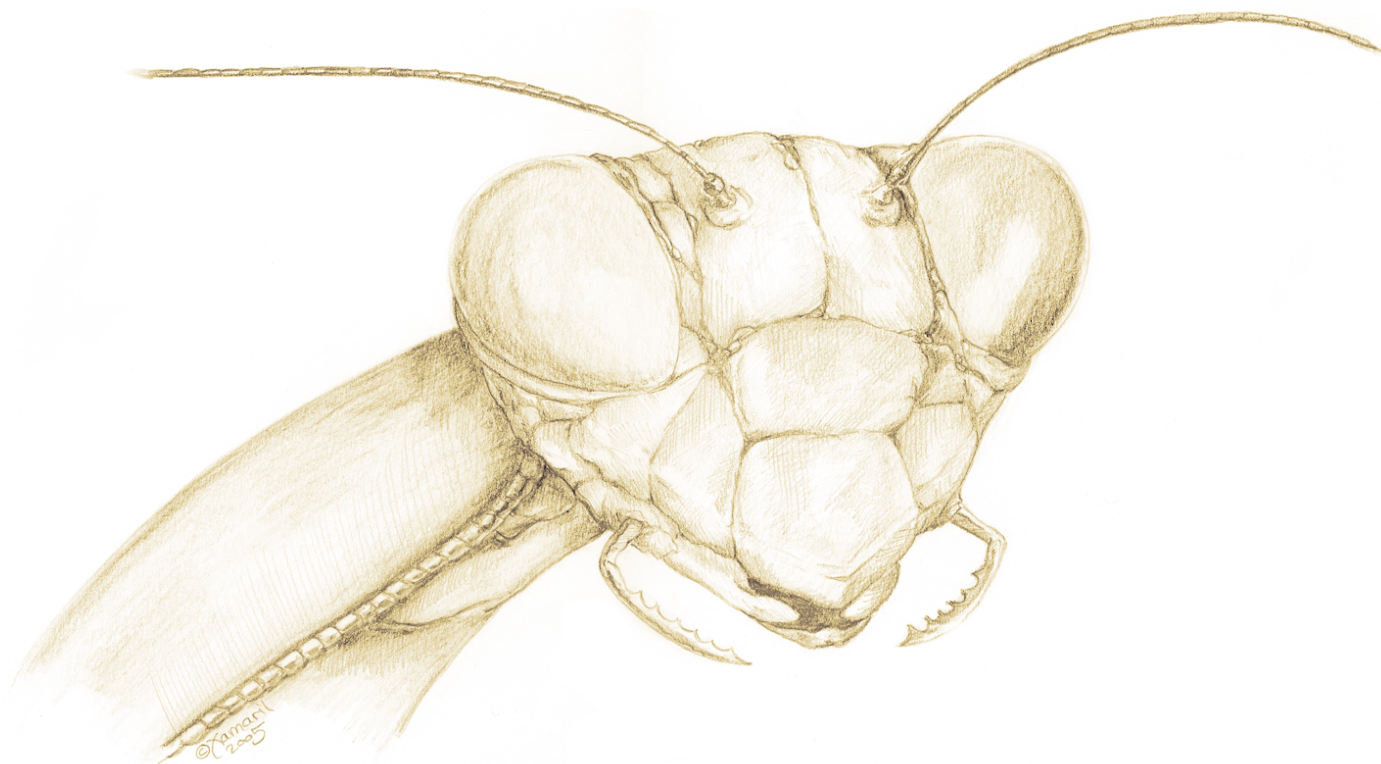


Memoria
Myrana
DAS MYRANOR-FANZINE

2/2005





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	1
Kochecke - Aus den Küchen Tharpuras	2
Veteranensiedlungen	3
Die Nastjorim	7
Götter und Geister des Nordens	13
Myranisches Aventurien	16
Leben im Imperium – optimatisches Vergnügen I	20
Nebel über Asnarion	23
Impressum	28



VORWORT

von Johannes Borgwardt

Hallo liebe Leser und Leserinnen der sechsten Ausgabe von Memoria Myrana.

Drei Monate sind vergangen, und wieder ist es Zeit für eine prall gefüllte Ausgabe unseres Fanzines. Inhaltlich gibt es wieder einige schöne Geschichten unserer fleißigen Schreiberlinge.

Einen besonderen Dank möchte ich hier an Christoph Daether und Michael Wuttke aussprechen, die Einiges zu dieser Ausgabe beitrugen.

Neben dem Szenario "Nebel über Asnarion" und einer Abhandlung über die Vergnügungen der Optimaten, finden sich auch Informationen über die Götter und Geister des Nordens und die Baumzwerge von West-Meralis, genannt die Nastjorim. Des Weiteren beleuchten wir in dieser Ausgabe die Veteranensiedlung, darin u. a. ein neuer Hintergrund und eine neue Kultur für die imperialen Menschen. Natürlich haben wir auch diesmal wieder ein Kochrezept aus den Küchen Tharpuras. "Tharpurischer Fleischtopf mit Sesamreis" klingt lecker, ich werde es auf alle Fälle mal testen.

Besonders möchte ich auf den Artikel Myranisches Aventurien hinweisen. René Littek beleuchtet die Verzahnung von Myranor und Aventurien und übersetzt ein Abenteuer vom "Myranischen" ins "Aventurische", dies möchte ich Euch als Lesern besonders ans Herz legen.

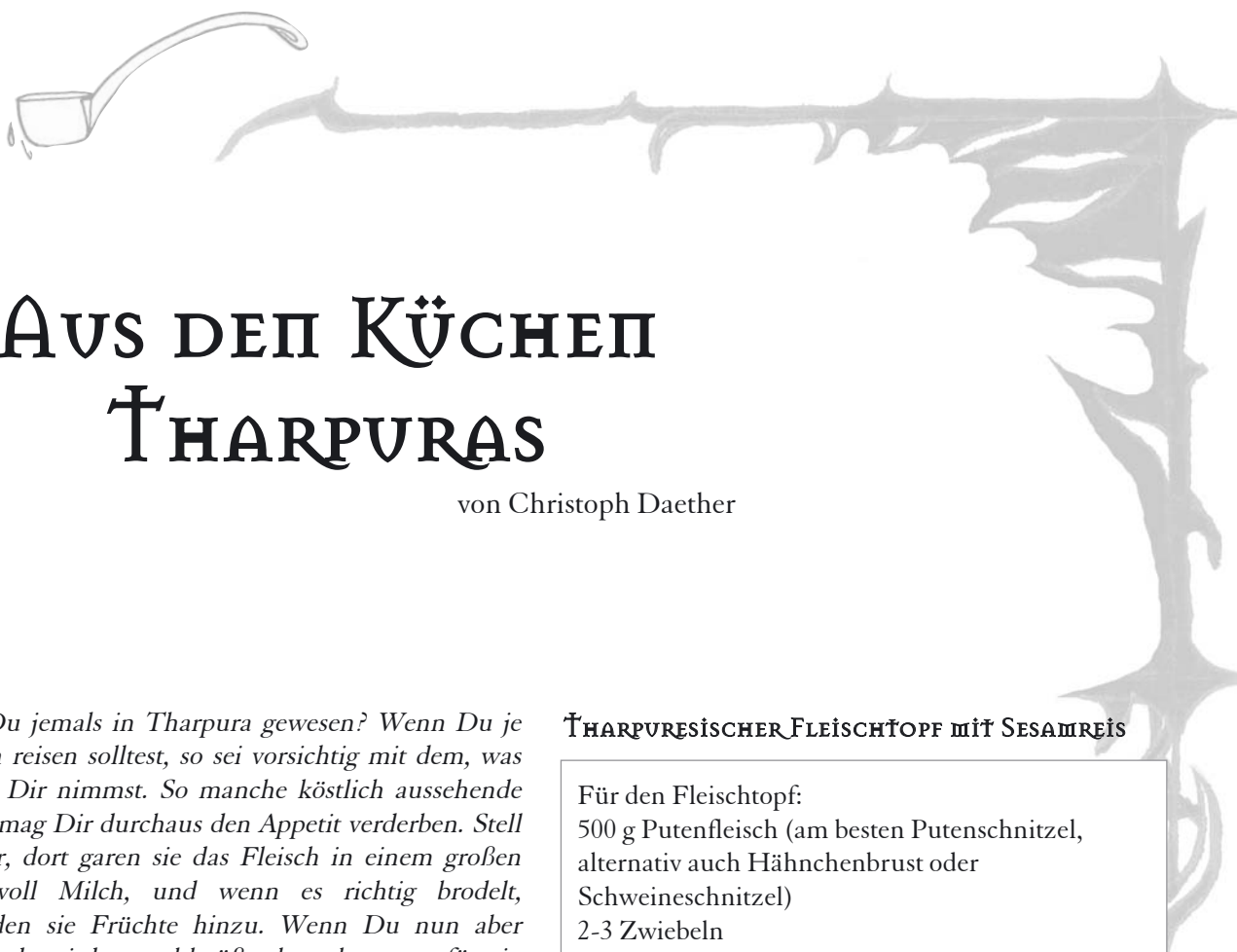
Was ist noch rund um Myranor passiert?

Wir gehen davon aus, im Sommer mit einem überarbeiteten Myranor rechnen zu können. Mit etwas Glück können wir in der nächsten Ausgabe schon über die überarbeiteten Regeln diskutieren.

Einen Artikel über die genauen Details des neuen Myranor findet ihr auf unserer Webseite.

Der Myranor-Workshop auf der diesjährigen Hannover spielt! vom 2.-3. April hat dazu viele interessante Informationen zu Tage gefördert.

Nun will ich euch aber nicht länger vom Lesen der Ausgabe abhalten und wünsche euch im Namen des gesamten Memoria Myrana Teams viel Spaß!



AUS DEN KÜCHEN THARPURAS

von Christoph Daether

»Bist Du jemals in Tharpura gewesen? Wenn Du je dorthin reisen solltest, so sei vorsichtig mit dem, was Du zu Dir nimmst. So manche köstlich aussehende Speise mag Dir durchaus den Appetit verderben. Stell Dir vor, dort garen sie das Fleisch in einem großen Topf voll Milch, und wenn es richtig brodeln, schneiden sie Früchte hinzu. Wenn Du nun aber denkst, da wird es wohl süß schmecken, was für ein Fleischgericht ja schon ungewöhnlich genug ist, dann wirst Du Dich doch sehr wundern, wenn Dir hinterher die Schärfe der Gewürze den Rachen verbrennt wie schlechter Azidala...«

– Gespräch zweier reisender Söldlinge

Die tharpuresische ist wahrscheinlich eine der vielfältigsten Küchen Myranors. Kaum eine andere Region kennt derart unterschiedliche Zusammenstellungen von Fleisch, Obst, Gemüse und Gewürzen wie jene Region. Scharf und süß zugleich ist eine Mischung, die man sonst allenfalls noch den Neristu zutrauen würde, und selbst dort sind solche – nach Sicht eines Außenstehenden ungewöhnliche – Kreationen eher selten.

Irdisch gesehen ist die tharpuresische Küche wohl mit Vorderasien zu vergleichen; gerade in Tharpura und Makshapuram sind deutliche Einflüsse Indiens zu finden (wenngleich die Grenzen natürlich etwas verschwimmen). Dementsprechend eignen sich recht viele Gerichte indischer Herkunft hervorragend als typisch tharpuresische Küche, so dass sich mit etwas Kreativität auch eigene Gerichte entwickeln lassen oder aber einschlägige Kochbücher zurate gezogen werden können.

Getreu dem Motto „Speise und Spiel“ stellen wir hier nun wiederum ein typisches Gericht vor, dass sich dazu eignet, die Atmosphäre der Region auch irdisch durch entsprechende Gerichte an den Spieltisch zu bringen.

