zu dekorieren...

Ach ja, wer keine Katzen mag, kann auch ein kleines Schwein nehmen.





** Da bei der Handhabung des Aromafrosches immer wieder Fehler gemacht werden weise ich darauf hin, das ein leichter Druck genügt um die Giftdrüsen des Frosches zu aktivieren! Das Gift des Frosches ist harmlos, aber von herrlich prickelndem Geschmack, ähnlich dem des Uccara-Salamanders, jedoch leider nicht so intensiv, dafür ist es aber billiger. Ein sorgsam gepflegter Frosch wird im Glashabitat gut 6 Jahre alt.*

Für den Reisenden oder jemanden, der einfach was Leckeres für seinen Abendtisch braucht, bietet sich vielleicht eher etwas einfacheres an. Ein feiner Brotaufstrich aus Katze ist leicht selbst hergestellt, aber tun Sie es bitte nicht so, wie es mir ein streunender Satyrar glaubhaft machen wollte: Er behauptete, die Katze direkt aus dem Fell auf's Brot zu drücken, und zum Verfeinern allenfalls einige wild wachsende Kräuter zu verwenden. Ich glauben, daß es wesentlich pikantere Rezepte gibt. Hier eines davon:

ZUTATENLISTE:

1 mittelschwere Katze
80 Skrupul Kartoffelmehl
Majoran
Salz, Pfeffer
1 Knoblauchzehe

Die abgezogene Katze mit dem Messer oder wenn vorhanden arkanomechanischer Fleischraspel fein mahlen. Die Fleischmasse mit den Gewürzen und Kartoffelmehl vermengen. Dann diese Wurstfarce wieder in das Katzenfell füllen und darin 1 1/2 Stunden in leichtem Salzwasser sieden lassen. Vorher Kopf ab, Beine ab, zunähen!

Eine wunderbare Katzenwurst in einer ansprechenden Verpackung!

Möge es euch Munden!
Jacha con Eh checha!

Quelle:

Katzenwurst: nach Rezept von Chefkoch Heng Zo Ruoh

STÄDTE DES IMPERIUMS

DIE STADT DES EPHAR – ARCEOPLES

von Jörn Wesserling

» ...und so begab es sich, dass die Menschen Städte bauten und Straßen errichteten Und über alles wachte der Thearch und es war gut so. Doch die Menschen lebten nur auf dem Lande und hatten alle Angst vor dem Wasser. Als Ephar das sah, war er erzürnt und wandte sich schäumend vor Zorn an seine Mutter Charypta. Er fragte sie, warum die Menschen so fleißig seien, Städte aus Lehm und Stein erbauten, aber sein geliebtes Meer verschmähten. Und da sprach Charypta, dass das Meer nicht für die Menschen geschaffen sei und sie alle ertrinken, wenn sie es betreten würden. Doch Ephar wollte das nicht wahr haben und er stieg aus dem Meer, zu ein paar hungrigen Bauern, die im Dreck nach Nahrung wühlten. Er sprach zu ihnen, wie dumm sie doch seien und das Meer voller Fisch sei, sie hier aber Hunger leiden würden. Die Bauern aber hatten weiterhin Angst vor den stürmischen Fluten und da baute Ephar ihnen ein statt-

liches Schiff und zeigte ihnen den Umgang damit. Bald ernährten die beiden Bauern des Meeres das ganze Dorf und alles war gut. Ephar war ebenfalls glücklich, als noch mehr Menschen daraufhin das Meer befuhren und ihre Angst davor ablegten. Und das Dorf wuchs zu einer gewaltigen Stadt heran – das war hier. In Arceoples. «

Geschichte aus Arceoples, wie sie heutzutage erzählt wird

Die Landschaften des weiten Horasiats Telaniu sind für ihre melancholische Schönheit bekannt. Im Nordwesten liegt das Horasiat Trivinia, im Westen Corabeniu, im Süden Mayenios und Era'Sumu. Größtenteils liegt Telaniu auf der telanischen Halbinsel, wovon nur ein schmaler Streifen Land an der trivinischen Bucht zum Nachbarhorasiat gehört. Die Grenze zu Mayenios verläuft im Rückrad der kontinentalen Ausläufer des Sa'Thior Gebirges.



Das Klima des Horasiats ist warm und ganzjährig feucht. Die exponierte Lage am Thalassion läßt häufig von Shinxir bis Gyldara schwere Stürme über Telaniu fegen. Das hat in der Vergangenheit natürlich dazu geführt, dass isolierte Domänen gänzlich vernichtet wurden. Daraus hat sich der Glaube entwickelt, dass Chrysir jede Siedlung früher oder später straft, die tollkühn der Wildnis trotzt. Somit gibt es einen recht engen Domänengürtel um die Städte, die in Chrysirs Namen errichtet wurden, weil diese Gebiete schließlich mit dem Einverständnis des Gottes genutzt werden dürfen. Daher ist die Wildnis außerhalb der Städte und Domänen noch unberührter, als im Rest des Imperiums und nur einzelne Ruinen zeugen von unvorsichtigen Versuchen der Kouramnion, dieses Land zu kultivieren. Im Norden gibt es den großen Wald von Tarkalia, der verflucht sein soll, ungezähmte Sümpfe, locker bewaldete Ebenen im Zentrum und schroffe Gebirge, welche die Zentren der beiden Halbinseln ausmachen.

Die Bewohner Telanios gelten im Rest des Imperiums als einfach und fleißig. Ihre ehrfürchtige Begeisterung für die Natur und die weiten Landschaften werden allerdings als rückständig angesehen. Bedeutende Provinzhauptstädte sind die Festungsstadt Nyralan am Eingang der trivinischen Bucht, die Stadt der Bögen Sagitaria, die bedeutende Handelsstadt Lordur Guybra an der imperialen Straße nach Trivina und die Hafenstadt Arceoples am Thalassion, die jetzt genauer beschrieben wird.

Die Provinzhauptstadt Arceoples liegt vierhundert Millia südöstlich im weit fallenden Schatten von Trivina, etwa in der Mitte der telanischen Halbinsel, welche die trivinische Bucht vom Thalassion abschirmt. Arceoples liegt damit direkt und ungeschützt am großen Ozean. Doch der Schutzgott der Stadt, der Sohn der Charypta selbst, scheint seine wachende Hand über die Stadt gelegt zu haben. Das der Kult des Ephar schon lange in Vergessenheit geraten ist, will diese Stadt nicht wahrhaben und liegt als letzte Hochburg des Glaubens wie ein sprichwörtlicher Fels in der Brandung. Die Stadt erstreckt sich über eine hügelige Landzunge, die sich in das Thalassion schiebt und präsentiert mit jedem Detail, dass sie von Ephar persönlich gesegnet ist:

Zwei Häfen besitzt die Stadt, auf jeder Seite der Landzunge einen. Im nördliche Hafen, der grüner Hafen genannt wird, werden teure Waren verschifft. Dazu gehören Pelze aus den nördlichen Horasiaten, Sklaven aus dem Süden, wertvolle Metalle und Apparaturen. Im weißen Hafen, der die Südflanke der Stadt dominiert, wird vor allem der Handel mit Nahrungsmitteln, Zuckerwerk aus Mayenios und

auch der Fährverkehr abgewickelt. Denn Arceoples ist eine der größten Städte an der Küste des Horasiats Telanios und wird gerne von Händlern und Reisenden angefahren, um Vorräte aufzunehmen.

Die Bewohner Telanios gelten im Allgemeinen schon als mutig, fleißig und genügsam und böse Zungen sagen ihnen nach, sie würden zu geradlinig denken und sich zu sehr auf eine Sache versteifen. Im Vergleich zu anderen Horasiaten mag das sicherlich zutreffen und sicherlich hat das raue Klima am Thalassion diesen Menschenschlag etwas öfter in die Werkstätten getrieben, als in das Theater, oder die Arena.

Jeder Fremde wird gerade in Arceoples feststellen, wie fromm die Einwohner sind. Nicht nur bei Bitten um eine sichere Reise, sondern auch bei alltäglichen Kleinigkeiten wird Ephar um Hilfe und Beistand angefleht. Natürlich herrscht auch hier der Glaube an die Oktade vor, deshalb bittet man Ephar bei seiner Tante Raia, oder seinem Onkel Brajan ein gutes Wort einzulegen. Diese Art die Oktade zu ehren und trotzdem einem anderen Hauptgott zu haben, wird im Allgemeinen geduldet oder schlimmstenfalls belächelt. Frömmigkeit ist im Imperium selten und ein Händler wird seinen Gegenüber sicherlich nicht über dessen Glauben belehren.

Der Palast des Trodinars liegt am Ende der Landzunge, vom Meer umschäumt in einem altherwürdigen Palast, der schon viele Herrscher kommen und gehen sah. Aus grauem Granit und mit seinen vielen massigen Türmen, mag er sicherlich nicht eine der schönsten Paläste sein, die es im Imperium gibt, aber dieser Baustil verleiht ihm ein gewichtiges Aussehen, das Respekt einflößt und ihn erscheinen läßt, als sei er für die Ewigkeit erbaut. Auf einer winzigen Insel, die der Landzunge vorgelagert ist, steht einer der wenigen Ephartempel des Imperiums. Der Tempel ist ein flacher kreuzförmiger Bau, den wuchtige Säulen tragen. Hier widmen sich etwa zwei dutzend, an Land lebende, Priester dem stürmischen Gott und stehen ihm in Kraft und Launenhaftigkeit in nichts nach. Dass an den flanken der Insel unter Wasser eine größere Loualilsiedlung liegen soll, ist ein offenes Geheimnis in der Stadt.

Ebenso weiß fast jeder Bürger, dass Navarcu die "nach Ortea fahren" nicht die kleine Stadt im Norden ansteuern. Dies wäre auch höchst verwunderlich, denn Ortea hat keinen Hafen und liegt einige Millia von der Küste entfernt im Binnenland. Dieser scherzhaft gemeinte Ausdruck beschreibt vielmehr den Handel auf offener See mit den Serobern. Da natürlich kein

serovisches Schiff in einem imperialen Hafen anlegen darf, wird der Handel auf das Thalassion verschoben. Dieses Vorgehen wird vom Trodinar zwar wahrgenommen, aber mißmutig gebilligt. Denn vor zehn Jahren machte der ehemalige Trodinar von Arceoples den Fehler mit aller Gewalt diesen Handel zu unterbinden – mit Erfolg. Doch leider ging damit auch eine große Einnahmequelle der Stadt praktisch über Nacht verloren und somit wurden die Patrouillen wieder abgezogen und "Ortea" konnte wieder angefahren werden. Doch es wechseln nicht nur Waren den Besitzer auf hoher See, sondern auch Besatzungsmitglieder. Der Honorat Diphledius serr Rhidaman wandelt bei diesen "Anheuerungen" am Rand des Abgrunds. Offiziell kontrolliert er ein Dutzend Segler, die mayenische Zuckerwaren verschiffen, doch manchmal läßt er ein Schiff in See stechen, dass mit einigen neuen Besatzungsmitgliedern aus Serovia zurückkehrt... Die Ennandu freuen sich natürlich, ein so bequemes Sprungbrett für ihre Spione und Agenten zu haben, doch der Zorn der Rhidaman wird gar schrecklich werden, wenn dieses Vergehen jemals an ein optimatisches Ohr geraten sollte.

Neben legalem und illegalem Handel bestimmt allerdings noch ein anderes Thema die Stadt: Die nie versiegende Sehnsucht nach dem Meer. Der normale Bürger des Imperiums verbindet mit dem Meer nur Schrecken und Monster und Seefahrer werden nicht beneidet, sondern nur geduldet, um an kostbare Waren aus der Ferne zu kommen. Doch Arceoples wäre nicht die erwählte Stadt des Ephar, wenn diese Meinung auch hier überwiegend wäre. Ganz im Gegenteil: Die Bürger Arceoples scheinen geradezu unerschütterlich und reiselustig zu sein. Geschichten aus der Ferne und

die Ankündigung einer neuen Expedition nach Nord, Süd, oder gar Ost, erregt die Gemüter in positiver Hinsicht. Und nicht ohne Grund sind die viele Hallen im Palast mit Schriftrollen und Büchern gefüllt, die Reiseberichte aus aller Herren Länder beherbergen. Und so kommt es jede Generation ein paar mal vor, dass ein Optimat einen neuen Seeweg um das Archipel von Shindrabar erkunden lassen will, oder vielleicht sogar eine Expedition nach Meralis entsendet.

Dieses "Herumschipperrn" wird im fernen Trivina allerdings nur belächelt. Dort gibt es unzählige Witze und Anekdoten über den einfachen Navarcu aus Arceoples, der aus lauter Dummheit fortsegelt und nur Spott und Ärger erntet. Doch irgendwie sind die Honoraten und Optimaten des großen und reichen Trivina doch schon ein bisschen neidisch auf das kleine Arceoples. Schließlich ist es wesentlich exponierter am Thalassion und Händler aus Balan Mayek und Cantara, oder aus Era'Sumu steuern doch gelegentlich lieber Arceoples an, als den langen Weg nach Trivina zu nehmen. Doch auch Trivina weckt bei den Bürgern Arceoples nicht die besten Gefühle. Denn angeblich sind die Navarcu genau so wie Varkferkel: Zuerst haben sie eine ganz große Klappe, aber wenn es Ernst wird, verstecken sie sich hinter der Mutter. Denn wer würde schon einen großen Hafen an einer mikrigen Bucht bauen, wenn man ein richtiges Meer befahren könnte?

Somit ist die kleine Fehde zwischen Trivina und Arceoples schon legendär. Doch offene Auseinandersetzungen sind in den Chroniken beider Städte nicht zu finden. Schließlich bietet das Imperium genug Reichtümer, damit beide Städte etwas davon abschöpfen können.