THARPURESISCHER FLEISCHTOPF MIT SESAMREIS

Für den Fleischtopf:

500 g Putenfleisch (am besten Putenschnitzel, alternativ auch Hähnchenbrust oder Schweineschnitzel)
2-3 Zwiebeln
2 oder mehr Knoblauchzehen
Pfeffer, Salz
2-3 Mohrrüben
1 Tasse* rote Linsen (getrocknet, nicht aus der Dose; müssen je nach Sorte evtl. vorher eingeweicht werden)
1/4 Kopf Weißkohl
1-2 gelbe Paprika
3-4 Tomaten
1/2 Liter Buttermilch
1-2 Teelöffel Currypaste (gibt's im gut sortierten Supermarkt oder im Asia-Laden; für dieses Gericht lieber eine milde Sorte wählen; alternativ lässt sich notfalls auch Currypulver verwenden)
3-4 Eßlöffel Kokosraspel
Öl (vorzugsweise Erdnuß- oder Sesamöl)
1 Teelöffel (Rohr)Zucker oder Karamellsirup

Für den Reis:

1 Becher* Reis (vorzugsweise Basmatireis)
2 Eßlöffel Sesam
1 Eßlöffel Schwarzkümmel
Salz

* Tasse meint eine übliche Kaffetasse (ca. 120-150 ml Inhalt), Becher einen „Pott“ (ca. 250 bis 300 ml Inhalt)

Den Reis nach der Quell-Methode kochen: 1 Becher Reis, 2 Becher Wasser, Sesam und Schwarzkümmel sowie etwas Salz in einen Topf geben und verrühren. Dann mit geschlossenem Deckel aufkochen und den Herd, sobald das Wasser richtig kocht, ausschalten; den Reis mit weiter geschlossenem Deckel ausquellen lassen.

Das Fleisch in Streifen schneiden, den Knoblauch fein hacken und die Zwiebeln in Achtel schneiden. Das Öl in einem Topf erhitzen, Fleischstreifen, Zwiebeln und Knoblauch hinzugeben, mit Pfeffer und Salz würzen und ein paar Minuten brutzeln lassen.

Den Weißkohl in Streifen, die Möhren in Scheiben schneiden (ggfs. vorher halbieren oder vierteln). Etwas Wasser, Möhren, Linsen und Weißkohl hinzufügen und etwa 10 Minuten köcheln lassen, am besten mit geschlossenem Deckel; zwischendurch gelegentlich umrühren.

Tomaten und Paprika würfeln und unterrühren, kurz ziehen lassen, dann die Buttermilch hinzugeben und

das Ganze aufkochen lassen.

Die Currypaste und die Kokosraspel hinzugeben, ebenso Zucker oder Karamellsirup. Etwas köcheln lassen.

Wer lieber mehr Soße haben möchte kann diese durch Zugabe von weiterer Buttermilch, normaler Milch oder auch etwas Sahne verlängern; dann aber eventuell noch etwas nachwürzen. Wenn es zu flüssig ist, die Soße mit etwas Speisestärke (nach Packungsanleitung verwenden) andicken.



VETERANENSIEDLUNGEN

von Daniel Löckemann

»Als ich mich der Siedlung näherte, spürte ich rasch, dass es sich nicht um eines der üblichen Dörfer von Pachtbauern herrschaftlicher Domänen handelte. Wo tragen schon Bauern eine Machira bei der Feldarbeit? Manche trugen Kampfnarben, einigen fehlten sogar Gliedmaßen. Das Dorf bestand aus drei Dutzend Gehöften und wurde von einer überraschend starken Mauer geschützt. Jedes dieser Gehöfte war für sich schon wehrhaft eingerichtet«

-Reisebericht des Pyros von Manossos

Da der Landbesitz im Imperium ein Privileg der Optimaten ist, besteht die Masse der Landbevölkerung aus Sklaven und freien, aber nichtsdestotrotz armen Pachtbauern. Für diese Menschen gibt es kaum Möglichkeiten des sozialen Aufstiegs. Nur die wenigsten können darauf hoffen, mit einer besonderen Begabung geboren zu sein, um irgendwann als Athlet, Mechanopath, Technomant oder Alchimist von einem

hohen Haus oder einem Collegium gefördert zu werden, von der seltenen Adoption als Magiebegabter ganz zu schweigen. Eine Alternative stellt die Karriere als Myrmidone in den imperialen Myriaden dar. Doch auch hier werden gewöhnlich die Rekruten sorgfältig ausgewählt, um den geeigneten Nachwuchs aus der Masse der Ungeeigneten auszusieben.

Das findet gewöhnlich im Alter von 16 bis 18 Jahren statt.

Dabei ist es nicht der harte und oft entbehrungsreiche Dienst selbst, der für manche so verlockend ist. Tatsächlich müssen Myrmidonen auch in Friedenszeiten und in Garnisonen fernab aller feindlichen Grenzen harten Drill und drakonische Strafen bei Versagen über sich ergehen lassen. In Friedenszeiten gehört neben dem unvermeidlichen Garnisonsdienst, Exerzieren, den Kampfübungen und Manövern auch die Feldarbeit auf garnisonseigenen Domänen und



Bautätigkeiten im Umland dazu. Dagegen sind die gelegentlichen Disziplinierungsmaßnahmen die gegen Piraten, Räuberbanden, Rebellen, Separatisten, Aufständische und Tributverweigerer innerhalb und außerhalb der Grenzen des Imperiums gerichtet sein können, ausgesprochen beliebt. Hier bieten sich Möglichkeiten, den kargen Sold durch Plünderung und Konfiszierung aufzubessern.

Wer die erste, der jeweils sechsjährigen Dienstperioden übersteht, verpflichtet sich meist weiter, denn die Abfindung ist nach der ersten Dienstzeit kaum der Rede wert. Die Aureal reichen wohl, um einige Oktale oder gar ein Jahr zu überstehen, wenn man sparsam bleibt. Für einen sorgenfreien Lebensabend reicht das Geld sicher nicht. Allerdings vermag man sich damit schon soviel an Rüstung und Bewaffnung zu leisten, um sich als freischaffender Söldner zu verdingen, oder man versucht sich als Gardist in den Städten oder bei Horasial- oder Provinztruppen. Allerdings wird das in der Regel eher als Rückschritt betrachtet.

Eine zweite Dienstzeit bringt durch den Veteranenstatus einige Vergünstigungen und Privilegien. Mit Glück und Können ist sogar ein Unteroffiziersposten zu erreichen, denn der dienstälteste Veteran einer Kirene führt das Kommando. Wer noch eine dritte und vierte Dienstzeit anhängt, hat gute Aussichten einmal in den Stab eines Hektagu oder Lokegu aufgenommen zu werden. Selbst einmal den Hektaguposten einzunehmen, ist dagegen weniger wahrscheinlich aber doch nicht unmöglich. In der Regel sind es jedoch Optimaten und Honoraten, die die Stellen der Hektagu besetzen, denn zumindest für Optimaten stellt dies den Einstiegsposten dar. Junge Offiziere aus hohem Haus, unerfahren, aber in der Theorie hervorragend ausgebildet, denen ein kampferprobter Veteran als Adjutant zur Seite gestellt wird, bilden einen häufigen Anblick in den Myriaden.

Mit der zweiten Dienstzeit hat sich der Veteran allerdings das Recht auf eine Landparzelle in einer der imperialen Veteranensiedlungen verdient. Zwar sind auch Abfindungen in Form von Bargeld möglich, doch wird das nur selten praktiziert. Diese Veteranensiedlungen sind rechtlich gesehen, imperiale Domänengüter.

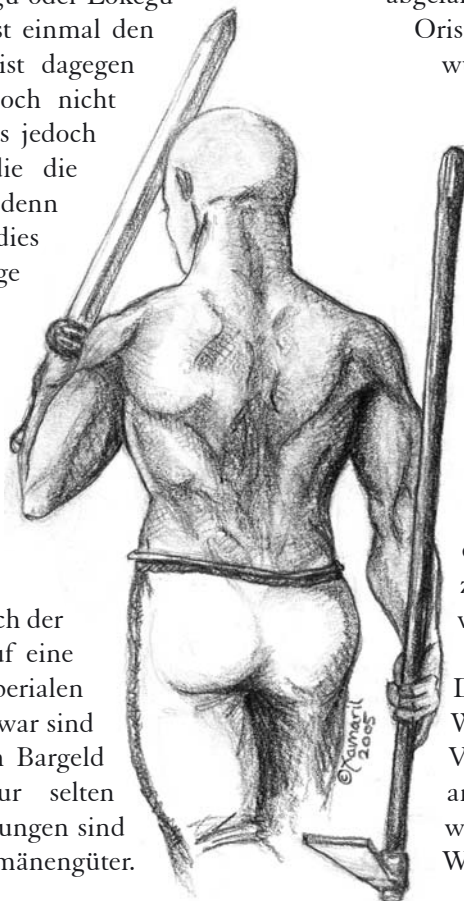
Im Vergleich zu gewöhnlichen Domänen kann man hier jedoch von fast paradiesischen Lebensumständen sprechen. Die zu entrichtenden Pachtzinsen und Steuern sind eher symbolisch und die jeweils bewirtschafteten Parzellen sind relativ großzügig bemessen. Daher können sich viele Veteranen sogar noch ein oder zwei Sklaven mieten, die sie bei der Bewirtschaftung unterstützen. Dieser relative Wohlstand eröffnet dann sogar selbst in dem fortgeschrittenen Alter eines Veteranen, die Meisten sind ja schon um die dreißig Jahre alt, gute Aussichten, einen Ehepartner zu finden und noch relativ spät eine Familie zu gründen.

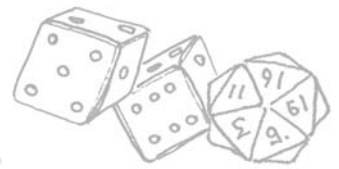
Über die Jahrhunderte und in den verschiedenen Regionen des Imperiums haben sich teilweise recht unterschiedliche Formen solcher Siedlungen entwickelt, teilweise auch entsprechend den Traditionen bestimmter Myriaden. So wird mancherorts gemeinschaftlich gewirtschaftet, während andernorts die einzelnen Gehöfte weitgehend eigenständig sind. Das trifft in der Regel auf die Siedlungen zu, die nahe der eigentlichen Garnisonsfestungen in sicheren Gebieten liegen. Siedlungen, die dagegen an den unsicheren Außengrenzen des Imperiums, also zum Beispiel entlang des Großen Orismani oder am Küstenwall in Koromanthia, in potentiell rebellischen Provinzen des Imperiums, wie am Dvarapass in Tharpura oder in

Haldinganu oder gar in Brückenköpfen in längst abgefallenen Horasiaten, wie am Roten Orismani oder in Anthalia, angesiedelt wurden, sind natürlich auf einen stärkeren Zusammenhalt angewiesen.

Hier ähneln die Siedlungen auch mehr und mehr kleinen Garnisonen, denn die Veteranensiedlungen dienen nicht nur als Belohnung für lange Jahre an treuen Diensten, sondern auch, um in gefährdeten und unruhigen Regionen Kolonien von imperiumstreu und kampftauglichen Siedlern zu etablieren. In Krisenzeiten haben sich diese ja auch schon häufig als Reservoir für Hilfstruppen der regulären Myriaden erwiesen, während sie in Friedenszeiten zur Integration abgelegener Provinzen beitragen.

Die Notwendigkeit zur Erhaltung der Wehrbereitschaft prägt daher auch viele Veteranensiedlungen. Neben der Feldarbeit und den notwendigen Handwerkstätigkeiten sollen regelmäßige Wehrübungen abgehalten werden und





auch der Nachwuchs in den Siedlungen erhält in der Regel schon früh erste Lektionen in den Kampftechniken und Grundfähigkeiten, die von Myrmidonen erwünscht werden. Das hat allerdings auch seine Ursache in dem Umstand, dass die Parzellen in den Veteranensiedlungen nicht direkt vererbbar sind, schließlich handelt es sich immer noch um Staatseigentum. Daher bleibt für den Nachwuchs in der Regel nur die Möglichkeit, einen Veteranen zu heiraten, mit spärlichen Zukunftsperspektiven in eine Stadt zu ziehen, oder aber, selbst in den Myriaden zu dienen. Gerade letzteres ist natürlich eine durchaus erwünschte Nebenwirkung.

Vergleicht man Wehrsiedlungen mit den üblichen Domänendörfern andernorts, fallen meist zwei Dinge auf. Einzelne Wehrsiedlungen sind eher klein, was an der erwähnten großzügigen Parzellierung im Umland liegt. Meist finden sich dann aber mehrere andere Wehrsiedlungen in Nachbarschaft, um dann gemeinsam einen wirkungsvolleren Verteidigungsbund zu bilden. Außerdem sind vielerorts noch die alten Hierarchien wirksam, so dass langgediente Myrmidonen, die sich erfolgreich als Unteroffizier bewährt haben, ihren Ruhestand als Prokuranten einer oder mehrerer Veteranensiedlungen genießen können. Als solche müssen sie natürlich die gemeinschaftlichen Aufgaben organisieren, wie die Wehrübungen oder den Erhalt einer zentralen „Fluchtburg“. Teilweise wird aber auch die Bewirtschaftung der Felder und Weiden und sämtliche Bautätigkeiten als Gemeinschaftsaufgabe betrachtet. Oft fungiert der Prokurant auch als Shinxirpriester, denn von den verweichlichten Tempelpriestern die in den Städten die athletischen Wettkämpfe beaufsichtigen, hält man in der Regel wenig. Überhaupt ist hier die Verehrung Shinxirs stärker verbreitet, als in den Städten und in den gewöhnlichen Domänen. Aber auch andere kämpferische Götter wie Brajan und Chrysir, und natürlich auch der göttliche Genius des Thearchen finden hier Verehrung.

Man sollte allerdings nicht unerwähnt lassen, dass immer wieder Fälle von Korruption vorkamen und vorkommen. Sei es, dass den Veteranen wertloses Land oder zu kleine Parzellen zum Überleben überlassen wurden, sei es, dass ihnen doch unerlaubt hohe Tribute auferlegt wurden, oder, dass der Prokurant Ernteanteile unterschlägt. Die schlimmsten Exzesse in dieser Hinsicht gehören jedoch seit den Myrmidonenrevolten und Angriffen der Ban Bargui der Vergangenheit an. Vor allem die Ban Bargui-Überfälle hatten ja weite Landstriche verheert und viel herrenloses Land hinterlassen, das in der Folgezeit teilweise mit Veteranen neu besiedelt wurde. Gerade da-

durch, dass die Veteranenversorgung eine der wenigen funktionierenden Aufgaben der Zentralgewalt am Sternenpfeiler darstellt, konnte bislang die Loyalität der Myriaden gegenüber der Zentralgewalt gewahrt bleiben. Denn die hohen Offiziere fühlen sich als Optimaten häufig eher ihrem Haus verbunden, als dem Imperium als solches.

IMPERIALE KULTUR†:

-Veteranensiedlung (9 GP)

Kampf: Dolch+1, Raufen+1, Ringen+1
Hiebaffen oder Säbel+1, Infanteriewaffen oder Bastardstäbe+2, Armbrust+1
Körper: Zechen+1, Athletik+2,
Selbstbeherrschung+2, Schwimmen+1, Reiten+1
Gesellschaft: Menschenkenntnis+1, Überreden+1
Natur: Fesseln/Entfesseln+1, Fischen/Angeln+1, Wettervorhersage+1, Wildnisleben+1
Wissen: G&K+1, Sagen&Legenden+1, Geographie+1, Kriegskunst+1
Sprachen&Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial, Myranisch+3
Handwerk: Ackerbau+1, HK Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Schneidern+1, Boote Fahren+1 oder Fahrzeug lenken+1, Aus folgender Liste ein Talent +2, ein weiteres +1: Abrichten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Gift

*)Die Bewohner von Veteranensiedlungen stellen quasi eine eigene gesamtimperiale Kultur dar.





BRAJADORIA ПЕНТА, EINE VETERANENSIEDLUNG NAHE DES KÜSTENWALLS

Nach dem Abfall Koromanthias besetzte die valantische Myriade das westliche Ufer im Mündungsgebiet des Großen Orismani und annektierte damit ein großes Stück der ehemaligen Provinz Lacusa. Reste älterer Verschanzungen aus den Chrattackkriegen 150 Jahre zuvor wurden massiv ausgebaut und miteinander verbunden und bilden heute den sogenannten Küstenwall. Das recht fruchtbare Schwemmland zwischen Ufer und Wallanlage wurde in der Folgezeit planmäßig mit Veteranensiedlungen überzogen.

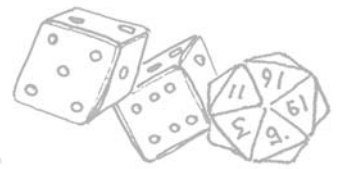
Eine dieser Siedlungen ist Brajadoria Penta, der man wie den Schwestersiedlungen und dem Küstenwall anmerkt, dass der Strategu Brajadoros the Illacriion gerade den ästhetischen Aspekten größte Beachtung widmete. So wurden je sechs der einstöckigen Gebäude zu insularartigen Komplexen zusammengefügt, die gleichseitige Hexagone bilden. Sechs dieser Komplexe sind selbst noch einmal symmetrisch wie die Eckpunkte eines Hexagons um einen zentralen Komplex in der Dorfmitte herum angeordnet. Die äußeren Insulae stellen die Wohn- und Wirtschaftsgebäude für 36 Veteranen nebst Familie und dem gehaltenen Vieh. Die großzügigen Innenhöfe lassen hier Raum für Gemüse- und Obstgärten, sowie einen Gemeinschaftsbrunnen. Der zentrale Komplex der Siedlung beherbergt nicht nur die Unterkünfte des Hektagu genannten Dorfvorstehers, sondern auch einige gemeinschaftlich genutzte Einrichtungen, wie das Vorratslager, eine von Maultieren angetriebene Mühle und Presse, ein Kesselhaus zur Herstellung der obligatorischen Pulpellen, ein kleines Badehaus und ein Götterschrein. Im Zentrum dieser Anlage befindet sich noch ein mehrstöckiger Wehr- und Wachturm, von dessen Spitze aus man Sicht zu den Signalposten des Küstenwalls im Süden und den Ufern des Großen Orismani im Norden hat.



Umgeben ist das Dorf von einem starken Wall, der nur durch ein gut befestigtes Tor Zugang gestattet. Allerdings soll der Wall weniger vor heran drängenden Feinden schützen, sondern die allzu häufigen Fluten des Großen Orismani fernhalten, der hier, wo sich die mächtigsten Ströme des Kontinents vereinen, regelmäßig über die Ufer tritt.

Das Umland wird von den Reisfeldern in den feuchten Niederungen dominiert, die durch ausgeklügelte Bewässerungskanäle mit dem Orismani verbunden sind. Die Instandhaltung dieser Kanäle gehört auch zu den wichtigsten und arbeitsintensivsten Gemeinschaftsaufgaben. Da ein großer Dorfplatz die befohlene Symmetrie zerstören würde, muss das Shinxirfeld außerhalb der Umwallung für die verschiedensten Anlässe herhalten. Dort werden regelmäßig Wehrübungen, athletische Wettkämpfe aber auch religiöse Zeremonien abgehalten.

Die Bewohner von Brajadoria Penta sind im Vergleich zu den stärker abgeschieden lebenden Wehrbauern im Norden wohl durchaus als weltoffen zu bezeichnen. Fremde wird man wohl eher mit einem freundlichen Gruß, statt mit gespannter Bela begrüßen. Aber das ist kaum verwunderlich, denn die äußerst verkehrsreiche Mündung des Großen Orismani und damit auch das mondäne Sidor Valantis ist nur wenige Milia entfernt. Dennoch ist für Fremde eine gewisse Vorsicht angeraten. Das Wort des Hektagu Pherkis von Thespia ist hier Gesetz, auch wenn selbiger trotz seiner vier Dienstzeiten nicht wirklich diesen Rang bekleidet hat. Wer sich zu große Frechheiten herausnimmt, wird sich bald mit drei dutzend koordiniert agierenden Ekemeten auseinander setzen müssen. Vor allem rhacornischen Leonir wird man gegenüber äußerst mißtrauisch bleiben. Myrmidonen-veteranen anderer Einheiten könnten sich dagegen mit sportlichen Herausforderungen konfrontiert sehen. Optimaten und andere imperiale Würdenträger wird man mit diszipliniertem und professionellem Gehorsam begegnen, allerdings ohne die ängstliche Unterwürfigkeit, die man auf dem Lande den Optimaten häufig entgegenbringt.



Wer sich allerdings länger in den Veteranensiedlungen am Küstenwall aufhält, kann mit den obskuren religiösen Praktiken Bekanntschaft machen. Neben der Verehrung des Thearchen und der Götter der Oktade haben sich auch manche Bräuche der Leonir verbreitet. So wird in manchen Dörfern nun Khorr und Rrondr mit blutigen Ritualen gehuldigt. Aber auch

ein koromanthischer Mysterienkult des Shinxir wird durch Wanderpriester verbreitet. In ihm wird Shinxir als insektoide Gottheit des Kollektivbewusstseins gehuldigt. Sie verehren die Chrattac als gottgesandte Plage, die die Welt vom Übel reinigt. Die Rettung wird in der Aufgabe der Individualität und in absolutem Gehorsam und Disziplin gesehen.

DIE NASTJORIM

DIE BAUMZWERGE VON WEST-MERALIS

Basierend auf einem Konzept von Michael Wutke und Dieter Dengel
überarbeitet und erweitert von René Littek

»An jenem Tag, an dem zum ersten Mal seit Bestehen der Welt ein Zwerg von einem Zwerg ermordet wurde, soll die Erde selbst gebebt und gezittert haben, und Flammen schlugen an diesem Tag des Zorns aus allen Wänden. Dunkle Zeiten waren es, und unzählige Stämme und Sippen der Zwerge zogen aus dem unglückgeschüttelten Xorlosch fort.

Einige dieser Sippen folgten Sargonax Eisenfaust, Sohn des Schergosch, einem weithin berühmten Schmied, die sich auf den Weg in die damals noch unbewohnten und friedlichen Koschberge machte. Da trat plötzlich eine grüngolden leuchtende Gestalt inmitten einer kleinen Gruppe von Geoden auf den Pfad und verspernte ihnen den Weg. Sargonax trat auf die Gestalt zu und fragte, wer denn da den Weg versperre, eine Hand immer am Griff seiner Kampfaxt. Und die Gestalt sprach:

„Ich bin Nastjor, Sohn des Angrosch und der Satyra. Fürchtet euch nicht. Meine göttlichen Eltern schickten mich nach Dere, um den Angroschim, die meines Vaters erwähltes Volk sind, zur Seite zu stehen. Mich dauert das Unglück, welches der Tag des Zorns über das Volk der Angroschim brachte, und ich frage Euch, Sargonax, Sohn des Schergosch, ob ihr bereit seid, mit mir und den Dienern Sumus in ein Land fern von Aventurien zu kommen, auf dass ihr dort im Hain meiner Mutter erneut in Frieden leben könnt!“

Sargonax erbat sich Bedenkzeit, um sich mit seiner Familie und Freunden zu beraten, und nach kurzer Zeit entschlossen sich die Angroschim, Nastjor in das von ihm verheißene Land zu folgen. Nastjor lächelte aufgrund der Entscheidung und er öffnete einen Weg durch den Limbus, an dessen Ende ein großer Wald lag. Dort fanden sie in fünf mächtigen Bäumen den von

Nastjor verheißenen Satyrahain. In ihrem Schatten erbauten die Angroschim, die sich nun nach ihrem Retter „Nastjorim“ und den Wald „Nastjorgosch“ nannten, eine mächtige Stadt und nannten sie zu Ehren der Sumutochter „Satyrabasch“.