PERSÖNLICHKEITEN ARCEOPLES

Diphledius serr Rhidaman, Handelsherr

Ist ein wohl beliebter Honorat des Hauses Rhidaman. Mit Stirnglatze und einem freundlichen Gesicht stellt man schnell fest, dass er gerne von dem Zuckerwerk aus Mayenios probiert – natürlich nur um dessen Qualität zu überprüfen. Er hat einen freundlichen Charakter und ist gern gesehen auf Orgien der Honoraten. Doch wenn es um seine Gewinne geht, erkennt man Diphledius kaum wieder. Da wird aus dem freundlichen Handelsherren schnell ein brausender Orkan, in dessen Wind man besser nicht geraten möchte. Seine geheimen Machenschaften mit den Serobern geschehen nicht aus Überzeugung, sondern nur des Goldes wegen. Und das Gold der Serober ist bekanntlich fast so gut wie das der Draydal...

E'Namoa serr Ephar, oberste Priesterin

Das Volk der Loualil ist schon rätselhaft genug für den durchschnittlichen imperialen Bürger. Doch E'Namoa scheint wirklich nicht von dieser Welt zu sein. Sie betritt die Stadt nur äußerst selten und die Strecke zwischen Tempel und Hafen legt sie natürlich nicht auf einem Boot zurück. Doch wenn sie von dem Herrn

Ephar mit einer Vision bedacht wurde, hält sogar der Trodinar den Atem an und lauscht. Und so manche Expedition ins Ungewisse wurde schon in die Wege geleitet, weil E'Namoa mit ihren Augen, so tief wie das Meer, darum bat. Es geht das Gerücht herum, dass sie einen nur anblicken müsse, um die Seele eines Menschen gänzlich zu durchschauen. Sie ist rätselhaft und schweigsam, bringt aber den Trodinar mit wenigen Sätzen dazu eine teure Expedition zu entsenden, wenn sie durch den Herrn Ephar dazu angeleitet wird.

Curthan von Aldyra, Herbergsvater

Der stattliche Mitfünziger führt eine ordentliche und zünftige Herberge mit Blick auf den weißen Hafen. Auf jeder der drei Etagen seiner Herberge findet sich ein Schrein für Ephar, dem er offen huldigt. Seine Sprechweise ist ungewöhnlich und er selbst behauptet mit dem Segler "Efferdbraut" vor über dreißig Jahren über den Ozean gekommen zu sein und seine Berichte über das Land jenseits des Thalassions füllen auch nach dieser Zeit seine Schankstube und die vierzig Betten seiner Herberge.

MYRANISCHE ELFEN II

DIE FEPIVAR- DAS VERBORGENE VOLK

Von René Littek

ANMERKUNG DES AUTORS:

Da es von offizieller Seite Anmerkungen gibt, das es (vorerst?) von offizieller Seite aus keine Elfen außer den Shakagra in Myranor geben wird, soll hier noch einmal darauf hingewiesen werden, dass alle Texte der MM als reine Option zum offiziellen Myranor zu sehen sind.

» Es ist bekannt, dass Admiral Sanin, als er das erste mal Elfen sah, diese nicht kannte, so es also Elfenvölker im Güldenland gibt, so müssten diese noch verborgener leben, als die aventurischen Elfen oder zumindest den güldenländischen Siedlern dort durch Entfernung fremd gewesen sein. «

- Aus einer Vorlesung der Magierin Prishya von Grangor
über vermutete Völker des Güldenlandes,
Punin 20 Hal / 4760 IZ

»...Ich sah gewaltige Hafenmauern emporragen, hinter denen sich goldene Türme und eine Stadt aus Marmor verbargen, mit Bewohnern so alt wie die Gezeiten...«

- aus den imperialen Verhörprotokollen
eines unbekannten Abishai

» ...es ist großes Glück, wenn Rasarde eine neue Insel im Meer der schwimmenden Inseln entdecken und wir hatten dieses Glück. So dachten wir zumindest. Unser Navarch Ghulsev „Blutmund“ befahl uns die Insel sofort zu erkunden. Doch wir sollten nicht weit kommen...

...sie waren schnell und tödlich, nie sah ich wie Abishai so schnell unter den Klingen eines Gegners fielen. Dabei sahen unsere Angreifer eher Ravesaran-Kurtisanen ähnlich, als gestählten Kämpfern: schlank, groß und bezaubernd schön. Doch die wilden Juwelenaugen, die schrägstehenden Brauen und nicht zuletzt die spitzen Ohren, die unter den langen Haaren zu sehen waren, enthüllten, dass wir etwas anderes vor uns hatten...

...nach unserer Gefangennahme brachten uns die Fremden in ihre Stadt. Und was für eine Stadt: Türme und reliefgeschmückte Mauern aus Marmor und Alabaster, Statuen und Springbrunnen zierten wilde Gärten, Wächter in perlmutt-silbernen Rüstungen standen auf Wacht, der Hafen war von einem weißem Wehr umgeben und in seinem Becken lagen silberne Zauberschiffe...

...im Boden des großen Saals war eine fünfblättrige Lotusblüte eingelassen, die wohl das Symbol der Stadt oder des Volkes war. Erstmals fand sich jemand bereit, mit uns in der imperialen Sprache zu reden, obwohl ich später erfuhr, dass beinahe alle des Imperials mächtig sind, es aber vorziehen in ihrer eigenen zweistimmig-melodischen Sprache zu reden. Unsere Ansprechpartnerin, Liraya, stellte uns einem der Anführer ihres Volkes - den Fenvar - vor. Der „Lyrd“ Simaril Nurdaon musterte uns kalt und nach nur wenigen Augenblicken sprach er zu uns: „Wir waren schon hier, bevor die erste eurer erbärmlichen Tanginseln über das Nebelmeer kroch, warum dringt ihr in unser Reich ein?“ Ohne unsere Antwort abzuwarten wandte er sich an Ghulsev: „Weil das Meer euch gehört? Und eure gierigen Hände sich nehmen können, was sich darin befindet?“ Ghulsevs Blick verriet, dass er genau das gedacht hatte... „Wir haben zugehört, wie sich das Reich der Mhadagra über den halben Kontinent ausdehnte und wieder bis zum Thara'man'dha zurückgedrängt wurde, wir halten Wacht und so werden wir euch auch weiterhin nicht gestatten euch in unserem Reich herumzutreiben.“ Liraya trat kurz an den Lyrd heran, woraufhin dieser

sie nur ernst anblickte und fortfuhr: „Ihr müsst darob gehen! Du allerdings wirst bleiben.“ Alles in mir gefror als sein Blick mich bei diesen Worten traf...

...die Fenvar hatten uns zum Boot zurückgeleitet. Dort trat der Lyrd zuerst an Solkon heran und blickte ihm tief in die Augen. Nach einiger Zeit verfärbten sich Solkons Augen milchig Der Nebelblick! Das Vergessen. Wir waren also bei weitem nicht die ersten, die zur Insel gefunden hatten. Als Ghulsev an der Reihe war riss er sich los, riss eine Waffe an sich und ging kreischend auf den Lyrd los. Der Kampf währte nur Augenblicke. Ich erfuhr viel später, dass der Lyrd in den ersten dreihundert Jahren seines Lebens ein begeisterter Fechter gewesen war. Als der Lyrd sich von Ghulsev abwandte waren auch die Augen meines Navarchen milchig. Da wusste ich, dass Ghulsev Blutmund niemals wieder auch nur ein Wort reden würde...

... ihre Waffen und Rüstungen sind liebevoll verziert und von einer silberner Farbe, in die stets ein Perlmutter-Ton hineinzuspielen scheint. Viele der Rüstungen werden jedoch gar nicht von ihnen selbst



getragen, sondern werden mittels ihrer Zauber belebt und dienen ihnen als Wächter...

...Die Fenvar sind für die Zauberei geboren, anders als bei den Menschen, wo die Zauberei nur durch das Blut der Alten vererbt wird, ist ihre ganze Rasse der Magie mächtig. Nur ist ihre Magie so anders als alles was ich vom Hören her kannte. Fast scheint es, sie sängen ihre Zauber und die Wirklichkeit folgt ihrem Wunsch...Gesang ist ihnen überhaupt sehr wichtig und es scheint als würden viele Traditionen in dieser Form weitergereicht, auch wenn ich vermute, dass dort noch eine geistige Verbindung bestand, die mein Verstand nicht fassen konnte...

...Auch zahlreiche Tempel sah ich dort. Bedeutendste Göttin ist ihnen Nurti, die das Leben an sich verkörpert. Im Tempel der Zerzal, die man in Tharpura wohl Phasmajira nennt, sah ich auch erstmals einen Amaunir auf der Insel. Den imperialen Gott Chrysir kennen sie anscheinend als A'pyr, den Winddrachen und auch die Göttin Siminia ist ihnen als Stammvater und -mutter Simia bekannt. Daneben kennen die Fenvar noch andere Götter, Orimah, Mhadaya und Rhia mit Namen...

...Ich lebte im Heim Lirayas oder besser dem ihrer Familie. Obwohl sie leben wie Honoraten gibt es bei den Fenvar keine Diener oder Sklaven und selbst mir wurde vom Hausherrn Gwynalantir das Essen zubereitet und serviert...

...doch schien ich als eigenständige Person oft nicht wahrgenommen zu werden. Ich teilte Liraya's Gemach und auch sonst kümmerte sie sich um all meine Belange. Obwohl mich Liraya oft Nuraiah, „Schönheit“ nannte und das unter Menschen ja auch zutrifft, kam ich mir unter den Fenvar unförmig und unbedeutend vor...ich war nicht mehr als das Haustier einer Fenvar...

...mit den anderen Völkern haben die Fenvar nur selten Kontakt. Einige Amaunir und Ravesaran glaube ich gesehen zu haben und auch wenige Loualil scheinen am Grund der Hafenmauer zu leben. Diese Rassen scheinen den Fenvar weniger suspekt zu sein, als die Menschen, denn von unserer Art sah ich keinen weiteren. Einzig die Mholuren haben die Thiar'Nuyalr wohl immer wieder attackiert, wie sie es mit allen Dingen im Meer der Schwimmenden Inseln tun, jedoch erfolglos...

...Liraya standen Tränen in den Augen, als sie mich zum Abschied auf die Stirn küsste: „Damit wir dich wieder finden wenn du bereit bist...“. Und ich verstand: das „Haustier“ musste zu seinesgleichen zurückgebracht werden, um zu sehen, ob es freiwillig zurückkehrte... Warum sie mich nicht mit einem Zauber oder dem Nebelblick belegten, als sie mich fort sandten und ich das alles erzählen kann, weiß ich nicht zu

sagen. Auch habe ich nie erfahren, was an mir anders war, dass die Fenvar mich duldeten. Doch nachdem ich nun wieder zwei Jahre hier in Daranel gelebt habe, weiß ich, dass ich lieber als Liraya's verhätscheltes „Haustier“ lebe, als in diesem Abfall... «

- Nitanika, ehem. Abishai,
in der nächsten Nacht spurlos verschwunden, Daranel, 4772 IZ

» Draußen im Meer der schwimmenden Inseln liegt die Insel der Apsara. Die Wind- und Wellentänzer langweilten sich und so... «

- Beginn mehrerer tharpurischer Märchen

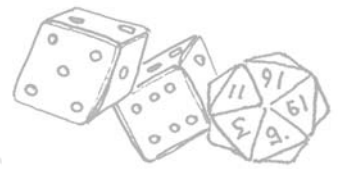
» ...Mag es sein, dass die sechste, die Hohe Stadt in den Weiten des Luftreiches verloren gegangen ist? Mag es sein, dass die Legenden von den verschwundenen Himmelfelken nicht nur Legenden sind? Mag es sein, dass das Schicksal jener Stadt Ursprung der Andeutungen über Elfen jenseits Aventuriens, ja selbst im Gildenlande, sind? «

- Codex Dimensionis, Ursprung unbekannt,
Exemplar des Arcanen Institutes zu Punin

» So glaubt mir doch! Die Herren der Vinshina sind keine Menschen, ich habe es gesehen! Mein Insektopter war durch widrige Winde in die Höhe getrieben worden. Aber vielleicht war es Chrysirs Wille, denn nur dort konnte ich die Wahrheit schauen. Als ich die Vinshina-Schiffe sichtete, wunderte ich mich noch, warum diese hier still in der Luft verharreten. Doch dann enthüllte sich aus der Wolkenbank über ihnen das, worauf sie gewartet hatten: eine fliegende Stadt! Sie haben eine fliegende Stadt! Und sie wird nicht wie die Vinshina-Bauten durch Ballons getragen. Ein kleines Flugschiff, ähnlich den Himmelsbarken der Amaunir, sank zu den Vinshina herab, wobei es von einer handvoll Hippogriff-Reitern flankiert wurde. Ich schaute durch mein Optimagnitron und sah wie sie an Bord eines der Vinshina-Schiffe kamen: hochgewachsen, ravesaransgleich, nobel gekleidet, Augen wie Edelstein und ihre Ohren liefen in Spitzen aus! Auf der Stirn ihres Anführers leuchtete ein gleißender Stern und die Vinshina verneigten sich vor ihm, ganz wie man es vor seinem Herrscher tut! Die Herren der Vinshina sind keine Menschen! Chrysir steh uns bei! «

- Desmalos „Feuervogel“, Insektopter-Pilot,
Dorinthapoles 4771 IZ, Aussage unter Verschluss

Bei einer der ersten Fahrten ins tiefere Thalassion, etwa um 1000 IZ, traf eine Expeditionsflotte des Imperiums auf die Inseln der Fenvar, einem Volk hochgewachsener, menschenähnlicher Zauberer. Mit den Fenvar lag das Imperium bald im Streit, der schnell in mehreren Seeschlachten gipfelte, welche die Fenvar für sich entschieden und erst endete, nachdem zwischen



den Alten und den Sternenträgern der Fenvar ein Vertrag ausgehandelt wurde. Die Fenvar verwehren letztendlich dem Imperium die Passage zum Ostkontinent, verzichten jedoch ihrerseits weitgehend darauf myranische Küsten anzulaufen.