- Sargonax, der Schmied und der Weg zum Nastjorgosch

Äußerlich ähneln die etwa 1500 Nastjorim noch sehr ihren aventurischen Brüdern und Schwestern. Sie sind bemüht die Traditionen der alten Heimat, wie beispielsweise die





Barttracht hoch zu halten. Auch ihre Kleidung folgt weitgehend den aventurischen Vorbildern, doch werden auch zahlreiche Materialien zu ihrer Anfertigung verwendet, die in Aventurien nicht vorkommen, darunter das bunt schillernde Schlierenkupfer vieler Brustharnische des Erzclans. Zwillingengeburtens sind auch bei ihnen keine Seltenheit und die Zwerge sind auch an sich vergleichsweise fruchtbar, was aber auf den Hain der Satyra zurück zu führen ist. Fast als Ausgleich so scheint es, ist jedoch ihre Lebenserwartung gegenüber aventurischen Zwergen durch den schnelleren Fluss des Humus nahezu halbiert.

Der Weg nach Myranor bescherte den Nastjorim eine weitere Gunst: die Gier nach dem Gold, die in jenen Tagen des Zorns unter den Angroschim wütete, wurde während des Weges von Nastjor aus den Herzen der Zwerge genommen, denn er befürchtete, dass sonst auch unvermeidlich in Myranor „Tage des Zorns“ über seine Schützlinge kommen könnten. Und so kam es, dass die Nastjorim nicht wie ihre aventurischen Verwandten dem Gold anhängen, sondern die Kunst und das Handwerk lieben und über Alles verehren.

Abgesehen von wenigen Baumhäusern und Plattformen auf den untersten Ästen, leben die Nastjorim nur bedingt auf Bäumen, sondern in ihrem Schatten. Ihre Häuser ähneln den Hügelhäusern der aventurischen Hügelzwerge und thorwalschen Langhäusern. Von wenigen Geoden abgesehen, haben sie keine Baumformer wie beispielsweise die aventurischen Waldelfen, aber mit Geduld formen sie einige Pflanzen langfristig.

SATYRABASCH

Satyrabasch ist eine blühende kleine Stadt, der mehrere Erdwälle und Dornenhecken einen passablen Schutz vor Feinden bieten.

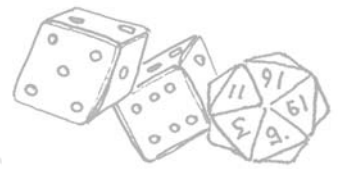
Der eigentliche Kern Satyrabaschs besteht aus einem Fünfeck, dessen Ecken von den fünf großen Satyrabäumen gebildet werden und die die Namen Ortukuur, Tulok, Havvk, Maredur und Aghad tragen. Um die Ecken herum sind die Hauptgebäude der fünf Clans errichtet, im Zentrum des Fünfecks selbst residieren in einem prächtigen, aber zweckmäßigen Bauwerk die Doppelherrscher der Nastjorim, der Baumwächter Golosch, Sohn des Godomasch und der Diener der Satyra Tuerx, Sohn des Terxun. Die Häuser der fünf Clans gruppieren sich locker um die hoch aufragenden Baumriesen, die zwar vor den Einflüssen der Umwelt schützen, aber dennoch genügend Licht durch ihr Blätterdach hindurch lassen. Weiterhin durchfließt der gelbe Fluss Catahun die Clangebiete des Wind-, Wasser- und des Humusclans und lässt an seinen Ufergebieten Fluss- und Landwirtschaft zu. Folgt man dem Catahun, erreicht man den

kerrishitischen Seehafen Nastjorabad, wo der meiste Handel mit den Kerrishitern und auch den Vesai abgewickelt wird.

DIE SATYRABÄUME

Diese fünf einzigartigen Bäume gehören wohl zu den ältesten Bäumen in Meralis, denn sie waren schon riesig, als die Nastjorim mit Hilfe Nastjors das Gildenland erreichten. Sie sind bis zu achtzig Grad hoch und erreichen so großen Umfang, dass 60 Nastjorim sie gerade umfassen können, wobei sich ihre kuppelförmigen Kronen zwanzig bis dreißig Grad breit über die Stämme wölben. Die gewölbten Blätter der Satyrabäume werden bis zu 5 Grad lang und ermöglichen es den Nastjorim aufgrund ihrer Struktur, auf den unteren Blättern eine besondere Art von Landwirtschaft zu betreiben. Die Satyrabäume transportieren nämlich durch spezielle Adern nicht nur Wasser und Nährstoffe in die unteren Blätter, sondern auch winzige Partikel von Humus, Insekten und für die Landwirtschaft wichtigen Schmarotzerpflanzen. So ist es möglich, Getreide, schmackhafte Moose und nährstoffhaltige Farne auf den Blättern anzubauen. Ein Salat aus Graugrün-Farnen oder die Frucht des Satyrabaumes selbst gelten in ganz Meralis als Delikatesse. Auf einigen Ästen schmarotzt der einzigartige Nasthopfen, aus dem die Nastjorim ein helles Bier mit dem Namen „Hochbäumer“ brauen, das durch seinen herb-würzigen Geschmack und seinen für helles Bier recht hohen Alkoholgehalt besticht.

Die eierförmigen Früchte der Satyrabäume können ganzjährig geerntet werden und sind beinahe menschenkopfgroß. Was die Früchte so einzigartig macht, ist ihre Fähigkeit, jede vom Koch gewünschte Geschmacksrichtung anzunehmen, indem man sie mit einer kleinen Menge jenes gewünschten Geschmacks zubereitet. Wird zum Beispiel ein Mopsbraten für zehn Personen gewünscht, muss sich der Koch lediglich ein kleines Mops-Schnitzel und Satyrafrucht für zehn Personen besorgen – was natürlich eine nicht zu unterschätzende Einsparung in den Haushalten der eh schon reichen Optimatenfamilien bedeuten würde. Allerdings ist es kaum möglich die Früchte für einen Transport zu konservieren, so dass sie als Handelsware nur in Meralis und dem Archipel von Talaminas Bedeutung haben. Vielleicht sollte noch erwähnt werden, dass die Wirkungsweise der Satyrafrucht nicht mit Getränken oder Suppen funktioniert – nur feste Nahrung kann „ersetzt“ werden, was Veltoss, Sohn des Valcorosch, den Oberbraumeister der Hochbäumer-Brauerei, immer wieder erleichtert aufseufzen lässt. Was selbst die Nastjorim nicht wissen, ist, dass die Satyrabäume mit dem Satuariabusch Aventuriens verwandt zu sein scheinen. Denn im Schatten der Bäume vergehen Dämonen und werden in ihre Domäne zurückgeschleudert.



DIE FÜNF CLANS DES STAMMES SARGONAX

Die Nastjorim haben sich im Laufe der Zeit in fünf Clans aufgespalten, die aus den alten Sippen des Stammvaters Sargonax und dem Zirkel des Geoden Destran hervorgingen. Angeführt wird jeder Clan durch einen von allen Clanmitgliedern gewählten Clanvater, der auch eine Stimme im Hohen Rat hat. Jeder Clan hat ein spezielles Aufgabengebiet und trägt in seinem Wappen ein bestimmtes Tier, welches dem Clan-Element zugeordnet ist. Neben den einzelnen Clanführern bilden verdiente Nastjorim den Hohen Rat, welcher aus seiner Mitte die Doppelherrscher der Nastjorim, den Baumwächter und den Diener der Satyra, erwählt. Diese beiden Personen verlieren sofort die Zugehörigkeit zu einem Clan, denn ab sofort sind sie nur dem Wohlergehen des Volkes verpflichtet, außerdem wird so verhindert, dass sich der eine oder andere Clan bevorzugt bzw. vernachlässigt fühlt.

Jeder Clan ist aufgabenmäßig auf sein Element spezialisiert und auch seine Geoden verschreiben sich dem Element. Da es durchaus vorkommen kann, dass sich ein Nastjorim einem anderen Element zugehörig fühlt, kann er nach Absprache mit dem eigenen Clanvater an den Clanvater des betreffenden Clans herantreten und um Aufnahme bitten, die ihm meist nach einer Arbeitsprobe gewährt wird. Innerhalb der Clans kommt es selten zu echten Streitigkeiten, doch kleinere Sticheleien sind geradezu Volkssport, denn wenn die Krieger die Geoden für „Memmen“ und diese die Krieger als „muskelpackte Schlagetots“ verachten, ist es nicht anders als anderswo auf Dere...

TULOK

– FLAMMENDER SCHILD UND FEURIGE WACHT

Der kriegerrischste Clan der Nastjorim ist der des Feuers - nicht umsonst bewachen Krieger die Grenzen von Stadt und Land, sichern Erzkarawanen aus den Bergen oder stellen in Turnieren ihre Kunst unter Beweis. Clanführer ist der Zweiast-Kämpfer Ardilax Stahlherz. Die wichtigsten Bauwerke in ihrem Viertel sind die Kasernen der „Donnerfaust-Staffel“, den Elite-Kriegern Satyrabaschs, die auch die Palastgarde von Baumwächter und Diener der Satyra stellen, und die Große Arena, in der die wichtigen Übungskämpfe und Turniere sowie die alle 7 Jahre ausgetragenen Acula-Spiele stattfinden. Das Wappen des Clans ist ein drohender Flechtenbär unterhalb eines Satyrabaumblattes auf rotem Grund.

AGHAD

– MIT EHERNEM HAMMER UND AMBOSS

Jedes Volk bringt Künstler jedweder Art hervor, im Falle der Nastjorim sind es vor allem Edelschleifer und Schmiede, Aber auch viele andere Handwerker

der Nastjorim leben in diesem Teil Satyrabaschs – Steinmetze, Glasbläser und vor allem Bergleute leben in der Domäne des Clans. Letztere sind jedoch nur selten in der Stadt, arbeiten sie doch die meiste Zeit im Skorpionschild, dem Bergrücken, der den Nastjorgosch von der Skorpionwüste abgrenzt. Dem Clan steht der Meister-Schmied Greggesch, Sohn des Gronnosch, vor, der den Clan mit weiser Sicht der Dinge führt, dem aber die „windigen“ Ränkespiele der Intrige fremd zu sein scheinen. Das Wappen des Clans zeigt einen großen und einen kleinen Hammer mit einem Satyrabaumblatt in ihrer Mitte auf grauem Grund.

MAREDUR

– BÄNDIGER DER WASSERFLUTEN

Der Clan unter der Führung des Geoden Batosch, Sohn des Baramosch, bringt vor allem Fischer, Rohrschnitzer und Töpfer und die Hafendarbeiter des Seehafens Nastjorabad hervor, aber auch einige mechanische Wunder, die mit Wasserkraft betrieben werden. Deshalb ist das wohl wichtigste Gebäude Maredurs der Turm, der die „Fontäne der Kraft“ beherbergt, mit der zahlreiche Mühlen angetrieben werden. Doch auch die Töpferei Gronabin, die Schenke „Zur gelben Flußau“ sowie die Fischerhütten der Goldforellen-Fänger finden sich hier. Ihr Wappen zeigt auf hellblauem Grund außer einem Satyrabaumblatt und einer stilisierten Fontäne eine Goldforelle, ein Tier aus dem gelben Fluß Catahun, der das Gebiet des Clans durchfließt.

HAVVK

– GEFLÜGELTER HANDEL UND NACHRICHTEN

Unter der kundigen Leitung ihres Clanführers Auroxsch, Sohn des Alosin, ziehen die Händler des Wind-Clans auf den Rücken der gewaltigen Sturmschwäne hinaus aus dem Nastjorgosch um Handel zu treiben, aber auch um Neuigkeiten und Informationen zu sammeln und zurück nach Satyrabasch zu tragen. Neben den großen Stallungen der Reitschwäne befinden sich am Baum Havvk auch das geheime Hauptquartier der „Sechs Finger Ishbaks“ und das geräumige Wohnhaus des Nowen ter Gardan, des selbsternannten serovischen Gesandten in Satyrabasch und potentiellen Auftraggebers der Helden. Das Wappen des Clans ist ein Sturmschwan mit Satyrabaumblatt auf blauem Grund.

ORTUKVUR

– SAMMLER, JÄGER UND BAVERN DES WALDES

Eine so große Stadt wie Satyrabasch will mit Essbarem versorgt sein. Um dieses Bedürfnis kümmern sich Kolonnen von Jägern, die den dichten Nastjorgosch



nach jagdbarem Wild durchstreifen; Sammler, die die Bäume und Büsche abernten, und Beeren, Nüsse und Wurzeln nach Satyrabasch schaffen, und unzählige Bauern, die auf den lichten Waldwiesen und den niedrig gelegenen Blättern großer Satyrabäume Weizen, Korn und Hafer anbauen. Handwerker des Clans sind vor allem Holzschnitzer, Sattler und Kürschner. Wichtigstes Gebäude des Clans dürfte allerdings die Brauerei sein. Das Wappen des Humus-Clans zeigt einen Moosaffen, ein Satyrabaumblatt und Hopfen auf grünem Grund. Clanführer ist derzeit der altgediente Jäger Catanasch Brandschwinge.

DER SECHSTE CLAN

Kryrox - Der Hauch des eisigen Vergehens

Dieser Clan besteht nur aus wenigen Abtrünnigen, vor allem Geoden, die der Meinung waren, dass man das Element des Eises nicht außer Acht lassen dürfe. In Satyrabasch wurde diese Ansicht jedoch als Häresie angesehen und so vertrieb man sie. Verbittert zogen sie in die Gletscher des Skorpionschildes und verschrieben sich völlig dem Eis. Und wenn es nach ihnen geht, wird bald schon der reinigende Winter über Satyrabasch hereinbrechen. In letzter Zeit haben sie deshalb Kontakt zu den Skreptoi gesucht, die sie als ideale Werkzeuge sehen, um „den Baum von Satyrabasch zu beschneiden“.

GLAUBE DER NASTJORIM

Nastjor, der Hüter ist seit Jahrtausenden der Schirmherr und Hauptgott der Nastjorim, denn ihm verdanken sie die Erlösung von Krieg und Gier. Der Sohn Angroschs und Satyras ist ihnen demnach auch ein Gott des Schutzes und des Neubeginns.

Angrosch, der Feuersohn, ältester Sohn der Sumu ist der Schöpfervater der Zwerge und Herr über Feuer, Erz und Handwerk. Seine Verehrung unterscheidet sich kaum von dem aventurischen Ritus und ist besonders im Erz- und Feuer-Clan sehr ausgeprägt.

Satyra, die Waldtochter ist die Herrin der Wälder, insbesondere des Nastjorgosch. Sie gewährt den Erwählten ihres Sohnes hier Heimat und Nahrung und wird als Lebensspenderin und Herrin der Elemente Humus, Wasser und Wind geehrt.

Sumu, die Erdmutter wird als älteste Gottheit gedacht, aber eher als All- und Göttermutter innerhalb der Rituale des Angrosch- und Satyraglaubens.

Prdrax, der goldene Drache ist der Gott der Gier, insbesondere nach Gold, der korrumpierten Elemente und der Kälte, wobei die Nastjorim vor allem die Kälte der Seele meinen. Sein Name wird als Fluch benutzt, der bei unglücklichen Missgeschicken verwendet wird, und auch sonst gibt es in der Kultur der Nastjorim keine Rituale, die Prdrax Namen ehren, nur solche, welche andere Götter um Schutz vor ihm bitten.

DIE SECHS FINGER ISHBAKS

Bei den „Sechs Fingern Ishbaks“ handelt es sich um einen Geheimbund, der Ishbak, einen Gott der Kunst, des Handels und des Stehlens, verehrt. Leider ist dieser Bund einer der radikaleren Sorte, der die übrigen Götter als minderwertig ansieht. Gegründet wurde der Bund vor ca. 150 Jahren von einem Nastjorim namens Petrosch, Sohn des Perstix, der sich von Nastjor verlassen fühlte. Eine neue Lebensaufgabe fand Petrosch, als er mit einem Kerrishiter namens Karbhaal „Ishbakjumin“ und den radikalen Ideen des Ishbak-Mysterienkultes konfrontiert wurde. Petrosch vertiefte sich immer mehr in die abstrusen Ansichten des Kerrishiters und schließlich umwölkte sich sein Geist. Er hielt von nun an die übrigen Götter für unfähig, über die Welt zu wachen und stellte seine Meinung auch offen zur Diskussion. Natürlich reagierten die Hüter des Heiligtums mit Abscheu auf die wirren Reden des Petrosch, und er wurde aus dem Heiligtum verwiesen. Voller Zorn kehrte Petrosch nach Satyrabasch zurück und gründete die „Sechs Finger Ishbaks“. Er bezweckte damit zweierlei: einerseits wollte er mit der Gründung eines Bundes, der im Geheimen operierte, „seinem“ Gott ein ewiges Denkmal setzen; zum zweiten hatte er vor, die größte Glaubensgemeinschaft Nastjors, die er in den Nastjorim fand, in einer Art „heiligem Krieg“ von Innen her aufzurollen. Den Göttern sei Dank verwässerte diese Zielsetzung im Laufe der Jahre immer mehr, und heute sind die „Sechs Finger Ishbaks“ nicht mehr als eine radikale, aber trotzdem recht gut organisierte Diebesgilde.

In dem schwarzen Schatten in Deres Südhimmel glauben sie die sechsfingerige Hand Ishbaks zu erkennen.

BEZIEHUNGEN NACH AUßEN:

Der östliche Drache-Kult: „Der Drache Prdrax ist Ursprung alles Bösen. So auch seine Brut. Wie sollte man jemanden vertrauen der diesen Kreaturen dient?“

Die Vesai: „Sind dünn, blass...zwar keine Elfen, aber fast genauso schlimm“

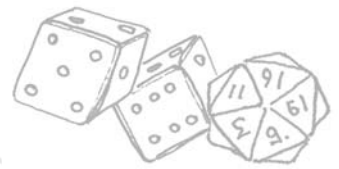
Die Kerrishiter: „Echte Kinder des Feuergottes! Und dazu kann man in ihrem Hafen Nastjorabad gut mit ihnen Handeln!“

Die Skreptoi: „Dieses hässliche Ungeziefer werden wir zertreten, sobald es wagt, wieder aus ihrer Skorpionwüste zu kriechen!“

Das Imperium: Ja, da habe ich auch schon mal von gehört.“

Die Trolle und Monaden: „Es tut gut, gelegentlich Gesichter aus der alten Heimat zu sehen.“

Die Serovert: „Ihr Botschafter Nowen ter Gardan scheint ein ganz netter Kerl zu sein...“



Anhänge:
Nastjorim
Rasse: wie Zwerg
Kulturen
Agadh: wie Erzzwerge
Tulok: wie Ambosszwerge
Maredur: wie Hügelzwerge
Modifikationen: Schwimmen +1
Ortukuur: wie Hügelzwerge
Modifikationen: Klettern +1
Havvk: wie Brillantzwerge
Modifikationen: Reiten und Klettern +1

Sprache und Schrift
Angram

PERSÖNLICHKEITEN

Baumwächter Golosch, Sohn des Godomasch

Der Baumwächter ist stur und unbeugsam wie ein alter Baum im Sturm. Stolz und aufbrausend würde er am liebsten gleich heute eine neue Wehrfeste erbauen lassen und eine glorreiche Schlacht gegen die Skreptoi führen, doch er ist sich durchaus bewusst, dass dies aufgrund der geringen Zahl der Nastjorim Träume bleiben müssen. Doch Golosch muss mit Abstand als der begnadetste Krieger und Strategie seines Volkes gelten und war bis jetzt immer in der Lage sein Volk vor Bedrohungen zu schützen.

Diener der Satyra Tuerx, Sohn des Terxun

Beinahe das Gegenteil von Golosch ist der greise Tuerx ein ruhiger, nachdenklicher Nastjorim. Seine Beweggründe sind für die meisten jedoch unergründlich wie das Wasser, das er sich zum Hauptelement erkoren hat. Doch da seine Anweisungen eigentlich immer zu einem erfolgreichen Ergebnis führen, fragt kaum ein Nastjorim nach dem Warum und Weshalb.

Auroxsch, Sohn des Alosin

Der alte Clanvater der Havvk lässt es sich noch immer nicht nehmen selbst, mit Fliegerbrille, Flügelhelm und Armbrust gewappnet, auf ausschweifende Expeditions- und Handelsflüge zu gehen. Das Gefühl seines flatternden Bartes im Wind stellt für Auroxsch das Größte dar. Auch ausländische Händler und Botschafter haben mittlerweile erkannt, dass es ratsamer ist, sich an den umgänglichen Auroxsch zu wenden statt direkt zu den Doppelherrschern zu gehen.

KREATUREN DES NASTJORGOSCH

Flechtenbär

Eine besondere Tierart dieser Gegend sind die Flechtenbären, die auch nur im Nastjorgosch vorkommen – zumindest sind diese recht aggressiven, aber dennoch scheuen Gesellen bisher in keinem anderen Waldgebiet Myranors gesichtet worden. Bei den Flechtenbären handelt es sich um ca. drei Meter große, bärenähnliche Tiere, deren zotteliges Fell eine grünbraune Färbung aufweist. In diesem Fell verwoben sind diverse Ranken und Flechten, die dem Tier im Walde hervorragende Tarnung verleihen. Das Fleisch des Flechtenbären ist sehr schmackhaft, aber dieses Wild ist schwer zu jagen; oft benötigt ein Jäger mehrere Tage, bis er einen Flechtenbären zur Strecke gebracht hat.

Werte wie Firunsbär.

Sturmschwan

Die großen grau-weißen Schwäne sind ein wichtiger Teil der Nastjorim-Gesellschaft, sind sie doch als Reitvögel des Windclans unentbehrlich für Handel und Diplomatie. Außer den Nastjorim ist es nur wenigen Vesai gelungen, die oft ziemlich störrischen und auch angriffslustigen Schwäne zu bändigen und als Reittiere abzurichten. Selbst in der Zucht gehen den Vögeln diese Eigenschaften kaum verloren.

Skreptoi

Die Skreptoi sind die ärgsten Feinde der Nastjorim und haben in der Vergangenheit mehrfach kleine Minendörfer im Skorpionschild angegriffen, worauf die Zwerge oft mit Strafexpeditionen in den Rand der Skorpionwüste geantwortet haben. Äußerlich wirken die Skreptoi wie Kentori die aus einem Skorpion gebildet wurden. Ihr Kopf wirkt jedoch eher insektenhaft. In ihr Haupthaar flechten sie Knochen-splitter und andere kleine Trophäen. Aus Knochen und Obsidian fertigen sie die meisten Waffen und ihre Helme scheinen aus einer wespennestartigen Substanz gefertigt zu sein. Jeder Skreptoi verfügt über 2 Armpaare, einem Menschlich wirkenden und einem, das statt Händen Skorpionscheren besitzt. Das Gift seines Stachels ist äußerst schmerzhaft, doch nur das Gift der Älteren ist von tödlicher Potenz.