Heute glauben die wenigen Gelehrten, die überhaupt noch von den Fenvar Kenntnis haben, dass dieses Volk, ähnlich den Alten, im Fall verschwand und auf dem Ostkontinent und Myranor nur noch wenige ihre vergleichsweise schwachen Erben, wie etwa die Shakagra existieren. Zur der Zeit, als die ersten myranischen Siedler auf die aventurischen Elfen trafen, waren die Fenvar im Imperium bereits vergessen.

Längst vergessene Gerüchte sprechen jedoch davon, dass die Fenvar dem Frieden mit den Alten erst zustimmten, nachdem diese den Fenvar gestatteten eine geheime Stadt in den Grenzen des Imperiums zu errichten, von der aus sie das Reich der Alten beobachten würden. Aventurische Gelehrte suchen zudem die verlorene Hohe Stadt der Hochelfen, Vayavinda genannt, im Gildenland.

АННӘГЕ

ФЕНВАР

Die Startwerte für die Rasse der Fenvar entsprechen denen der Auelfen (Aventur. Zauberer S. 34). Wie bei ihren aventurischen Verwandten, reicht die Farbe ihrer Haare von einem hellen Weiß-Blond, über Rotblond, bis hin zu Gold- und Silbertönen. Ihre Augen funkeln im übernatürlichen Glanz von Edelsteinen.

Die Kulturen:

Jeweils GP: 1

Beide Kulturen basieren auf der Kultur „Elfische Siedlung“ (Av. Zaub. S.37). Es folgen nur die Modifikationen.

Tiebhani

Der größte Teil der Fenvar, die noch in Myranor verweilen, nennt sich selbst Tiebhani, die Bewohner der Städte. Angeführt werden sie von den Shi, den Sternenträgern. Seit dem Sternenkrieg sehen sie es als ihre Aufgabe, das Imperium zu beobachten und wenn es nötig ist, möglichst heimlich einzugreifen. Insbesondere die Schandtaten ihrer dunklen Geschwister, der Shakagra haben sie mehr als einmal vereitelt, ohne dass es dem Imperium aufgefallen wäre.

Die Kleidung der Fenvar folgt immer noch den Jahrtausende alten Vorbildern ihrer aventurischen Heimatländer und wird meist aus Seide, Atlas, Bausch, Samtleder, Pelz und anderen Edelftoffen gefertigt. Ihrer

Rüstungen, so sie den solcher bedürfen sind meist aus Seidenleder geformt, seltener aus dem magischen Metall, das die thapurischen Legenden Perlsilber nennen. Ihre Waffen sind die Robbentöter-ähnliche Galasal, die degenhafte Alezal, und das Jagdmesser Zesal. An Stangenwaffen kennen sie die Damakha – Glefe und den Lugal, einen breitklingigen Kampfspeer. Ihre Schusswaffe ist der nach ihnen benannte Fenvarbogen.

Automatische Vor- und Nachteile

Arroganz 5, Neugier 5, Weltfremd (Menschenwelt), Elfische Weltsicht und Unfähigkeit Götter/Kulte entfallen

Empfohlenen Vor-/Nachteile

Sternenträger / Vorurteile (Imperium / Abishai / Mholuren), Vorurteile (Zwerge) entfällt

Professionen

alle elfischen Professionen, dazu seltener die menschliche Professionen: u.a. Handwerk (Bogenbauer, Edelsteinschleifer, Glasbläser, Goldschmied, Schiffsbauer, Waffenschmied, Weber)

Talente

Sprachen und Schrifte

Muttersprache Fenvar (Asdharia), L/S Fenvar (Asdharia) +6, Hieroimperial +3,

Wissen

Götter/Kulte +2

Weitere Mögliche Zauber

Ruf des Lynx (ähnlich Weisse Mähne, Lynx siehe unten) und die meisten anderen aventurischen Elfenzauber, dazu zahlreiche Zauber die heute eher anderen Traditionen zugerechnet werden. Meist betont der Fenvar ein Element bei der Auswahl seiner Zauber.

Vindani

Sind die Fenvar an sich schon ein vergessenes Volk, so sind die Vindani, Bewohner einer der sagenumwobenen Himmelsstädte über Myranor geradezu mythisch zu nennen. Selbst die Vinshinai schweigen sich scheinbar zu ihnen aus oder wissen tatsächlich nichts von den Wolken-Fenvar. Ihre Kleidung und Waffen erinnern an die der Tiebhani, doch fertigen sie ihre Gewänder zumeist aus hauchzarter Wolkenseide und ihre Waffen sind meist aus Kristall geformt.

Automatische Vor- und Nachteile

Arroganz 5, Neugier 5, Weltfremd (Menschenwelt), Elfische Weltsicht und Unfähigkeit Götter/Kulte entfallen

Empfohlenen Vor-/Nachteile

Sternenträger / Vorurteile (Imperium), Vorurteile (Zwerge) entfällt



Professionen

alle elfischen Professionen, *dazu seltener die menschlichen Professionen*: Handwerk (Bogenbauer, Edelsteinschleifer, Glasbläser, Goldschmied, Schiffsbauer, Waffenschmied, Weber)

Talente

Sprachen und Schrift

Muttersprache Fenvar (Asdharia), L/S Fenvar (Asdharia) +6, Vinshina +3

Wissen

Götter/Kulte +2

Weitere Mögliche Zauber

Leib des Windes, und die meisten anderen aventurischen Elfenzauber, dazu zahlreiche Zauber die heute eher anderen Traditionen zugerechnet werden.

Vidani wenden sich vor allem den Zaubern der Luft zu.

THIRA NUYALYR

Thira Nuyalyr, die Insel im Nebelmeer, liegt tief im östlichen Meer der Schwimmenden Inseln. Niemand außer den Fenvar und jenen wenigen, die sie willkommen heißen, kennt die genaue Lage der Insel. Die Insel ist reich an Wäldern und Tieren, darunter auch Kreaturen und Gewächse, die sich nirgendwo sonst in Myranor finden lassen. Die Legenden und Märchen Tharpuras berichten, dass nicht wenige dieser Geschöpfe und Pflanzen mystische Kräfte haben sollen. Ungewöhnlich ist auch, dass es auf einer Insel in diesen Breiten sehr viel wärmer sein sollte, jedoch herrscht hier ein kühles Klima vor und auch die Vegetation erinnert eher an die Wälder des zentralen Imperiums. Im Zentrum liegt eine kleine Berggruppe, von der aus fünf Ströme zum Meer fließen. Drei dieser Ströme ergießen sich in Kaskaden ins Meer, während an der größten Flussmündung die Stadt der Fenvar, Tie'Nairi, liegt. Neben dieser Stadt gibt es nur wenige Enklaven der Fenvar, meist verborgene Küsten- und Bergfestungen.

Tie'Nairi

Tie'Nairi ist der Abglanz eines vergangenen Zeitalters, eine Erinnerung an eine Zeit, als die Träume der Fenvar Wirklichkeit wurden. Paläste aus geformten Marmor und Alabaster schmiegen sich an lebendige Wohnbäume. Figuren aus blauem Kristall, aus denen das Sternenlicht zu funkeln scheint, säumen Versammlungsplätze deren Böden mit kunstvollen Mosaiken ausgelegt sind, die dem Betrachter die Mythen der Fenvar offenbaren. Tempel der Fenvar-Götter erheben sich über glitzernden Seen und ihm

Hafenbecken liegen die silbrig schimmernden Zauberschiffe der Fenvar, bereit Thira Nuyalyr zu verteidigen. Im Falle eines solchen Angriffs kann aus den Fluten des Hafens eine marmorne Wehrmauer, verziert mit den monumentalen Statuen der Götter, erwachsen.

Geschichte

- Der Sternen-Krieg
- Seekrieg mit dem Imperium
- Die Fenvar erhalten die Erlaubnis im Meer der Schwimmenden Inseln einen Stützpunkt zu errichten.
- Ankunft der Shakagra
- Um 1250 IZ werden im Norden die Hjaldinger, die ohnehin in ständige Kämpfe mit den Baramunen verwickelt sind, von den Shakagra quasi im Handumdrehen besiegt. Die wenigen hundert Shakagra, offensichtlich ein dunkler Stamm der Fenvar, ziehen weiter nach Westen.
- Der Fall
- Daß während der Drachenzeit auch die Inseln der Fenvar entrückt werden und somit der Weg zum Ostkontinent wieder frei ist, wird vom Imperium erst Jahrhunderte später wahrgenommen und eine erste Kolonisierung sollte erst Jahrtausende später stattfinden.

PROFESSION: HIPPOGRIFFREITER

Bei der Profession des Hippogriffreiters handelt es sich um eine Variante des Elfischen Kämpfers. Neben den Fenvar ist sie vor allen auch den Amaunir von Tharpura und Makshapura und seltener auch aventurischen Elfen zugänglich.

*Auf Basis des Elfischen Kämpfers
(Avent. Zauberer S.41)*

Im Falle von Amaunir-Reitern sind Waffenfertigkeiten sinnvoll zu ergänzen und Bezüge auf elfisches Zauberwissen zu streichen. Der Hinweis auf den Ungeeigneten Nachteil Jähzorn entfällt.

Hippogriffreiter (9 GP)

Talente

Reiten +2, Fliegen (Hippogriff) +4

Sonderfertigkeit

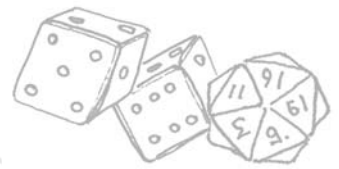
Reiterkampf

Hauszauber & Zauberfertigkeiten

Ein elfischer Hippogriffreiter orientiert sich an der jeweiligen Kämpfervariante seiner Kultur, die Fenvar greifen hierbei auf die auelfische Variante zurück, Amaunir-Reiter verfügen über keinerlei Zauberfertigkeiten.

Besonderer Besitz

ausgebildeter Hippogriff, Amaunir erhalten zudem eine Bela



Vor- und Nachteile

Sternenträger/ „Shi“ I (Merkmalskosten +8 GP)
Entspricht: Begabung für (Merkmal) + „Optimat“

NEBELBLICK (5 GP BEI SPIELBEGINN)

Der Nebelblick wird von den Bewohnern der Küsten des Meeres der schwimmenden Inseln als Krankheit gedeutet, die man sich durch einen zu langen Aufenthalt auf dem Meer zuziehen kann. Tatsächlich ist er jedoch die Folge eines Zaubers, mit dem die ältesten der Fenvar Eindringlinge belegen und so ihre Erinnerungen in einen undurchdringlichen Nebel hüllen. Im Normalfall betrifft der AP-Verlust nur die Tage, in denen der Eindringling auf der Insel der Fenvar weilte. Sollte den Fenvar jedoch das ganze Wesen des Menschen zuwider sein, können sie auch seine gesamte Erinnerung löschen. Der Charakter wird effektiv zu einem Stufe.1 Charakter, der nicht einmal seinen eigenen Namen kennt. Bestimmte, nicht Erinnerungsgebundene Vor- und Nachteile, wie beispielsweise Gesucht, bleiben jedoch im vollen Umfang aktiv. Sollte der Spielercharakter das Spiel mit dem Nebelblick beginnen, so kann sich der Spielleiter einen „vergessenen“ Hintergrund und dazu passende Vor- und Nachteile ausdenken. Diese Vor- und Nachteile dürfen zum einen nicht Erinnerungsgebunden sein, zum anderen sollten sie sich die Waage halten und einen Wert von +20/-20 nicht überschreiten.

Sprache & Schrift

Shakagra (siehe MM4) und Fenvar (Asdharia) bilden eine Sprachfamilie. Die Sprachen weisen zum Teil Ähnlichkeiten mit den Fauchsprachen der Amaunir-Rassen auf.

Lynx (Mz. Lyncide)

Verbreitung

Thira Nuyalyr, alte Hochelfen- und Amaunir-Stätten, insb. Grabanlagen und Tempel bestimmter Katzengöttinnen

Auftreten

meist allein

Größe: 2 Schritt

Gewicht: um 300 Stein

INI 15+1W6 PA 8 LeP 100

RS 6 KO 18

Biss DK H AT 14 TP 1W6+10

Klauen DK H AT 15 TP 2W6+2

GS 10 (Boden) AuP 150 MR 18

GW 16 KK19 TK 5 x KK

ZK –

Besondere Kampfregeln:

Anspringen (10), Doppelantritt (Klauen und Biss)
Besonderheiten: Immunität gg. Profane Angriffe (MG&S S.53), Limbusreisender (MG&S S.53), Unsichtbarkeit (MG&S S.54),

Der Zauber „Goldene Mähne“ hat sich in Aventurien erst nach dem Exodus der Hochelfen entwickelt und so ist er auch den Fenvar unbekannt. Stattdessen wissen sie jedoch noch, wie man die Diener ihrer Göttin Zerzal in diese Welt ruft, die für die Fenvar streiten und sie auf ihrem Rücken tragen.

Eine Beschreibung der Lyncide findet sich in „Firuns Atem“ S.85

Lexikon & Quellen

Codex Dimensionis: hier zitiert aus:

DSLW/ Geheimnisse der Elfen S.64

Inseln der Fenvar : die Inseln im Nebel

(neuste Quelle: Mit Geistermacht und Sphärenkraft S.15, Eintrag Inseln im Nebel)

Sternen-Krieg: bezieht sich auf das dritte Auge, den „Stern“ der Alten und das Sternenmal der Fenvar-Sternenträger

Thara'man'dha : in etwa „Leib des Zaubermächtigen Kämpfers.“

Mhadagra: Optimaten

Verhörprotokolle eines unbekannten Abishai: zitiert nach VSNX S.84



SINDRAGOR

DIE SEROVISCHE KOLONIE AUF LODALUNGUN

Von Daniel Löckemann

Geschichte Lodalunguns

Zu den bemerkenswertesten Ereignissen der jüngeren Geschichte Lodalunguns gehört ein Ereignis, das zu Beginn der Phase des Niedergangs der imperialen Oberhoheit über das Inselarchipels eintrat. In der ersten Hälfte des 38. Jh. strandeten Schiffe aus dem fernen Osten an der Nordostküste, bemannt mit Priestern und Anhängern der Schlangengöttin Hesinde. Beeindruckt vom Schlangenkult der Eingeborenen und den Hinterlassenschaften der mysteriösen Shindra, aber auch voller Mißtrauen gegenüber den imperialen Oberherren vermischten sich die Neuankömmlinge bald mit den Eingeborenen oder zogen sich ins unzugängliche Binnenland zurück, ohne vom Imperium auch nur bemerkt zu werden.

Die zunehmende Verwahrlosung der imperialen Verwaltung kulminierte in der Folgezeit in einem Thronfolgekrieg der Trodinare um die vakante Horaswürde. Dabei sammelten die Trodinare Milizen aus den Reihen des lokalen Kriegeradels und führten sie in nicht enden wollende Gefechte. Diese wurden erst durch die sogenannte „Jagd der Sukamarya“ beendet. Die imperiale Oberhoheit wurde hinweggefegt, die Macht des Kriegeradels gebrochen und statt dessen übernahmen die Priester die Regentschaft.

Wie andernorts auch, wurde auf Lodalungun der Trodinarpalast geschliffen und das Baumaterial in den Ausbau der Shobin, der Tempelkloster gesteckt. Die Kontrolle des Tatoshoba Lodalunguns beschränkte sich jedoch vor allem auf den Süden und Westen der Insel. Die folgenden Jahrhunderte vergingen nahezu spurlos, erst die Übergriffe der Kerrishiter auf Djanar und die Eroberung des Observatoriums von Semparang schreckten auch hier die Priesterschaft auf.

Mitte des 46. Jh. mischte das Haus Rhidaman verstärkt im kerrishitischen Sezessionskrieg mit. Um Mittel frei zu machen, wurden im Norden Myranors weitgehende

Handelslizenzen an serovische Händler verpachtet. Dadurch und durch die Möglichkeiten, die ihnen neuentwickelte und verbesserte Schiffstypen ermöglichten, wurden die Serover als Händler auch im Süden immer aktiver. Es wurden bereits erste unregelmäßige Kontakte mit den Tatodyas Lodalunguns geknüpft.

Nachdem die Kerrishiter 4668 eigenmächtig die Meerenge zwischen Gurjamang und Djanar sperrten, richteten die Fernhändler Serovogors mit Unterstützung des Hauses Ennandu eine Petition an den Thearchen, die Kerrishiter in die Schranken zu weisen. Die Petition fand kein Gehör, statt dessen ließ Horas Peldamon de Quoran die Steuern erhöhen, um seine ausschweifenden technomantischen Experimente zu finanzieren. Die Folge waren Aufstände und die Sezession Serovias. In den nächsten 40 Jahren waren die Serover zu sehr in ihrem Unabhängigkeitskrieg verwickelt, um im Süden nennenswert in Erscheinung zu treten.

Nach einigen siegreichen Seeschlachten konnten die Serover letztendlich die Oberhoheit über das nördliche Thalassion für sich gewinnen und die wiederholten Blockaden ihrer Inseln beenden. In den Folgejahren intensivierten sich die Handelsbeziehungen zwischen den Serovern und den östlichen Inseln am Wind wieder, blieben jedoch zunächst noch sporadisch.

Eine Wende trat ein, als 4728 der kerrishitische Pirat Quisadath mit einer kleinen Flottille über die nördlichen Inseln herfiel. Die Priester waren machtlos, ihre Tempelkrieger den kerrishitischen Kriegsschiffen nicht gewachsen. Doch nach einem halben Jahr hemmungslosem Wütens wurde ihm ein Angriff auf einen Seroverkonvoi in der Straße von Barawan zum Verhängnis. Quisadaths Schiffe wurden aufgebracht und er dem Tatoshoba Lodalunguns als Gefangener übergeben. Beeindruckt von dieser Machtdemonstration, stimmten die Tatodyas einem Bündnisangebot des serovischen Kommandanten

Matellus Ennandu zu. Gegen den Schutz ihrer Insel wurde den Serovern die unbewohnte kleine Felseninsel Peladang als Siedlungsplatz überlassen, desweiteren räumte man den Serovern an allen Küsten Lodalunguns das uneingeschränkte Ankerrecht und weitreichende Handelskonzessionen ein.

Lodalungun

Eine der größten und bevölkerungsreichsten Inseln im Archipel von Shindrabar ist Lodalungun. Die Insel misst ca. 150 Millia von Ost nach West und 100 Millia von Nord nach Süd. Im Nordosten ragt dabei noch eine ca. 30 Millia breite Landzunge noch weitere 100 Millia nach Norden ins Meer vor.

Recht dicht ist der Küstenstreifen im Süden und Westen besiedelt. Die meisten der vielleicht 30.000 Menschen leben hier. Weniger dicht besiedelt ist die Landzunge und die Regionen im Norden und Osten. Wie überall im Archipel ist auch auf Lodalungun das Inselinnere praktisch frei von menschlicher Besiedlung. Natürlich liegt auch der Shobin, das Hauptkloster der Insel, im Westteil.

Der Shobin Meshakatra liegt dabei 7 Millia von der Küste entfernt im hügeligen Vorland der Vulkanberge, die sich im Inselinneren erheben. Ebenfalls recht nah, ohne zu nah zu sein, liegt die Seroversiedlung Sindragor circa 14 Millia nordwestlich von Meshakatra auf der vorgelagerten kleinen Insel Peladang. Der Shobin folgt dem Glauben der Trikamadha, wie auch die meisten anderen Tempelklöster im Westen Lodalunguns.

Im Ostteil der Insel dagegen hat eine Sekte Einfluss gewonnen, die die Urschlange als Hashindramatha kennt und verehrt. Die Anhänger Hashindramathas teilen sich in zwei Gruppen, die gefährlichen Dayana und die friedlicheren Prandyada, die zumindest darin einig sind, dass sie dem Tatoshoba im Westen keinen Gehorsam entgegen bringen.

Meshakatra

Der Shobin von Lodalungun ist mit seinen sicherlich 2000 Bewohnern wohl noch die größte Siedlung der Insel. Der Hauptteil der Bewohnerschaft setzt sich natürlich aus Tempeldiener zusammen, die als einfache Handwerker und vor allem Bauern, die Grundversorgung der Priesterschaft sichern. Dazu kommt noch ein Aufgebot von 300 heiligen Tempelkrieger, zwei Dutzend Schlangentänzerinnen und den etwa 100 Novizen und Tatodya genannten Priestern. Herr des Klosters und eigentlich aller

Tempelklöster Lodalunguns ist Tatoshoba Kafuputra, ein mittlerweile 90jähriger Greis. Unter seiner Ägide wurde das Tempelareal vergrößert und der Sakralbau erweitert. Der heilige Bezirk wurde mit einer starken Mauer umgeben, um feindlichen Angriffen und Plünderungen widerstehen zu können. Innerhalb dieses heiligen Bezirks liegen die Unterkünfte der Priester, der Tänzerinnen und der Tempelkrieger. Die Ausrüstung der Tempelkrieger wurde ebenfalls verbessert. Trotzdem sind die individuell eindrucksvollen Kampfkünste der Tempelkrieger wohl immer noch eher auf optische Wirkung als auf militärischer Effizienz ausgerichtet.

Die meisten Menschen leben jedoch außerhalb der Mauern in den typischen Bambushütten der Shindrabari.

Vom Shobin führt die alte Prozessionsstraße etwa 7 Millia weit nach Westen zum Dorf Chattamongi, das quasi den traditionellen Hafen des Shobin bildete. Mittlerweile hat jedoch das einige Millia weiter nördlich an der Küste liegende Anakatau diese Rolle übernommen. Dieser einstmals unbedeutende Fischerort hat den Vorteil, direkt der Insel Peladang und damit der Seroversiedlung Sindragor gegenüber zu liegen. Dadurch hat sich die Bevölkerungsgröße in wenigen Jahrzehnten auf fast 1000 Personen erhöht.

Peladang

An der Westküste Lodalunguns, kaum 14 Millia nordwestlich des Shobins Meshakatra, des Hauptklosters des Priesterregenten von Lodalungun liegt das winzige Eiland Peladang so dicht an der Küste Lodalunguns, dass die Insel eigentlich niemals als eigenständig betrachtet wurde. Dennoch befindet sich auf ihr der bedeutendste Stützpunkt der Serover südlich von Trivina. hast Du diese Infos nicht schon gegeben?

Die kleine Felseninsel Peladang misst drei mal vier Millia und erhebt sich dabei bis zu einigen hundert Grad über das Meer. An drei von vier Seiten ragen die Klippen recht steil aus dem Ozean. Nur an der Ostflanke, der Hauptinsel Lodalungun zugewandt, senkt sich das Niveau gemächlich und teilweise bis auf Meereshöhe. Der Abstand zur Hauptinsel beträgt hier an der engsten Stelle kaum vierhundert Grad und bildet mit seinen Riffen eine Lagune, die sich als hervorragender Naturhafen erwiesen hat. Hier, gegenüber Fischerortes Anakatau, wurde die Seroversiedlung Sindragor gegründet.

Das Wasser ist größtenteils tief genug, um auch die größten Kauffahrerschiffe sicher ankern zu lassen.

4728 IZ überließ der Tatoshoba von Lodalungun den Serovern das Areal zur Ansiedlung, nachdem sie einen gefürchteten kerrishitischen Piraten bezwangen. - Wissen wir schon... Von der Anwesenheit der Serover erhofften sich die Priester Schutz vor Übergriffen von Imperialen, Piraten und Kerrishitern, ist doch das imperiale Barawan nur sechzig Millia entfernt. Eine Hoffnung, die die Serover in den letzten vierzig Jahren durchaus erfüllt haben. Andererseits sollte die Anwesenheit der Fremden nicht zu störend sein, um die Bevölkerung vor schlechten Einflüssen zu bewahren.

Die anfängliche Siedlung aus einem hölzernen Fort und einigen Bambushütten mit Palisadenwall wurden in den letzten dreißig Jahren systematisch ausgebaut.

Sindragor

Sindragor, die serovische Siedlung auf Peladang wäre nach imperialen Maßstäben betrachtet, noch lange keine Stadt. Dazu ist Sindragor zu jung und mit 1500 Einwohnern auch zu klein, vor allem fehlt es an genügend repräsentativen Bauten. Und doch kann man die Siedlung als aufstrebend bezeichnen.

Der Hafenfestung ist das erste Gebäude, das der Reisende erblickt, wenn er von Norden kommend in den Hafen einläuft. Das ursprünglich hölzerne Fort wurde durch eine steinerne Festung ersetzt. Diese wird mittlerweile aber ausgebaut und erweitert. Die Katapulte und Torsionsschleudern können von hier aus fast das gesamte Hafenaereal und einen weiten Bereich der Hafeneinfahrt beschießen. Da sich eine Reihe unterseeischer Riffe dicht unter der Meeresoberfläche erstrecken, ist die Hafeneinfahrt so bestens geschützt. Dennoch sucht man noch nach einer Möglichkeit, weitreichende arcanomechanische Waffen zu erwerben.

Der Hafen wurde mittlerweile ausgebaut, so dass Schiffe sicher an der Hafenmole anlegen und schneller be- und entladen werden können. Zum Schutz der Waren wurden feste Lagerhäuser errichtet. In der Garnison selbst sind 2 Hektaden Myrmidonen der neu aufgestellten republikanischen Myriade III Thalassania unter dem Kommando des Lokagu Metellus Ennandu untergebracht. Südlich der Garnison schließt sich das geschäftige Herz der Siedlung an. Hier am Marktplatz haben sich das Thalassionsyndikat, die Vereinigung der serovischen Fernhandelskollegien und die SCC, das serovische Commercialcollegium, quasi die serovische Staatsbank, beziehungsweise Hausbank der Ennandu,

niedergelassen und repräsentative Bauten errichtet. Auch der Magistrat hat sich hier eine Residenz errichten lassen. Einige der bedeutendsten Handelshäuser Serovias, allesamt natürlich Teilhaber des Syndikats, haben es sich nicht nehmen lassen, hier zusätzlich eigene Kontore errichten zu lassen oder gerade zu bauen.

Im Umkreis ist ein bürgerliches Viertel entstanden, in deren feineren Tee- und Badehäuser serovische Fernhändler und Offiziere sich von den Strapazen langer Überseereisen erholen oder neue Geschäfte einfädeln können. Auch ein Tempel, der auch in Serovia immer noch verehrten Götterfamilie der Oktade findet sich hier. Der hiesige Tempel der Oktade ist jedoch dem serovischen Stil nach nüchtern und schmucklos. Die Errichtung eines neueren, größeren Tempels ist allerdings in Planung.