Verbreitung: Skorpionwüste (Westmeralis)

Größe: 2- 2,5 Grad (jedoch deutlich länger)

Gewicht: ca. 350 Okul

MU 18-20 FF 12-18 KL 7-13 GE 11-16

IN 9-12 KO 16-22 CH 8-14 KK 17-30

Vor- und Nachteile: Natürliche Waffen, Natürlicher RS (4), Kältestarre

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):

LeP 35 / 45 / 55 AuP 50 / 55 / 60

MR 4 / 4 / 7 GS 10 / 12 / 13

RS 4 (Panzer)

AT 14 / 15 / 16 PA 12 / 13 / 13

INI 12 + W6 / 13 + W6 / 14 + W6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Schwanzangriff
TP je nach Waffe

Typische Waffen:

Obsidiansäbel (TP: 1W+5, DK N),

Klauen (TP: 1W+4, DK HN),

Stachel (TP: 1W+3 + 2W6 Giftschaden, DK hn)

Typische Rüstungen: Skreptoihelme (RS1, BE 0)

Magie: Es wird vermutet, dass die Matriarchinen der Skreptoi der Magie kundig sind.

DER FALL VON SATYRABASCH

(Szenario)

Wintermond

Während die Helden in Satyrabasch weilen, befällt ein seltsamer weißer Pilz die Satyrabäume Aghad und Tulok. Als der Baumwächter und der Diener der Satyra die Erkrankung der Bäume in Augenschein nehmen, erstarren sie vor den Augen der versammelten Nastjorim zu Eis und zerspringen in Stücke, als sie zu Boden stürzen. Verwirrt versucht man Ordnung in das entstehende Chaos zu bringen und die Clanväter beraten, wie man dieses Unglück bewältigen solle. Doch schon dringt neue Schreckenskunde nach Satyrabasch: Eine gewaltige Horde Skreptoi wälzt sich über den Skorpionschild und die Minenarbeiter müssen als tot gelten. Zudem haben die Kundschafter des Wind-Clans mehrere Schiffe mit Kerrishiter-Söldnern beobachtet, die den Fluss hinauf fahren.

Das Feuer erlischt

Der Feuerclan beschließt daraufhin die Stadt zu befestigen und sammelt seine Krieger im Schatten Tuloks. Doch offensichtlich hat der Feind damit gerechnet, denn als der Heerhaufen der Tulok vollständig ist, verwandelt sich der weiße Pilz wie auf ein ge-

heimes Kommando in Eis. Die Kälte tötet die beiden Bäume ab, die unter der Last des Eises kreischend in sich zusammenstürzen und beinahe sämtliche Nastjorim des Feuerclans unter sich begraben. Das schlimmste ist jedoch, dass erste Spuren vom Pilz bereits auf den Blättern der andern Bäume aufgetaucht sind!

Glaubenskrise

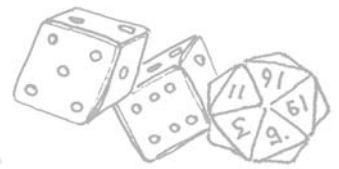
Mit dem Verlust der Krieger beginnen die meisten Zwerge verzweifelt Nastjor um Schutz anzurufen, hatte er ihnen diesen doch versprochen. Doch selbst als die Feindeshorden beginnen, Satyrabasch zu belagern, bleibt der Gott stumm. Die Nastjorim beginnen zu glauben, dies alles passiere, weil Nastjor sich aus irgendeinem Grund von ihnen abgewandt habe. Die Zwerge beginnen sich in wilden Anschuldigungen zu verzetteln und greifen zu verzweifelte Mitteln, Nastjor zu besänftigen. Wenn die Helden sich den Geoden gegenüber als vertrauenswürdig erwiesen haben, weihen diese sie in ein unglaubliches Geheimnis ein, dass die Gesellschaft der Nastjorim zerstören würde: es gibt keinen Gott Nastjor! Dieser war ein Elementarer Meister, ein Avatar, den die Geoden gerufen hatten und der eingewilligt hatte, sie durch den Limbus zu einer besonderen reinen Quelle des Humus zu geleiten. Die Geoden wollen nun versuchen ihn erneut zu rufen.

Kampf der Götter

Tatsächlich gelingt es den Geoden, Nastjor zu rufen, doch nun enthüllen sich die Drahtzieher der Katastrophe: Die Kryrox-Geoden, welche nun die wahre Natur des Pilzes offenbaren: ein Elementarer Meister des Eises! Nastjor und der Eismeister vernichten sich in einem gnadenlosen Kampf über dem Zentrum der Stadt gegenseitig, was dieses und den Palast der Doppelherrscher geradezu eingeebnet. Damit ist die Gefahr des Pilzes abgewendet, doch noch immer wird Satyrabasch von Kryrox, Skreptoi und Kerrishitern bedroht.

Bis zum letzten Mann

Was die Helden und Zwerge nun tun, um der Bedrohung Herr zu werden, kann verschiedene Formen haben: Bündnisse mit Kerrishitern und Vesai oder eine verzweifelte Queste nach einem mächtigen Artefakt wären möglich. Oder die Helden entdecken, dass es reicht, die Skreptoi-Matriarchin zu vernichten um die Skreptoi zum Abrücken zu bewegen. Aber vielleicht wirkt auch die Göttin Satyra, deren Hain Satyrabasch ja ist, ein Wunder. Auf jeden Fall sollten sie den Helden gewaltige Endkämpfe mit den Anführern der Horde liefern.



Der geborstene Stamm

Der Sieg ist teuer erkauft, halb Satyrabasch liegt in Trümmern und nur noch drei der Satyrabäume wachsen entlang des Catahun. Mehr als die Hälfte aller Nastjorim fand den Tod. Doch gibt es auch gute Nachrichten: die 140 Aghad-Minenarbeiter wurden von den Skreptoi gar nicht beachtet und sind am Leben. Doch weigern sich diese nun, nach Satyrabasch zurückzukehren und gründen in ihren Minen Aghadolosch, wo sie unter ihrem überlebendem Clanvater Greggesch wieder als echte Angroschim unter Angroschs Schutz leben wollen. In Satyrabasch sind die Havvk mit etwas mehr als 200 Zwergen nun der größte Clan, gefolgt von Ortukuur und Maredur, während von den Tulok nicht einmal mehr ein Dutzend am Leben sind. Die verbliebenen Geoden bilden wieder einen großen Zirkel der allen Elementen gewidmet ist und erklären Nastjor zum gefallenen Gott, woraufhin der Satyrakult in den Mittelpunkt des spirituellen Lebens der Nastjorim rückt. Insgesamt wird das Volk der Nastjorim jedoch einsiedlerischer und auch paranoider. Mit dem Verlust der Clans Aghad und Tulok wenden sie sich den Pflanzen als

Hauptwerkstoff zu, so dass schon bald Holzpanzer die meisten Stahl- und Kupferrüstungen ersetzen.

Samen der Verheißung

Nach der Wiederherstellung der Ordnung innerhalb von Satyrabasch bekommen die Helden eine Vision von Satyra persönlich: Auch wenn die beiden Clans für Satyrabasch verloren sind, schickt sie die Helden auf die Suche nach Samenkörnern, um die gefallenen Bäume Aghad und Tulok wieder neu entstehen zu lassen, denn sie dienen einem höheren Ziel. Zudem wird die Geburtenrate der Nastjorim merklich sinken, was zu einem langsamen Aussterben der Rasse führen wird. Da es in ganz Meralis aber keinen entsprechenden Pflanzenwuchs gibt, müssen die Helden woanders suchen: Hinweise sind in diesem Fall zum Beispiel der große Wald von Amaunath, Laboratorien verschiedener Optimatenhäuser und das belebende Tränenwasser der Eshbathi, aber letztendlich zum Ziel führt die Satu-Priesterschaft der Insel Era'Sumu. Diese Queste kann natürlich beliebig mit anderen Abenteuern und Szenarien kombiniert werden.

GÖTTER UND GEISTER DES NORDENS

von René Littek

»Am Anfang waren Erde und Eis...« So begann Thrurbaldr seine Geschichten jedes Mal, dachte Solveig. Selbst dann, wenn es mit der Geschichte selbst nichts zu tun hatte. Thrurbaldr hatte ihr erklärt, dass jede Geschichte dort ihren Anfang nahm. Solveig glaubte, dass ihr die Geschichten des Alten einen tieferen Einblick in das Wesen ihrer neuen Heimat eröffnen würde. »...und es begab sich, dass Gulimburst zu den Wurzeln der Welt hinabstieg. Dort in den lichtlosen Kavernen im Leib Djors hoffte er die Schätze von Huldre und Maahiset zu finden. Doch gefunden hat er den eisigen Atem Myrims, Narach. Gulimburst erblickte den Nebelleib, gebunden von Djorgrimms Ketten. Furcht kroch in sein Herz und mit ihr der Atem Myrims. Erfüllt von der Wut des Narach kehrte der Feigling zu den Seinen als Hamleapya, als Mannwolf zurück. Wie ein Wolf über eine Herde

Schafe, fiel er nun über das Dorf her. Keine Waffe konnte ihm Leid zufügen, kein Zauber den Fluch brechen, bis seine Tochter Svanild ihm mit Mut einen Dolch aus Frunins Stein ins Herz stieß und Gulimburst tot zu Boden sank.« Wie zur Untermauerung seiner Geschichte reichte Thrurbaldr Solveig einen Dolch aus Kristall, der Griff von weißem Pelz umwickelt. »Doch bis heute heult der Atem Myrims durch die Nächte und fährt in die Körper der Schwächlinge. So müssen bis heute die Erbinnen Svanilds immer wieder ihren Mut beweisen.« Solveig konnte sich des Eindrucks nicht erwehren, dass Thrurbaldr sie gerade zu einer solchen „Erbin“ bestimmt und, dass der alte Mann seine heutige Geschichte mit einem bestimmten Hintergedanken gewählt hatte. Mit einem leisen Seufzen nahm Solveig den Dolch entgegen...



ALVISIR

Auch wenn in den meisten Städten Hjaldingards die Oktade eingeführt wurde, folgen noch immer genug der Nordleute den „alten Göttern“. Die bedeutensten Götter der Hjaldinger und Lorthalier gehören dem Pantheon der Alvisir, der „Allweisen“ an und residieren in Alvisgaard, der Heimstatt der Allweisen. Die Götterfeste liegt in der Krone von Ydrasiel, dem Weltenbaum, an dessen Ästen dem Glauben der Hjaldinger nach, die Welten wie Früchte hängen sollen. So gesehen ist selbst der mächtige Ydrasiel, der irgendwo im Ewigen Eis wurzelt, nur ein kleiner Ast des eigentlichen Weltenbaums.

Allvater und Herrscher der Alvisir ist Frunin, Gott des Eises, der Runen und der Weisheit, doch ist er ein gleichgültiger Gott, der nur durch größte Opfer und Taten beeindruckt werden kann. Deshalb stehen den meisten Hjaldingern seine Kinder Firnir, Göttin des Fischfangs und ihr Bruder Ullramnir, Gott der Jagd näher. Doch dem Verständnis der Nordleute nach, helfen auch sie nur dem, der bereit ist, sich selbst zu helfen.

Eher Milde gestimmt, ist dagegen die Erdriesin Djor, Mutter der Götter und Riesen, Gemahlin Frunins. Sie gibt bereitwillig von den Früchten des Landes, doch auch ihr muss der Bauer durch Ackerbau mehr abringen, als sie von sich aus bereit ist zu geben. Der älteste Sohn Djors ist Djorgrimm, der Weltenerschütterer, Gott des Feuers, der Erde, der Schmiede und des Kampfes. Ist er erzürnt über die Taten der Sterblichen, so erschüttert sein gewaltiger Hammer die Erde. Seine Feindin ist die Schlangendämonin Hragra, welche die Ungeheuer des Meeres gebiert, darunter den dämonischen Jarl-Kraken und die Seeschlangen. Gefährte aber auch Gegenspieler des aufrechten Djorgrimm ist Loggis „der Feurige“. Er wird von den Nordleuten als luchs-köpfiger Gott der List, der Tücke, aber auch der Sonne verehrt. In seinem Flammenschiff „Loggeskippen“ reist er über den Wolken, doch des

Nachts steigt er herab, um sein Spiel mit den Menschen zu treiben. Gerade die Bewohner des vom Imperium verheerten Hjaldingards, glauben, dass es Loggis war, der die Myriaden in den Norden führte, um den anderen Alvisir eins auszuwischen.