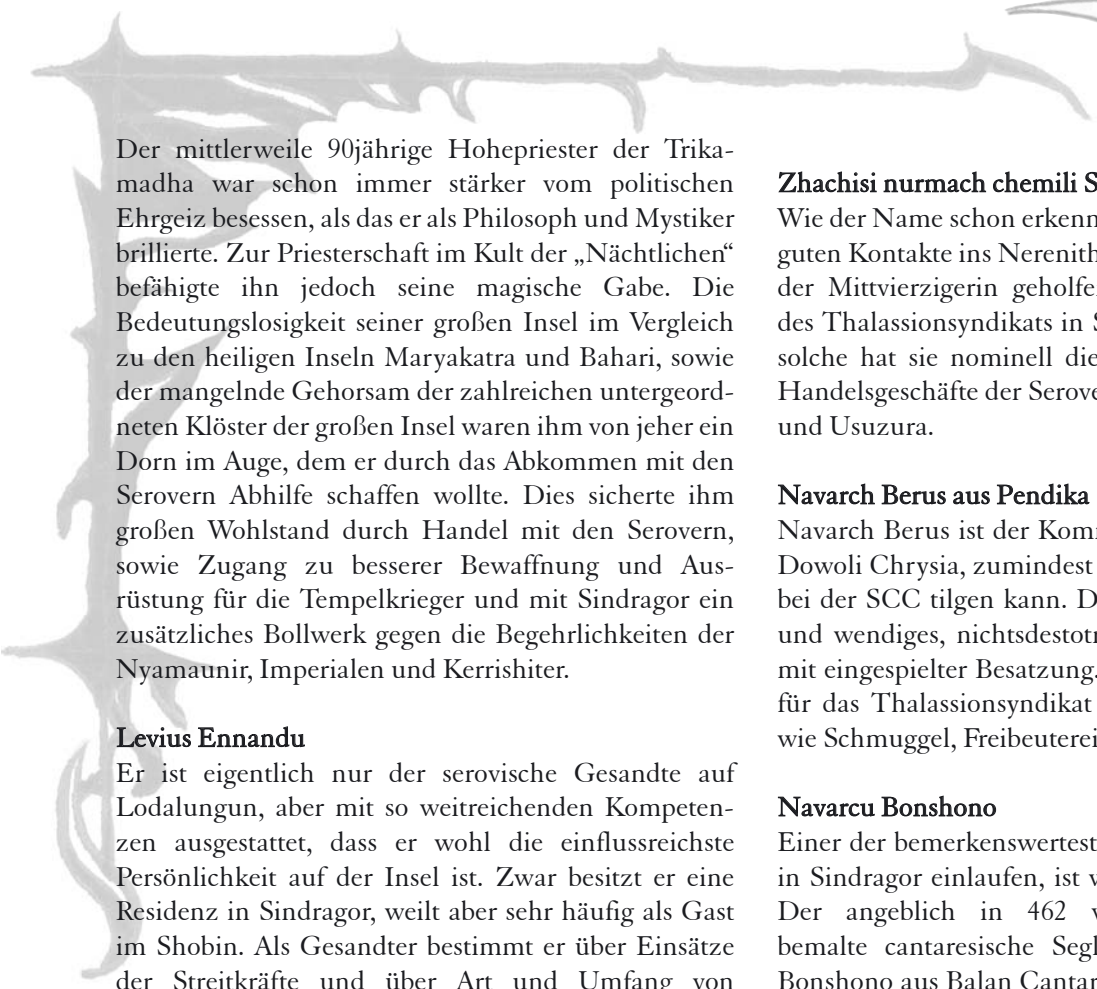
Nach Süden hin ersetzt Bambus die gebrannten Ziegel als Baumaterial, dementsprechend findet man hier einfache Arbeiter und Seeleute. Händler, Handwerker, Bordelle und Tavernen sind hier dem schmalen Geldbeutel angepasst. Hier befindet sich auch die Werft, wo die großen Schiffe repariert und kleinere gebaut werden.

Nach Westen wurden Terrassen und Serpentinien aus dem Felsen geschlagen, um weiteres Bauland zu gewinnen, ein Prozess, der teilweise noch im Gange ist.

PERSÖNLICHKEITEN

Tatoshoba Kafuputra





Der mittlerweile 90jährige Hohepriester der Trikamadha war schon immer stärker vom politischen Ehrgeiz besessen, als das er als Philosoph und Mystiker brillierte. Zur Priesterschaft im Kult der „Nächtlichen“ befähigte ihn jedoch seine magische Gabe. Die Bedeutungslosigkeit seiner großen Insel im Vergleich zu den heiligen Inseln Maryakatra und Bahari, sowie der mangelnde Gehorsam der zahlreichen untergeordneten Klöster der großen Insel waren ihm von jeher ein Dorn im Auge, dem er durch das Abkommen mit den Serovern Abhilfe schaffen wollte. Dies sicherte ihm großen Wohlstand durch Handel mit den Serovern, sowie Zugang zu besserer Bewaffnung und Ausrüstung für die Tempelkrieger und mit Sindragor ein zusätzliches Bollwerk gegen die Begehrlichkeiten der Nyamaunir, Imperialen und Kerrishiter.

Levius Ennandu

Er ist eigentlich nur der serovische Gesandte auf Lodalungun, aber mit so weitreichenden Kompetenzen ausgestattet, dass er wohl die einflussreichste Persönlichkeit auf der Insel ist. Zwar besitzt er eine Residenz in Sindragor, weilt aber sehr häufig als Gast im Shobin. Als Gesandter bestimmt er über Einsätze der Streitkräfte und über Art und Umfang von Handelsbeziehungen. Entscheidungen des Magistrats kann er mit einem Veto stoppen.

Man munkelt über Vereinbarungen mit der mörderischen Sekte der Dayana, in denen es um die Übergabe okkultur Artefakte geht. Als Magier weiß Levius den Einsatz von stellaren Kräften geschickt und unauffällig einzusetzen.

Lokegu Matellus Ennandu

Der 30jährige Matellus ist der Sohn des Stadtgründers und Lokagu der örtlichen Garnison, immerhin zwei Hektaden Myrmidonen. Man sagt ihm einen partiholonischen Dünkel und taktische Fantasielosigkeit nach.

Magistrat Valerian Bjarnison

Dem Magistrat Sindragors sieht man seine hjaldingische Abstammung an, auch wenn er sich serovisch kultiviert gibt. Der Magistrat kümmert sich nur um die inneren Angelegenheiten der Kolonie, wobei ihm ein Kolonialrat zur Seite steht.

Archonavarchin Palatina Kentemis

Die Archonavarchin ist eine 55jährige Veteranin des 100jährigen Seekriegs und steht der Flottille aus 4 Dowoli vor, die ständig im Archipel von Shindrabar stationiert ist. Diese dienen der Küstensicherung Lodalunguns. Für weitgehendere Aufträge wird die Flotte gelegentlich durch Verbände aus der Heimat oder Schiffe des Thalassionsyndikats verstärkt.

Zhachisi nurmach chemili Serov

Wie der Name schon erkennen lässt, eine Neristu. Ihre guten Kontakte ins Nerenith von Balan Cantara haben der Mittvierzigerin geholfen, den Directoriatsposten des Thalassionsyndikats in Sindragor zu erringen. Als solche hat sie nominell die Verantwortung über alle Handelsgeschäfte der Serover zwischen Balan Cantara und Usuzura.

Navarch Berus aus Pendika

Navarch Berus ist der Kommandant und Besitzer der Dowoli Chrysia, zumindest solange er den Schuldzins bei der SCC tilgen kann. Die Chrysia ist eine kleines und wendiges, nichtsdestotrotz gutbewaffnetes Schiff mit eingespielter Besatzung. Üblicherweise führt man für das Thalassionsyndikat gefährliche Aufträge aus, wie Schmuggel, Freibeuterei und Piratenjagd.

Navarcu Bonshono

Einer der bemerkenswertesten Segler, die gelegentlich in Sindragor einlaufen, ist wohl die Shushumakashu. Der angeblich in 462 verschiedenen Blautönen bemalte cantaresische Segler gehört dem Shingwa Bonshono aus Balan Cantara, dem der Schmuggel ein hervorragendes Auskommen ermöglicht. Shingwa seiner Sippe stellen auch den Großteil der Besatzung und wissen dabei die natürlichen Fähigkeiten ihrer Rasse auf das geschickteste in das Seemannshandwerk einzubringen. Allein wenn die tropische Hitze durch nasskalte Orkanwinde verdrängt wird, kann die Kälteempfindlichkeit der Wechselwarmen zu gefährlicher Trägheit führen.

Інституції в Сіндрагорі

Das Thalassionsyndikat:

Auf betreiben der Ennandu wurde zu Beginn des Seekrieges dieser Händler- und Kauffahrerschutzbund geschlossen, um sich der imperialen Übermacht zu erwehren. Bis heute ist es den Serovern nur in gut geschützten Konvois möglich, Handel und Seefahrt an den Küsten des Thalassion zu betreiben, was das Thalassionsyndikat zu einer der einflussreichsten Organisation in Serovia macht. Im Thalassionsyndikat sind sowohl große Handelshäuser, als auch einfachere Freibeuter und Abenteurer organisiert. In Kriegszeiten stellt das Syndikat bewaffnete Schiffe der serovischen Kriegsmarine zur Verfügung, in Friedenszeiten unterstützen die Kriegsschiffe der Marine das Syndikat bei der Bewachung der Handelskonvois.



Das serovische Commercialcollegium

Auch diese Organisation wurde in den Anfangsjahren des Seekrieges gegen das Imperium gegründet. Hier war die Notwendigkeit ausschlaggebend, den serovischen Separatisten, die großen Geldmengen zur Verfügung zu stellen, um im generationenlangen Krieg dem riesigen Imperium die Stirn zu bieten.

Abenteuer in und um Sindragor

Die Serover konnten die Jahre seit dem Ende des Seekriegs nutzen, um ihre Position zu verfestigen. Nun stehen die Zeichen auf Expansion. Doch um sich im tobenden Handelskrieg an Myranors Ostküste durchzusetzen, braucht es mehr als nur blinkende Aural und tüchtige Schiffe. Man benötigt Kundschafter und Diplomaten, Agenten, Spione, Händler, Seekrieger und Freibeuter und zwar mehr, als die serovischen Inseln und das Haus Ennandu selbst bereitstellen könnten. Gerade nichtserovische Helden können sehr nützlich sein, denn ihnen droht nicht automatisch die Sklaverei, so sie auf dem Boden des Imperiums aufgegriffen werden.

Die Talameni könnten mit ihrer Drohung Ernst machen und eine Blockade über Annathra verhängen. Gelingt es den Helden, mit einem kleinen Konvoi die Blockade zu durchbrechen, bevor die Yiheni eine Kriegsflotte versammelt haben, kann das dem Ruf und den Handelsbeziehungen der Serover mit den makhapurischen Küstenradjaraten förderlich sein. Doch nicht alle am Hofe des Radjars von Annathra dürften über die unerwartete Rettung dankbar sein, denn die Kerrish-Yiheni haben hier großen Einfluss. In einem diplomatischen Intrigenspiel kann sich nun entscheiden, ob die Yiheni sich nun zumindest kurzfristig mit den Serovern zusammentun, um die verhassten Talameni zurückzuschlagen, oder ob die Feinde nun gar eine Allianz schließen, um die Serover ein für allemal zu vertreiben.

In Annathra können die Helden auch von einem Pass über den Tharpagiri erfahren, der in das 300 Millia entfernte Alwattanam führt. Von hier aus kann man mit Schiffen bis in das ferne Daranel reisen, wo Gewürze aus dem Nebelwald, Optrilith und Endurium aus Xarxaron, Wolkenseide der Vinshina und Karretan der Nequaner frei verkauft werden. Die Route durch Dschungel, über Hochgebirge und das unheimliche Bleichwasser mag gefährlich sein, doch lässt sich so vielleicht das für die Serover riskante Louranath umgehen.

Exotische Preise verspricht ein fremdes Segelschiff vom Kontinent der Riesen und Drachen, das jenseits des

verfluchten Thalassion liegt. Gerüchte sprechen von Endurium, schäumendem Wein oder barbarischen Schwertern mit Klingen, die länger sind als ein Mensch. Das Schiff zu jagen wird schwierig, fast willkürlich kreuzt es an den myranischen Küsten entlang. Und hat man das Geisterschiff dann aufgespürt und in die Enge getrieben, mag es sein, dass man sich plötzlich einer kerrishitischen Übermacht gegenüber sieht, die ebenfalls auf das Barbarenschiff aufmerksam wurden. Hier bietet es sich an, über das fremdartige Verhalten der Barbaren hinwegzusehen und sich mit ihnen zu verbünden. Merkwürdig muss erscheinen, dass die Barbaren ihre Magier nur als Diener betrachten und ständig ihre Priester befragen.

Die Adeptenqueste der Sevantinia Ennandu soll darin bestehen, 20 Okul reines Endurium zu erwerben. Eine solche große Menge auf dem freien Markt zu erwerben ist eine schwierige Aufgabe, die Heldenunterstützung erfordert. Einen der vielversprechendsten freien Märkte stellt Eshbathmar dar, doch müssen die Abenteurer feststellen, dass hier die Kerrishiter die Preise verderben. Kurz und Gut, es bietet sich als Alternative die gefährvolle Reise zu einem der ertragreichsten Abbaugebiete, der mysteriösen Eshbathya Par-Al-Narkram. Sind die Herausforderungen einer Narkramreise überstanden, werden die Helden mit dem strengen Quarantäneregime konfrontiert. Ein schweres Erdbeben, das die unterirdische Stadt heimsucht, ermöglicht den Helden zu zeigen, was in ihnen steckt. Hier kann Vertrauen und Wohlwollen gewonnen werden, das sich in späteren Verhandlungen positiv auswirkt. Doch möglicherweise zeigt sich, dass das Beben künstlich erzeugt wurde. Den oder die Verursacher aufzuspüren und zu neutralisieren bietet dann die wahre Herausforderung für Helden.

Die Dowoli

Vor über 200 Jahren strandete ein Schiff von Jenseits des Thalassion auf den Sandbänken vor Serovias Hauptinsel. Der Zweimaster, eine aventurische Karavelle hylailer Bauart, die das verfluchte Thalassion überwinden konnte, hinterließ Eindruck. Die Serover entwickelten daraus die Dowoli, das sich bald als Walfänger und Schmuggelschiff bewährte. Doch die Nagelprobe kam erst 100 Jahre später, als der Unabhängigkeitskrieg mit dem Imperium begann. Die erprobten Schmuggler konnten die imperialen Blockadeversuche so manches mal durchkreuzen. Und auch, wenn die einfachen Segelschiffe den mit allen möglichen arcanomechanischen Spielereien ausgestatteten imperialen Kriegsgaleeren so manches mal unterlagen, konnten doch die Verluste der kostengünstigen Segelholzschniffe schnell wett gemacht werden.



Seefest und wendig, bewährt sich der Schiffstyp bis heute als Kaperschiff, Schmuggler und als Orlogschiff bei der Bewachung der Konvois der größeren, schwerfälligen Dreimaster, die als Handelsschiffe Verwendung finden. Die Besatzungen aus Seekriegern und Seeleuten müssen jedoch mit der bedrückenden Enge zurechtkommen, denn Ladung, Proviant für weite Fahrten und die starke Bewaffnung an Torsionsschleudern lassen der Besatzung kaum Platz.

Takelage:

II: serovisch* 1, serovisch* 1, + Sprietsegel

Länge: 18 - 24 Grad

Breite: 6 - 7 Grad

Tiefgang: 1,5 - 2,5 Grad

Besatzung: 15 - 25 M + 20 - 100 G & S

Beweglichkeit: hoch

Struktur: 5 - 6

Preis: 2000 - 5000 Au (+Bewaffnung)

Schiffsraum: 55 - 150 Quader

Frachtraum: 30 - 100 Quader

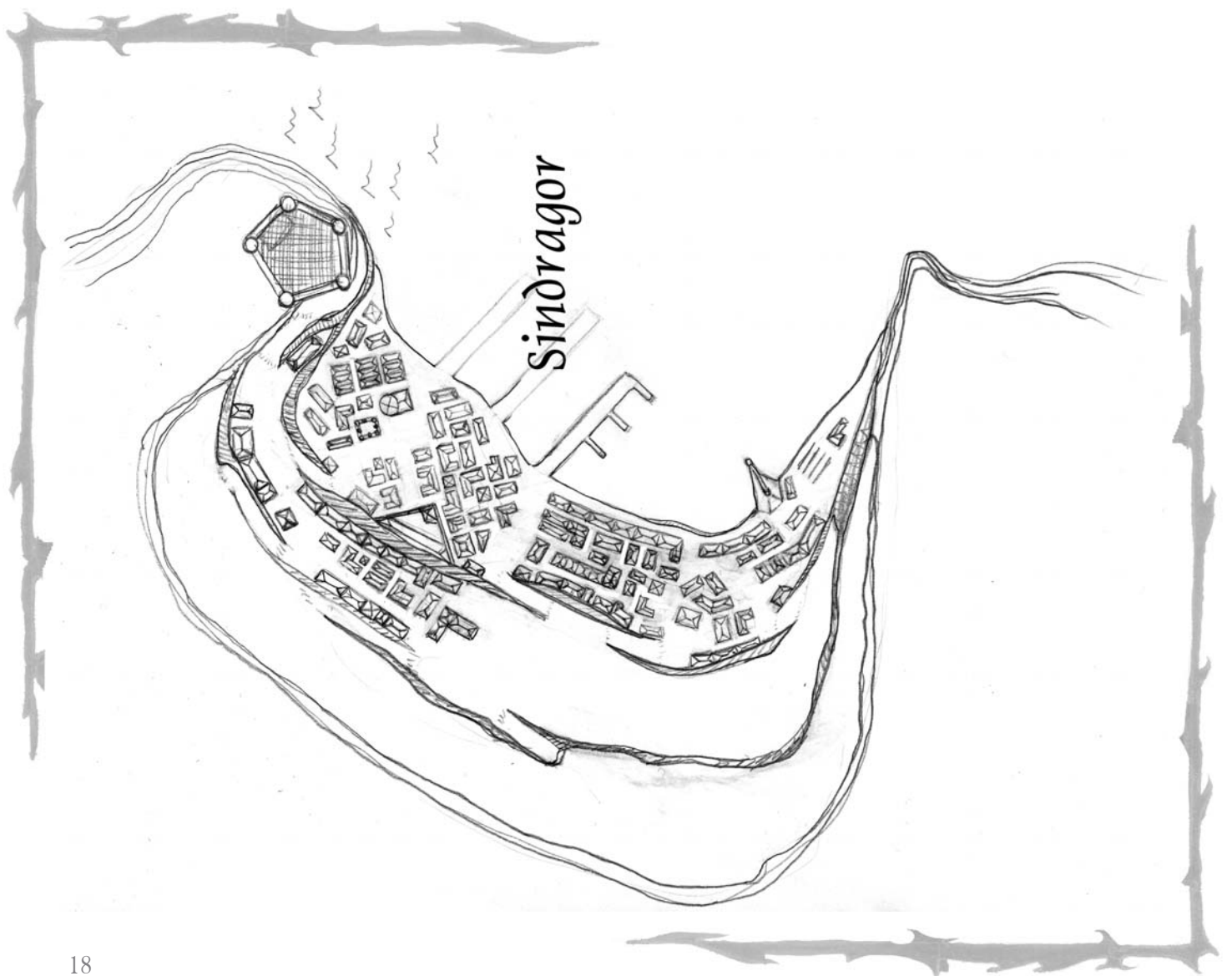
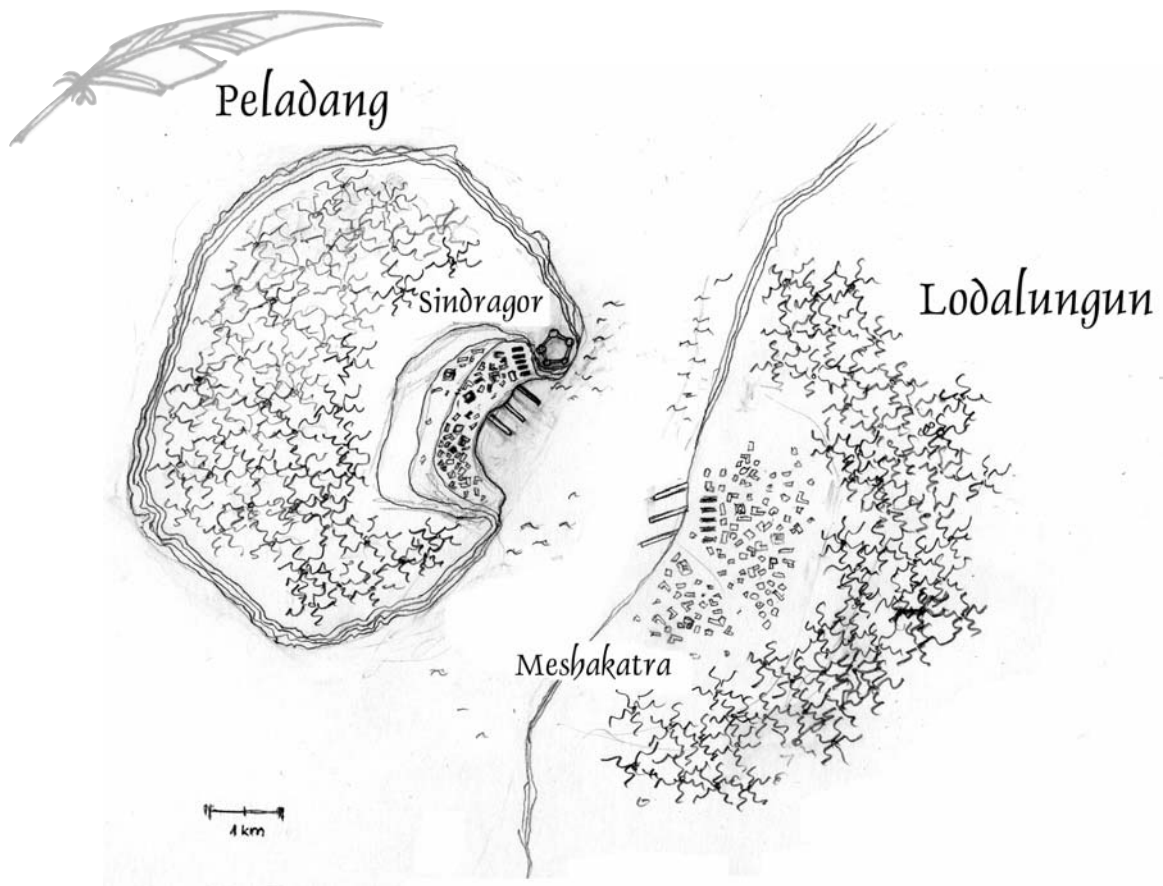
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 - 12 Millia

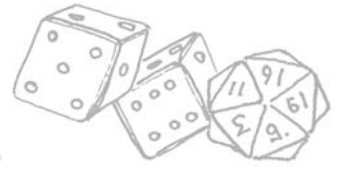
mit raumen Wind: 15 - 16 Millia

am Wind: 5 Millia

Bewaffnung: 2 - 4 mittelschwere Torsionsschleudern pro Breitseite, eine schwere Torsionsschleuder am Bug, 1 - 2 Torsionsschleudern am Heck, einige überschwere Belari.

**entspricht der Lateinbetakelung*





DIE RUNENZAUBERER DER HJALDINGER

Von Daniel Löckemann

Das Volk der Hjaldinger brachte vor langer Zeit eine Magietradition hervor, die durch magische Zeichen die Kräfte der Natur und die Weisheit der Schicksalsmächte zu rufen und böse Einflüsse zu bannen vermochte.

Zu den Ursprüngen der Runen gibt es widerstreitende Legenden, doch weisen so manche Saga dem mythischen Aldangra eine besondere Rolle zu, sei es als Mittler oder gar als Erfinder der Runen. Allerdings weist man Aldangra so manche Heldentat zu, so soll er die „Nachtalben“ vertrieben, die Kunst des Eisenschmiedens und des Schiffsbau gelehrt und auf seinen Wanderungen viele Hjaldingerinnen beglückt und zahlreiche Nachkommen gehabt haben.

Wie auch immer die Wahrheit aussehen mag, im Krieg mit dem Imperium waren es wohl die Runen, die den Schiffen und Waffen genug Kraft und Widerstandsfähigkeit verliehen, um den tech-nomantischen Spielereien der Quoran, der dämo-nischen Wassermagie der Charybalis und der zer-störerischen Schlachtfeldzauberei der Partholon während der Glanzzeit des 2. Imperiums über vier Jahrzehnte zu widerstehen, bis die gewaltige Über-macht letztendlich den Sieg erringen konnte. Unter der gnadenlosen Herrschaft des Imperiums wurden hunderttausende versklavt oder zwangszivilisiert, doch die Aldangara, die den Rufen nach einem geeinten Abwehrkampf gegen das Imperium zum Großteil nicht folgten und lieber allein oder in Begleitung einzelner Sippen sich in die endlosen Wälder im Westen jenseits der Türme des Morgens zurückzogen konnten viele der alten Geheimnisse und Künste für die Nachwelt erhalten.

So beherrschen bis heute viele Aldangarazauberer, aber auch einige weniger mächtige Traditionen die Kunst, die alten Runen zumindest teilweise zu nutzen. Seher verstehen sich darauf, aus den mit Runen beschnitzten Knochen zu weissagen, Schamanen wissen um den Nutzen einiger Runen um Geister zu be- und ent-

schwören und im ländlichen Hjaldingard werden Kinder, die mit der Gabe der Alten geboren, aber nicht von imperialen Inquisitoren aufgespürt wurden und den Aldangara als nicht geeignet erscheinen, oft in die Lehre der Runamidir, der Runenzauberer gegeben.

Die heutigen Runenzauberer sind magisch begabte Handwerker, die nicht nur herausragende Arbeiten in traditionellen hjaldingschen Techniken ausführen können, sondern die auch mit den geheimen Bedeutungen der Runen vertraut sind, so das sie die Runen zu sinnvollen Vitkari zusammenfügen können. Außerdem können sie die Macht der Runen durch die Kraft in ihrem Blut und das Singen der passenden Galdr, mit denen sie Natur- und Schicksalsmächte sowie mächtige Ahnen anrufen, erwecken.

Diese halbssesshaften Handwerker und Künstler findet man in den Hjaldingergemeinden, die noch den alten Traditionen verhaftet sind, vornehmlich also im alten Hjaldingard selbst, aber auch bei einigen Hjaldingerstämmen des Binnenlandes in Lorthalion und Sevantiniu. Die Runamidir bilden keine ge-schlossenen Gemeinschaften, keine Cirkel oder Collegien, denn die Ausprägungen sind je nach hand-werklicher Tradition zu unterschiedlich. Ein Runamidir, der Waffenschmied ist, kennt auch ver-mutlich nur wenige Runen, die einem Tätowierer nützlich sind.