Trivja ist die Göttin des Heimes, und sie bewahrt die Hjaldinger vor dem Unbill der Welt. Ein Hjaldinger, der sich jedoch nur auf Trivjas Gnade verläßt, ist schwach und wird es nie zu etwas bringen, das ihm nach dem Tode Einlass in die Hallen Alvisgards beschert. Mabora ist die Herrin über die Tore von Nedrenhjem, dem Reich der Toten, in das alle Hjaldinger eingehen, die nicht die Aufmerksamkeit der Götter erregen konnten.

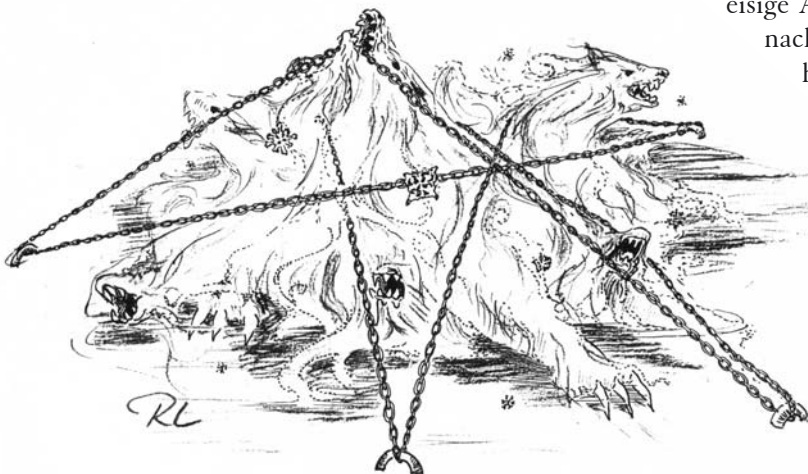
Boten der Götter sind die Runjas und Rutatosken. Die Runjas sind drei Schwestern, geboren aus den ersten drei Runen, die Frunin fertigte. Sie betrachten das Schicksal der Welt; Irmhjild die Vergangenheit, Satnjild die Gegenwart und Atajild schließlich die Zukunft. In Runen und Träumen orakeln sie den Sterblichen ihr Schicksal. Rutatosken, Loggis Sohn, ist Frunin persönlicher Bote, der als Eichhorn erscheint, da er ständig an Ydrasiel's Stamm klettern muss. Viele Legenden berichten davon, wie er großen Helden den richtigen Weg weist oder aber ganz im Geiste seines Vaters in die Irre führt.

Der dunkle Gott Myrim ist eigentlich der Erfinder der Runen und Frunin bot ihm im Tausch eines seiner Augen, welches sich Myrim in die Stirn pflanzte. Doch als sich das Auge, obwohl immer noch mächtig, schwarz verfärbte, warf Myrim Frunin Betrug vor. Dies erzürnte Frunin zutiefst und so schlug er Myrim den Kopf ab. Da Myrim aber unsterblich war, lebte sein Kopf weiter. Einige glauben, dass er auf einen Berg im Süden fiel, wo er von den Herrschern des Imperiums gefunden wurde. Interessant ist, dass Myrim vor der Eroberung Hjaldingards oft nur ein dunkler Zauberer war, danach jedoch zu einem Gott hochstilisiert wurde. Eng mit Myrim verbunden ist Narach, der eisige Atem; letzter Atemzug und Fluch Myrims, nachdem Frunin ihm den Kopf abgeschlagen hatte. Gefesselt in den Tiefen der Erde durch

die Ketten Djorgrimms, sendet er doch Übles in die Welt, denn er ist der Ursprung der Hamleapya, die man anderswo Werwesen und Rabiare heißt.

DJORTUN

Die Kinder Djors, die sie aus sich selbst und vor ihren Kindern mit Frunin, den Alvisir gebär, werden im Imperium Giganten geheißen, von den Hjaldingern jedoch Djortun genannt.



Deren Kinder wiederum sind die Djortunbarn, die Riesenhaften, darunter auch die Baramunen. Bekannt und gefürchtet sind zahlreiche Eis-, Erd- und Feuerriesen, wie beispielsweise der schlafende Feuerriese Trusr und sein Sohn, der übellaunige Riesenschmied Sothar Trusrson. Die Djortun und ihre Kinder fühlen sich von ihrer Mutter Djor zurückgesetzt, weshalb sie oft mit den Alvisir im Streit liegen. Ihre im Kampf aufeinander prallenden Waffen sind der Donnerhall des Gewitters. Um sich selbst zu beweisen, ziehen viele Hjaldinger aus, um ihre Kraft mit den Baramunen zu messen und so die Götterkämpfe nachzuahmen.

Auch die Ormen, die Drachen, sollen Kinder Djors sein, die sie fremden, schwachen Göttern gebahr.

Ebenfalls zu den Geschöpfen Djors werden oft die missgestalteten zwergenhaften Maahiset, auch Drug genannt, gerechnet. Das Volk, das sich selbst Gruu nennt, entstand dem Glauben der Nordleute nach, aus den Maden, welche die gefallene Urriesin zernagen wollten. In ihrem Leib wandelten sie sich jedoch und folgten den Wurzeln Ydrasiels wieder an die Oberfläche. Sie selbst behaupten jedoch, dass sie in der Schmiede Djorgrimms, den sie Angruusch nennen, von diesem aus Stein gefertigt wurden. Allerdings waren sie nur sein erster Versuch und so fertigte er nach ihnen die Angruu. So verließen einige von ihnen die Schmiede im Herzen der Erde und krochen an die Oberfläche. Die Hjaldinger tauschen oft Erz und Kristalle mit den Maahiset, die diese Schätze aus den tiefen Höhlen unter den Wurzeln des Weltenbaums holen sollen, durch welche sie das Erdinnere verließen.

FAENIR

Ein Pantheon, das mit den Alvisir verbündet oder ihnen untertan sein soll, sind die Faenir, eine Familie von Gottheiten und Naturwesen, die von den Hjaldingern anerkannt werden, aber nicht ihre eigenen Götter sind.

Von den Huldre kennen die Nordleute Nanurta, Göttin des Lebens, der Natur, insbesondere des Getreides und der Viehzucht, da die Kuh als ihr heiliges Tier angesehen wird. Ihre Tochter Siminya, ist die Göttin der Wandlung und Erneuerung, weshalb ihr die Beendigung des Winters obliegt und ihre Zeit der Frühling ist.

Doch die Hjaldinger haben auch finstere Gottheiten, die der Svarthuldre in ihre Glaubenswelt aufgenommen. Badonar ist Göttin des Unwetters, der Magie, der finsternen Unterwelt und des Bösen. In der Weltanschauung ist sie das Schwert der Götter, das den

Ungläubigen oder besser den Schwächling straft.

Dabei wird sie massgeblich von ihrem Sohn Feyangolas, dem Gott der Zerstörung unterstützt.

Tatsächlich behaupten viele ihn schon auf seinem heiligen Tier, dem geflügelte Löwen, gesehen zu haben und ihm werden unerklärliche Greultaten und Zerstörungen angelastet.

Satrya, Göttin des Rausches und Mutter der Satiare wiederum scheint eine von den Hjaldingern eher privat, dafür jedoch umso inbrünstiger verehrte Gottheit zu sein. Sie wird als besonders umtriebige Göttin beschrieben, die schon den meisten Göttern ihre Gunst erwies. Ihre Haine werden oft von, für den imperialen Geschmack obszön wirkenden, Darstellungen ihrer Weiblichkeit und ungezügelter Lust geschmückt.

HULDREVÖLKER

»Nicht von einer Abkunft

sind alle Huldre

Sie sind verschiedenen Geschlechts:

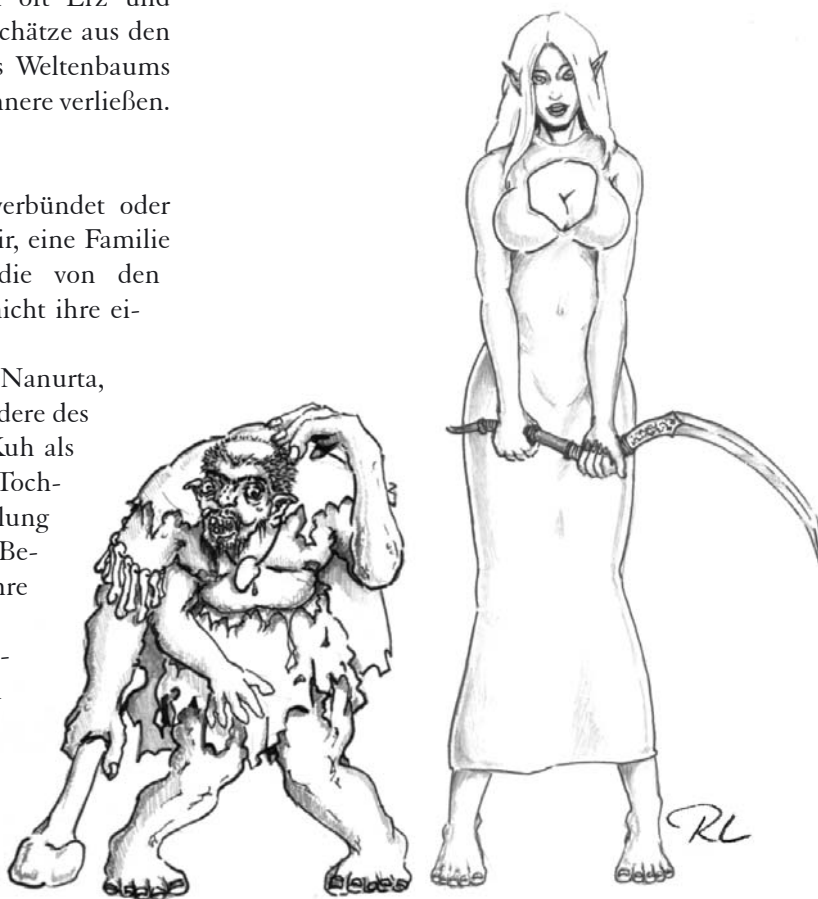
die stammen von Nanurta

freundlich sind sie Dir

die stammen von Badonar

übles wollen sie Dir«

2. Vers des Huldre-Sanges





Die Hjaldinger betonen immer wieder, dass sie die Göttin Siminya nicht vom Imperium übernehmen, sondern von den Kindern Nanurtas und Siminyas, den Huldre. Dieser Name umschreibt zahlreiche Nymphen- und Naturwesen. Meist jedoch meint der Hjaldinger oder Lorthalier jedoch die Nanjas, die auch Albhuldre oder Skogsfru genannt werden. Eigentlich sind Nanjas an Bäume, Quellen oder Felder gebunden, doch sind sie in der Lage sich von ihnen zu lösen und den Körper eines anderen Wesens als Heim zu wählen und ihren Bedürfnissen entsprechend zu formen. Das tun sie jedoch nur mit Menschen und Kühen. So soll man verwandelte Huldre am Kuhschwanz oder einem hohlen Rücken erkennen können. Der Grund für ihre Verwandlung und ihre Besuche bei den Menschen soll recht einfach sein: Nanjas sind die Frauen der Maahiset und da diese so hässlich sind, nehmen sie oft menschliche Geliebte.

Allerdings soll das Liebesspiel mit den bezaubernden Nanjas nicht ungefährlich sein. Der Kuss einer Nanja lässt angeblich die Barthaare ausfallen und wer im

Erntemond einer Nanja beiwohnt, wird zu einem Ragr, einem Werweib. Die Nanjas sollen aus den Tiefen der Erde, an Ydrasiels Wurzeln entlang, nach Hjaldingard gekommen sein. Dort, wo sie die Erde verließen soll ihre Heimat Huldregard liegen. Dieses Gebiet nennen die Nordleute auch die "Ewig nassen Felsen", denn zahlreiche Felsenklippen und Wasserläufe durchziehen das dichte Waldgebiet am Fuße des Ewigen Eises. Hjaldinger halten sich jedoch meist in abergläubischer Furcht davon fern.