Allgemein ist, das die Runamidir auch viel von der Philosophie und den Idealen der Aldangara ver-innerlicht haben. Sie meiden eher die größeren imperialen Garnisonsstädte des Horasiats Haldinganu und ziehen einzeln oder in Begleitung eines Schülers durch die ländlichen Gegenden. Wie Skalden und Seher werden sie als Bewahrer alter Künste und Geheimnisse verehrt und paradoxerweise wohl aus denselben Gründen gefürchtet. Wird ein Haus gebaut, ist man glücklich einen Runamidir zu Stelle zu haben, der Haus und Bewohner vor Unglück schützen kann. Doch ist das Haus errichtet, ist man wohl mindestens



genauso froh, wenn der Runamidir bald weiterzieht. Kein Wunder, das so mancher Runamidir zu exzentrischen Verhalten neigt und so das Mißtrauen durch eigenes zutun noch verstärkt. Im allgemeinen erwartet man von den Erzeugnissen der Runamidir Schutz vor weltlichen und überweltlichen Gefahren, oder man erwartet das sie den Träger der Rune mit besonderer Kraft erfüllen.

Eine verbreitete Vorstellung unter den Runamidir ist, dass man eine Rune nur dann wirklich erlernen kann, wenn der Vorgang mit einer körperlich und geistig herausfordernden Queste verbunden ist. Diese Runenqueste kann mehr oder weniger weltliche und transzendente Komponenten enthalten. Während der eine vielleicht einen gefährlich hohen Berg erklettert, oder schnöde als Pirat an einer Beutefahrt teilnimmt, mag ein anderer sich in an Schamanismus erinnernde Rituale ergehen um nach dem Wissen in jenseitigen Welten zu suchen.

Da viele der mächtigeren Runen über die eher beschränkten Kräfte einfacher Runamidir hinausgehen, sind diese ihnen nur selten bekannt. Daher bleiben wohl viele der mächtigsten Zeichen wohl nur der Kunst der echten Aldangarzauberer vorbehalten. Zumindest sagt man ihnen nach, sie könnten die Stärke eines Riesen und echte Unverwundbarkeit verleihen, oder gar Menschen in Tiere oder Werwesen verwandeln.

Im Imperium ist diese Magietradition weitgehend unbekannt und den wenigen Gelehrten die doch Kenntnisse aufweisen, werden sie wohl eher als barbarisch-minderwertiger Abklatsch von Technomantie abtun.

Die Magie der Runen:

An dieser Stelle sei an die Regeln zu Zauberzeichen in der Publikation Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen S. 60ff und 69ff verwiesen. Eine Besonderheit der Runamidir ist, das sie Astralenergie nur dann fließen lassen können, wenn sie zumindest ein wenig ihres Blutes vergießen. Daher gehört zu jedem Einsatz von Astralenergie auch der Verlust von mindestens 1W3 LeP. Regeltechnisch wird dies als feste Gewohnheit (AZ S. 150) behandelt. Neben den hier beschriebenen Runen bieten sich noch einige aus Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen an. Namentlich die Rauschrune, die Friedensrunen, die Wogensturmrune, die Felsenrunen, die Schicksalsrunen, die Pfeilrunen, die Waffenrunen, die Drachenrunen und die Blutrunen. Andere wie die Ottarunen sind wohl nur in Thorwal durch finnfelischen Einfluss entstanden. Allgemein

kann gesagt werden, das die myranische Runenmagie nie so eine extreme Entwicklung wie in Thorwal durchgemacht hat. Weder war sie wohl jemals so mächtig, wie in ihrer thorwalschen Hochzeit noch ist sie jemals so stark in Vergessenheit geraten.

Regeltechnisch wird der Runamidir als Variante des einfachen Handwerkers auf Basis von:

Bogenbauer, Gerber/Kürschner, Goldschmied/Graveur, Schiffszimmermann, Schneider, Schreiner/Tischler, Segelmacher, Steinmetz, Tätowierer, Töpfer, Waffenschmied, Weber, Zimmermann

aus „Aventurische Helden“ S. 99 dargestellt.

Natürlich verliert er dadurch den Status der Erstprofession. Der Runamidir startet mit einer Ritualkenntnis von 6 (+3 zusätzlich zu den 3 aus der Sonderfertigkeit Runenkunde).

RUNENZAUBERER (+4 GP):

Automatische Vor-/Nachteile:

Halbzauberer, zwei Meisterhandwerke (Malen/Zeichnen und eins nach Wahl, passend zur Profession), feste Gewohnheit (muss etwas Blut fließen lassen)

Modifikation: +6 ASP (Halbzauberer), MR+1, Ritualkenntnis (Runenzauber)+3, keine Erstprofession

Sonderfertigkeiten: Runenkunde, Kenntnis von Runen im Wert von 300 AP (passend zur Handwerksprofession), Blutmagie, kleine Zauberrune,

Kampf:-

Körper: Singen+5

Gesellschaft:-

Natur: Wildnisleben+2, Wettervorhersage+1, Orientierung+1

Wissen: Rechnen-2, Sagen&Legenden+4, Magiekunde+1

Sprachen/Schriften: Lesen&Schreiben (Hjaldingarunen)+7

Handwerk: Malen/Zeichnen+4

Ausrüstung: zusätzlich zur Ausrüstung des Handwerkers verfügt ein Runamidir noch über ein scharfes Ritualmesser und über einige magische Farben für kleine Zauberrunen.

Besondere Ausrüstung: Das Handwerkszeug wurde bereits mit der Rune der Handwerkskunst verzaubert.

WEITERE RUNEN:

-Zeichen der Waberlohe(Logiruna)

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 8

Wirkung: Objekte oder Personen, die mit dieser Rune versehen wurden, sind vor Feuer und Hitze geschützt. Normales Feuer richtet nur einen Viertel des üblichen Schadens an, magisch-elementares Feuer immerhin den halben. Die Entzündlichkeit brennbarer Objekte wie Holz ist stark eingeschränkt.

Merkmal: Objekt oder Eigenschaften, Elementar (Feuer)

Verbreitung: Run 5

-Rune der Handwerkskunst

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Werkzeug, das mit dieser Rune versehen wurde, kann als hochwertiges Handwerkszeug (siehe MFF S. 33) betrachtet werden.

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Run 7

-Schildrune

Lernkosten: 100 AP bzw. 25 AP, wenn die Felsenrune (SRD S. 71) bereits bekannt ist

Komplexität: 6

Wirkung: Die Widerstandskraft von Rüstungen, Schilden und sogar Waffen wird verstärkt. Der RS einer Rüstung steigt um 1, der Bruchfaktor von Schilden und Waffen sinkt um 2. Auf Personen und andersartige Gegenstände entspricht die Wirkung der Felsenrune.

-Bärenkrafrune

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 4

Wirkung: Die KK des Ziels erhöht sich um +1

Merkmal: Eigenschaften

Verbreitung: Run 6 (vor allem Tätowierer)

-Blattschussrune

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Auf das Wurf- oder Schußprojektile selbst angebracht, erhält der Schütze einen Bonus auf die Fernkampfpöbe von +4. Angebracht am Schützen oder der Schußwaffe eine Probenerleichterung von +1.

Merkmal: Eigenschaft oder Objekt

Verbreitung: Run 5

-Große Fruchtbarkeitsrune

Eigentlich eine Kombination dutzender Vitkari wie Heilungsrunen, Runen des Seuchenbanns, häufig auch Wogensturmrunden, kombiniert mit der großen Blutrune. Angebracht an Stelen um ein Dorf oder an einem heiligen Baum in der Nähe der Siedlung, erhofft man sich hiervon gesundes Vieh und gute Ernten. Der immense Kraftaufwand kann in der Regel nur durch regelmäßige Blutopfer aufrecht erhalten werden. Für die Bevölkerung also durchaus ein zweischneidiges Schwert.

-Rune des Seuchenbann

Lernkosten: 150

Komplexität 7

Wirkung: Unter dem Schutz dieser Rune erfreut man sich einer Resistenz gegen Krankheiten (AH S. 110). Häufig werden auch Gebäude mit dieser Rune versehen, so dass sich die Schutzwirkung auf alle Bewohner ausdehnt.

Merkmal: Eigenschaft o. Umwelt, Heilung

Verbreitung: Run 5

-Schutzrunen

Lernkosten: 150 AP für jede separate Kategorie

Komplexität: 8

Wirkung: Diese Runen schützen gegen Wesenheiten einer bestimmten Kategorie, also zum Beispiel unintelligente Raubtiere des Meeres, des Landes oder der Luft, Geisterwesen, Elementare eines Elements, Dämonen einer Domäne. Die bezeichneten Wesen, deren MR kleiner ist als der RkW des Erschaffers meiden das bezeichnete Objekt oder die Person instinktiv. Greifen sie dennoch an, erleiden sie einen Abzug in Höhe von jeweils $RkP*/2$ auf ihre AT und PA.

Merkmal: Einfluss, Antimagie

Verbreitung: Unterschiedlich. Runen gegen Land- und Meeresungeheuer, sowie gegen Geister eher Run5+

-Katzenaugenrune

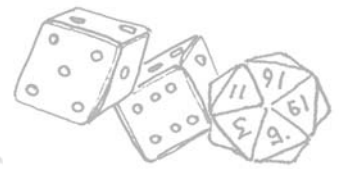
Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 7

Wirkung: Das Ziel kann im Dunklen sehen, als verfüge es über Dämmerungssicht (AH S: 110).

Merkmal: Eigenschaft, Hellsicht

Verbreitung: Run 4





-Fluchbannrunne

Lernkosten 150 AP

Komplexität: 7

Wirkung: Das Ziel ist Schwer zu verzaubern (wie AH S. 110)

Merkmal: Eigenschaft, Antimagie

Verbreitung: Run 5

-Falkenaugrunne

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Die Sehkraft des Ziels verbessert sich, als verfüge es über Herausragende Sicht (AH S. 109)

Merkmal: Eigenschaft, Hellsicht

Verbreitung: Run 6

-Läuferrune

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Die Geschwindigkeit eines Lebewesens steigt um 1, der Zeitraum für Dauerlauf und Sprint wird verdoppelt. Die Reisegeschwindigkeit unbelebter Fahrzeuge erhöht sich um 10 %

Merkmal: Eigenschaft oder Objekt

Verbreitung: Run 6

-Heilrunne

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 5

Wirkung: Das Ziel profitiert von Ruhephasen, als verfüge es über den Vorteil Schnelle Heilung (AH S. 110)

Merkmal: Heilung, Eigenschaft

Verbreitung: Run 5

-Zaubermachtrune

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Wirkung: Die astrale Regeneration erhöht sich um +1.

Merkmal: Eigenschaft, Kraft

Verbreitung: Run 5

-Kämpferrune

Lernkosten: 150 AP

Komplexität 6

Wirkung: Wird die Rune mit frischem Blut der Person benetzt, deren Name in die Rune eingewoben wurde, so verfällt die Person in einen Gewaltrausch. Führt die Person dies selbst herbei, entspricht dies dem Kampfrausch (s. AH S. 109), andernfalls dem Blutrausch (AH S. 112)

Merkmal: Eigenschaft, Einfluss

-Kälteschutzrunne

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Das Ziel oder der Träger eines solcherart verzauberten Kleidungs- oder Schmuckstücks profitiert von Kälteresistenz (AH S. 109)

Merkmal: Eigenschaft

Verbreitung: Run 6

-Rune des Nordens

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Der Orientierungssinn eines Lebewesens verbessert sich, als verfügten sie über den Vorteil Innerer Kompaß (AH S. 109). Der traditionelle „Sonnenkompaß“ kann nachts auch dann auf den Nordstern ausgerichtet werden, wenn die Sicht durch Wolken oder Nebel verdeckt ist.

Merkmal: Eigenschaft/ Objekt, Hellsicht

Verbreitung: Run 6

-Gratwandererrune

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Das Ziel profitiert von der Wirkung des Vorteils Herausragende Balance, wie in AH S. 108 beschrieben.

Merkmal: Eigenschaft

Verbreitung: Run 5

-Große Blutrune

Voraussetzung: Zum Erlernen muß die Blutrune (SRD S. 72) bekannt sein

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: +5 (s.u.)

Wirkung: Durch Einweben dieser Rune können auch Nichtzauberer Runen durch Blutopfer reaktivieren. Dazu müssen dreimal so viele LeP (beliebig beseelter Lebewesen, siehe Blutmagie) aufgewendet werden, wie zur Aktivierung mittels ASP notwendig.

Merkmal: Kraft, Schaden, Verständigung

Verbreitung: Run 2

-Schattenrunne

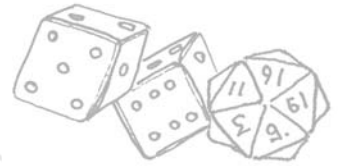
Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Das Ziel ist im Gelände schwerer zu entdecken, als würde es vom Vorteil Tarnung (WnM S. 73) profitieren

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Run 5



-Kleine Zauberrune

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: -1 (s.u.)

Wirkung: Wird diese Rune in einer anderen Vitkari eingewoben, so verringern sich Kosten, Zauberdauer und Wirkungsdauer der Vitkari merklich. Auf aufwendiges Gravieren, Tätowieren oder Sticken der Rune wird verzichtet, statt dessen wird die Rune mit nicht dauerhafter Farbe aufgemalt. Die Dauer für Herstellung und Aktivierung beträgt nur noch Gesamtkomplexität in Spielrunden, die ASP-Kosten entsprechen der Komplexität, die Wirkung hält jedoch nur bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang an.

Merkmal: Metamagie

Verbreitung: Run 7

ERSTELLUNG VON MATRIZEN

von Matthias Löffler

Um eine neue Matrix zu erschaffen, muss der Zauberer den neuen Effekt ersinnen und dann anschließend den Effekt auch in der Anwendung studieren. Durch das Studium des Zaubers in der Anwendung und einer zugehörigen akribischen Auswertung kann er schließlich Gesten, Worte und Handlungen soweit perfektionieren, dass er nach einigen Versuchen schon eine Matrix geringer Qualität erreichen kann ($X=2$), die er dann logischerweise auch beherrscht. Maximal kann derselbe Spontanzauber drei mal pro Tag im Rahmen der Zauberwerkstatt erfolgreich eingesetzt werden, mit mind. 2 Stunden zeitlichem Abstand zwischen den erfolgreichen Versuchen. Um jedoch eine Matrix besserer Qualität herstellen zu können sind längere Forschungsvorhaben unerlässlich.

Gesammelte Punkte, bei jeder erfolgreichen Anwendung:

Rest Anrufung + Rest Kontrolle + Rest aus Magiekunde-Probe

Zusätzliche Punkte: einmal je $(\text{Kraftstufe} \cdot 10)$ ZE Forschung mit mindestens einer erfolgreichen Probe des Spontanzaubers: Rest aus Magiekunde erschwert um $(\text{Kraftstufe} \cdot 2)$ (nochmal nachgedacht, Faktoren verfeinert, Gesten geübt und verfeinert, Intonation der Worte verbessert)

NOTIGE PUNKTE FÜR DIE STUFEN DER MATRIZEN:

Faktor X	ab Punkte
1	(Beginn der Forschung, Spontanzauber!)
2	Anrufungsschwierigkeit + Kontrollschwierigkeit
3	$(\text{Anrufungsschwierigkeit} + \text{Kontrollschwierigkeit}) \cdot 3$
4	$(\text{Anrufungsschwierigkeit} + \text{Kontrollschwierigkeit}) \cdot 7$
5	$(\text{Anrufungsschwierigkeit} + \text{Kontrollschwierigkeit}) \cdot 13$



Für jeden erfolgreich gesprochenen Spontanzauber, der zur Verbesserung der Matrize genutzt werden soll, muss man am selben Tag 2 Stunden Zeit zum Auswerten und fixieren der Fakten aufbringen. Durch einen Mangel an Schreibmaterial (Kanalisation von Balan Cantera), äußere Umstände (Stress infolge einer wütenden Gruppe blutgieriger Pardir) oder gesellschaftliche Zwänge (auf einem Empfang beim Horas) ist diese Auswertzeit leider nicht immer im Anschluß gegeben. Dann wird die Auswertung natürlich schwieriger:

VERZÖGERUNG BEIM AUSWERTEN/FESTHALTEN:

Verzögerung Probe noch nutzbar:

mehr als 1 h	KI-Probe	+0	90 %
1 Tag	KI-Probe	+3	75 %
2 Tage	KI-Probe	+6	50 %
3 Tage	KI-Probe	+9	25 %
4 Tage	KI-Probe	+12	10 %

Der Vorteil „gutes Gedächtnis“ verdoppelt die möglichen Verzögerungszeiten. Wer ein eidentisches Gedächtnis besitzt, muß natürlich keine Auswertung vornehmen, hat er doch alle Fakten stets im Gedächtnis griffbereit.

WERTEN DER AUFZEICHNUNGEN ANDERER ZAUBERER

Natürlich ist es auch möglich, die Forschungsergebnisse von Kollegen, aber insbesondere älterer Generationen zu nutzen. Dazu sind vom Meister geeignete Proben in Magiekunde, Lesen/Schreiben, Sprachen kennen, Philosophie, Menschenkenntnis, Rechnen und Sternenkunde mit entsprechenden Erschwernissen möglich. Der Meister legt fest, wieviel Punkte die Aufzeichnungen des Kollegen wert sind, und je nach Erfolg des Helden, teilt er ihm dann mit, über wieviel Punkte dieser Aufzeichnungen der Held zu Beginn seiner Arbeiten schon verfügt.

Ein Beispiel:

Der Magier Schoschsarr ar Tharamnos ist ein Spezialist der Feuererschaffung (Feuer 12, Erschaffen 8) und verfügt über eine elementare Aurakonjunktion (erleichtert Anrufung und Kontrolle um je 3



Punkte). Für einen Adeptus des magisch versiertesten Hauses Tharamnos verfügt er über eine durchschnittliche magische Bildung (Magiekunde 12).

Weil er sich etwas über das Volk absetzen will, seine Lehrer aber über keine Spielereien der Alantinos oder Illacriion verfügen, muß er sich selbst eine Matrix schaffen, die ihn eine kurze Zeit lang mit einer leuchtenden Aura umhüllt. Der Zauber soll also Feuer im Sinne von Licht um ihn herum erschaffen, bei einer Wirkungsdauer von 20 sec sind 2 ASP angebracht, um den Effekt an einem sonnigen Tag auch noch bemerken zu können (2 ASP werden durch den Meister festgelegt). Dann macht er sich ans Werk:

Die Anrufungsprobe wird durch folgende Faktoren erschwert: Wirkungsdauer von 20 KR (1), Ziel selbst (1), Reichweite selbst (0), Zauberdauer von 3 KR (8), die Essenzstufe (7), also insgesamt um +17.

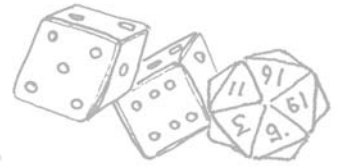
Als Erleichterungen kommen der Wert der Domäne Feuer (12), der halbe Wert der Instruktion Erschaffe (4) sowie die Aurakonjunktion (3) zum Tragen, also insgesamt 19 Punkte.

Damit ergibt sich eine insgesamt Erleichterung der Anrufungsprobe um 2 Punkte, die gleichzeitig das Maximum der Punkte angeben, die Schoschsarr aus einer in allen Proben gelungenen Anrufung auf das Punktekonto seiner neuen Matrix gutschreiben kann.

Die Kontrollprobe ist erschwert durch die Verwandtschaft Feuer-Erschaffe (6) sowie die Essenzstufe (7). Als Erleichterung kommen der halbe Wert der Domäne (6), die Instruktion (8) sowie die Aurakonjunktion (3) zum Tragen. Damit ist die Kontrollprobe insgesamt um 4 erleichtert.

Um eine Matrix zu erschaffen, für die $X=2$ gilt, muß Schoschsarr nun insgesamt 17 (Anrufungerschwernis) + 13 (Kontrollerschwernis) = 30 Punkte ansparen. Für $X=3$ entsprechend der angegebenen Tabelle $3 \cdot 30 = 90$.

Nach einigen Fehlversuchen, die ihm bei der Entwicklung nicht helfen, gelingt Schoschsarr ein Versuch. Bei seiner Anrufungsprobe schafft er es, für alle Eigenschaftswerte erfolgreich zu würfeln und spart somit 2 Punkte an. Bei seiner Kontrollprobe ist er weniger gut und muß 1 der 4 Punkte seiner Erleichterung einsetzen, erhält also weitere 3 Punkte für sein Matrixkonto. Bei seiner Magiekundeprobe, die der erfolgreichen Spontanzauberei nachfolgt, behält er 9 Punkte übrig. Damit hat er insgesamt

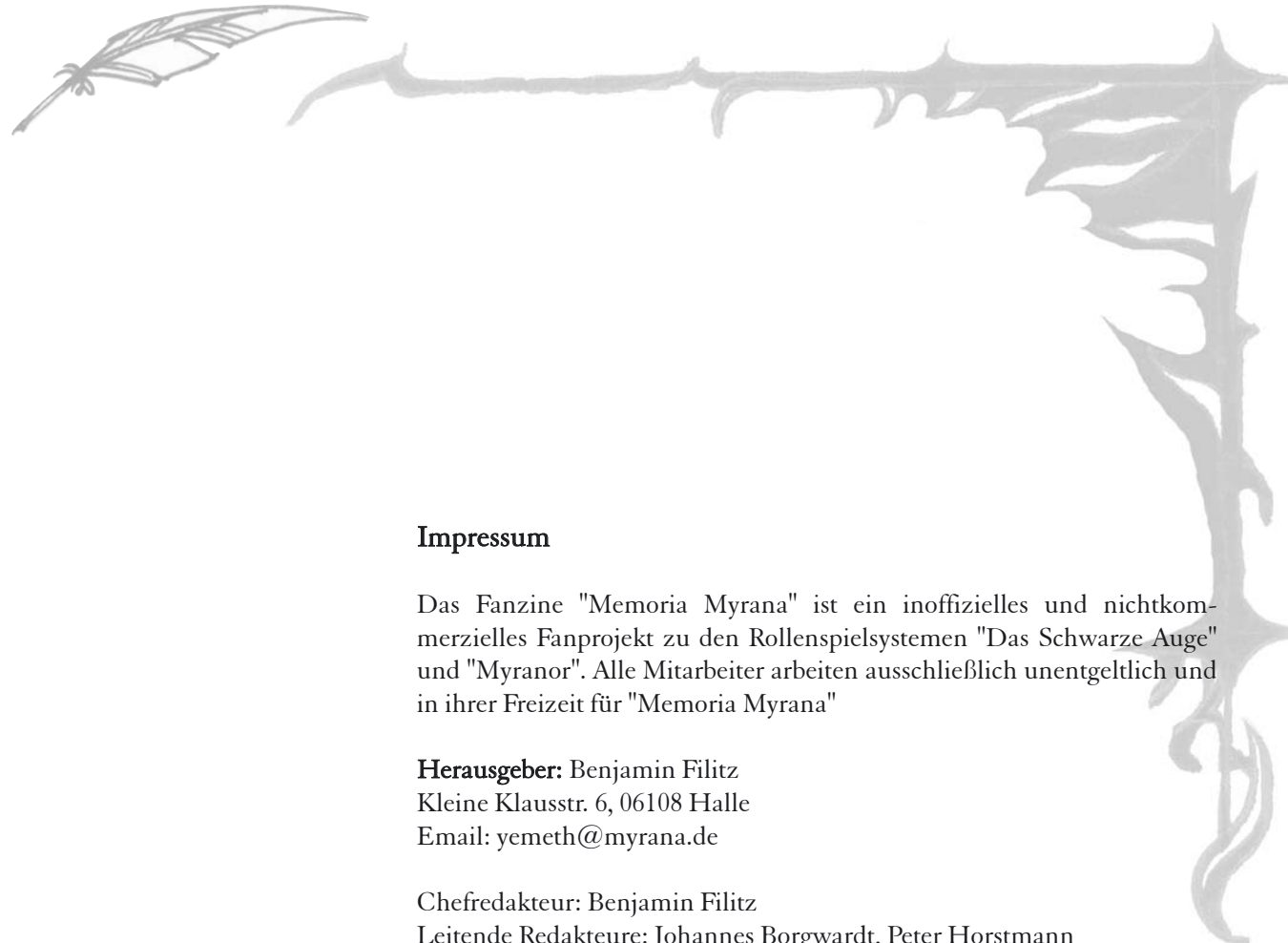


$2+3+9=14$ Punkte für die Matrixentwicklung angespart. In den folgenden Wochen übt er nochmals seine Zaubergesten und Formulierungen und kommt so zu einer zusätzlichen Magiekunde-Probe, die um 2 ($2 \cdot \text{Kraftstufe}$) erschwert ist. Hier gelingt es ihm, 5 Punkte übrig zu behalten, womit er insgesamt 19 Punkte auf seinem Matrixkonto hat. Um auf die 30 Punkte für die $X=2$ -Matrix zu kommen muß er mindestens noch einmal erfolgreich zaubern, um die restlichen 11 Punkte anzusparen.

Nach einer None hat es Schoschsarr geschafft, er hat nun 32 Punkte auf seinem Matrixkonto. Damit kann er, falls es die Situation erfordert, die Matrix mit $X=2$ einsetzen. Dann ist die Anrufung nur noch um $17/2=9$ und die Kontrolle um $15/2=8$ erschwert, und seine Erleichterungen sind entsprechend 17 und 15 (2 weniger, weil Aurakonjunktion auf Matrizen mit nur einem Punkt wirkt). Damit kann er dann die Anrufung mit einer Erleichterung von 8 und die Kontrolle mit einer Erleichterung von 7 sprechen, womit die Erfolgchancen der Matrix deutlich höher sind

als für den Spontanzauber. Allerdings kann Schoschsarr mit der erfolgreich gesprochenen Matrix sein Matrix-Punktekonto nicht weiter aufbessern, dafür muß er wieder den schwereren Spontanzauber sprechen.

Als Schoschsarr nach einem Oktal auch die nötigen 90 Punkte für die $X=3$ übertroffen hat, entschließt er sich, die Forschungen an dieser Matrix einzustellen. Denn für ihn ist die Matrix sicher zu sprechen (Erleichterungen $-11/-10$), aber seine Lehrmeister und die Hausoberen sind an solchen Spielereien wenig interessiert. Für die Tauschreife mit anderen Häusern ist die Wirkung zu einfach und zu gering, für die Beachtung im Hause Tharamnos ist die Ausgereiftheit der Matrix mit $X=3$ zu niedrig. Einzig einem unerfahrenen Alantinos könnte er die Matrix für einen geringen Gefallen verkaufen, sofern diesem entsprechende Überlieferungen des eigenen Hauses verwehrt sind.



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@myrana.de

Chefredakteur: Benjamin Filitz
Leitende Redakteure: Johannes Borgwardt, Peter Horstmann
Satz und Layout: Bernadette Wunden
Illustrationen: Bernadette „Xamaril“ Wunden, René „Midir“ Littek
Texte: Daniel Loeckemann, René Littek, Jörn Wesslering, Matthias Löffler
Lektorat: Memoria Myrana Team

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana Projekt.

"Das Schwarze Auge", "Aventurien" und "Myranor" sind eingetragene Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.

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.

© 2004/2005 by Memoria Myrana