Die dunklen Kinder Badonars, die sich selbst Shakagra nennen, werden Svarthuldre oder in Imperialen Gebieten auch Hyperborea genannt. Sie sollen ihr Heim in der Frostfeste haben, die deshalb auch oft Svarthuldreheim genannt wird. (Mehr zu den Shakagra finden sie in der MM 3)

Mit beiden Huldrevölkern versuchen die Nordleute jedoch an den Huldremöllen ihren Frieden zu machen. Dies sind kleine Steinmulden in denen Gaben dargebracht oder getauscht werden.



MYRANISCHES AVENTURIEN

von René Littek

Myranor hat viel zu bieten, doch gibt es jene Spieler, die den großen Schritt über das Meer der Sieben Winde nicht machen wollen, fühlen sie sich doch in Aventurien wohl und in ihren Kampagnen ist ein Besuch im fernen Gildenland nicht vorgesehen. Doch wäre es nicht interessant diese oder jene Rasse auch in Aventurien zu haben?

Einige „Myraner“ sind offiziell auch in Aventurien heimisch und so gibt es kaum nennenswerte Probleme diese Rassen ins aventurische Spielgeschehen zu integrieren. Zumindest nicht mehr Probleme als auch ein Goblin oder Achaz haben würde.

Die G'rolmur sind mit den Grolmen seit den frühesten Abenteuern vertreten und sind in ganz Aventurien berühmt-berüchtigt. Jedoch scheint es so, als hätten sie sich nahezu gänzlich von ihrer Liebe für Technologie abgewandt. Möglicherweise unterstützte das aventurische Astralgeflecht ihre Form der Technomantie

nicht oder sie haben einen epischen Wettstreit mit den Zwergen verloren.

Nyamaunir sind auf den Jaguarinseln des Südmeeres heimisch, ebenso wie die Dermagatoren der Nequaner bis hierher vordringen ("I.D.D. Meridianias"). Letztere könnten eine permanente Forschungsstation in der Unterwasserwelt des Südmeeres errichtet haben. Dabei würden sie beinahe zwangsläufig auf die aventurischen Risso stossen, die in der Südmeer-Tetralogie erstmals beschrieben wurden, und seit der Borbarad-Invasion immer öfter in Süd- und Perlenmeer gesichtet werden.

Das Meer birgt weitere aventurische Verwandte der myranischen Rassen. So finden sich an den Küsten des Südens die Dörfer der Ziliten, den friedlichen Vettern der Mholuren. An der Westküste des Kontinents, im Meer der 7 Winde, wiederum sind die Necker heimisch, welche wohl Louali sein mögen, die mit den Elfen oder Feenwesen hier Verbindungen eingegangen

sind und sich so leicht von den Louali Myranors unterscheiden.

Die mythischen See-Elfen des Perlenmeeres (siehe „Blutige See“) dagegen sind keine Louali, doch sie nehmen die gleiche ökologische Nische ein, genau wie die geflügelten Himmselfen, die sich vielleicht im Ehernen Schwert finden lassen, ein aventurisches Pendant der Ashariel darstellen könnten.

Im Horasreich und anderen Siedlungsgebieten der güldenländischen Siedler finden sich auch heute noch selten Erben der frühen Horaskaiser, also Optimaten. Doch noch seltener sind sie auch Träger des Götterfunktens (siehe "Die Unsichtbaren Herrscher"), des „Schwarzen Auges“. Einige Familiennamen, die oft den alten Adelsgeschlechtern angehören, weisen unübersehbare Ähnlichkeiten zu den Namen von Optimatenhäusern auf, wie beispielsweise Aphirdanos - Firdayon oder D'alentin - Alantinos. War Nostriacus Thamos ein Nachfahre der Tharamnos, der das geöffnete Dritte Auge besaß? Im nostrischen enthalten die Königsnamen auffallend oft die silbe "myr" und die Kopfbedeckung der Herrscher erinnert noch stark an die Mithra der Optimaten. Mag sein, dass die frühesten Anfeindungen mit Andergast aus den Streitigkeiten zwischen Kouramnion und Aldangara entstanden. Aber auch in den Kirchen haben sie ihre Spuren hinterlassen. So stammt die hohe Perainegeweihten-Familie der Phraisop wohl von den Phraisophos ab und auch eine Verbindung zwischen den Ennandu und der Nandus-Kirche kann nicht ausgeschlossen werden.

Doch auch südlich von Aventurien lag bis zum 2. Drachenkrieg eine Enklave der Alten, die mit den frühen Tulamiden, möglicherweise über A'tall, Kontakt gehabt haben könnte und so auch in den Tulamidenlanden Erben des „Schwarzen Auges“ gefunden werden könnten.

Die Tulamiden mögen zudem einige Geheimnisse der Sumurrer mit deren myranischen Nachfahren, den bansumitischen Völkern teilen, ganz so wie die Thorwaler im Norden derzeit ihre Hjaldinger Wurzeln erforschen.



Ebenfalls im güldenländischen Siedlungsbereich, finden sich auf den Zyklopeninseln die Satyre, welche in die Feenwelt der Inseln abgewanderte Satyre sein könnten.

Im höchsten Norden schließlich finden sich die Shakagra, die Nachtalben Pardonas, deren güldenländischen Brüder und Schwestern einst von hier aus nach Myranor auswanderten.

Doch nicht nur Rassen, sondern auch seltsame Lebewesen Myranors finden sich im offiziellen Aventurien, so wurden beispielsweise Lebende Kristalle auch schon in den Salamandersteinen gefunden („Elfenblut“).

Von anderen Rassen weiß man, dass sie einmal schon auf Aventurischem Boden wandelten und wieder verschwanden. So finden sich die Mumien von Amaunir und anderen Katzenmenschen in den Dschungeln des Südens, den Nekropolen der ersten Güldenländischen Siedler und auch in frühen elfischen Ruinen im ewigen Eis. Was aus den Amaunir wurde, die mit den myranischen Siedlern nach Aventurien kamen ist unbekannt, doch darf man vermuten, dass sie niemals besonders zahlreich waren und nach der Errichtung des Efferdwalls schließlich verschwanden. Ein den Amaunir verwandtes Volk, möglicherweise Aurikaner, bereiste in fliegenden Städten die Himmel über Aventurien, noch bevor die Städte der Elfen und Echsen erblühten und lag wohl im Krieg mit insektenhaften Völkern, welche die Stadt der Katzenhaften in einem letzten Gefecht zum Absturz brachte und so die Bernsteinbucht entstand. Die Spuren dieses Volkes lassen sich auch in Gulagal und anderen Katzenwesen geweihten Stätten im Süden finden. Einige Tayas der Waldmenschen könnten auf Pardir in den Regenwäldern hindeuten. Die Höhlen von Gron'gru'Mur fesseln eine mutmaßlich dämonische Katzen-Entität namens Aphasmayra, deren Name so seltsame Parallelen zu myranischen Katzengöttinnen des Todes, der Jagd und des Fleisches aufweist. Die Rondrakirche verehrt bis heute einen Löwenhelm, den sie in einem Himmelschiff-Wrack der Katzenmenschen fand, als eine ihrer größten Reliquien. Auch die geheimnisvolle Festung Krayenhorst im Messergras, vielleicht sogar das Messergras selbst, mag auf sie zurückgehen.

In den Salamandersteinen berichten die Elfen immer wieder davon die Verkörperung der Göttin Zerzal in den Wäldern gesehen zu haben (Quelle: uralter Text zu den Elfengöttern aus der ersten Götter-SH). Mag es sein, dass die Menschen sie missverstehen und in Wahrheit Nachfahren eines Lyncir-ähnlichen Zweiges des Katzenvolkes hier Zuflucht fand, nachdem ihre Zivilisation unterging? In den magischen Salamander-

steinen mögen sie durchaus eine abgelegenes Tal oder sogar eine Nebenglobule gefunden haben, in der sie bis heute in Form einer primitiven Jägerkultur überlebt haben.

Den Feinden der Katzensvölker, den Insektenvölkern, erging es in Aventurien wohl weniger gut. Nur wenig deutet auf ihr Zeitalter hin, oder es ist so unverständlich, dass es die Menschen nicht erkennen. Ihre Spuren finden sich vor allem im Süden, den Katakomben der Berges Visra, dem Tabu von Kun-Kau-Pe und der Spinnestadt Shan'R'Trak. Die Wälder um Shan'R'Trak, wo es zahlreiche unbekannte Spinnenwesen gibt, mögen vielleicht sogar ein Wesen den myranischen Neristu ähnlich hervorbringen.

Ansonsten zeigt sich ihr Erbe eher in den Hinterlassenschaften der Magiermogule vom Gadang, die Insektengötter anbeteten, darunter auch Srf'Srf, der bei einigen Hexen in jüngster Zeit erneut Verehrung findet. Auch der Name Spinne für das Sternzeichen der Rubine mag auf sie zurückgehen. Auch wenn es keine Chrattac auf Aventurien gibt, so sehen ihnen die chimärischen Skorpionschrecken, die seit einigen Jahren Mhanadistan und Gorien unsicher machen, doch ähnlich genug (siehe "Bastrabuns Bann").

Doch vielleicht sind auch die Werspinnen, die das düstere Zauberbuch „Arachnides Almagest“ hervorbringt ihre geistigen Erben oder möglicherweise sind die Smaragdspinnen im Orkland und hohen Norden intelligenter, als von den Menschen angenommen und somit eines der letzten Relikte des aventurischen Zeitalters der Insekten.

Nach den Feliden und Insekten herrschten im Süden Aventuriens die Echsenvölker. Die Shintir und ihr Sonnengott wurden von hier nach Myranor vertrieben und auch die Jharra gab es hier in kleiner Zahl. Die Krisra kann man bis heute noch am Chap mata Tapam im nördlichen Regengebirge finden und einige Abenteurer behaupten, hier würden die Achaz und Marus über die Eier anderer, größerer Echsenrassen wachen. Die mit den Krisra verwandten Karchysi kennt man hier unter dem Namen Drugonen und sie werden schon in ältesten Texten erwähnt. Angeblich hat man sie sogar schon über der gorischen Wüste gesichtet. ("Borbarads Fluch"). Sollte es Shingwa in den Regenwäldern geben, dann würde ein

Aventurier sie, wenn er sie überhaupt zu Gesicht bekommt, meist für Springchameleons oder eine Art von Achaz halten.

Überhaupt mag in den Tiefen der Regenwälder noch so manches Volk verborgen leben. Möglicherweise gibt es hier die Perani, eine aventurische Art der D'naa, oder die Menschenaffen sind den Hariwatun verwandt, wie es die Stadt der Affen nahe legen mag („I.D.D.Meridianias“).

Doch auch die aventurische Zivilisation birgt vielleicht noch das eine oder andere Geheimnis.

Ravesarane könnten sich hinter den Rahjaranen, einer geheime Rahja-Sekte aus der Siedlerzeit verbergen und die wenigen Häenir, die den Sprung über das Thalassion antraten, wahnsinnig geworden durch Vorgänge die sich den Menschen entziehen, sind vielleicht die Vorfahren der aventurischen Doppelgänger.

Jener der den Yashin in Aventurien vermisst, mag Trost in den Wulfen der Drachensteine finden ("Auf der Spur des Wolfes").

Ein MYRANISCHES ABENTEUER IN AVENTURISCHER ÜBERSETZUNG

Der Palast der goldenen Tiger

– Der Alabaster Palast

Orte:

Malrhira - Mirham

Der Palast der goldenen Tiger –

Der Königs-Palast von Mirham

Das Tharpagiri – Das Regengebirge

Tokum Isoru – Al'Anfa

Tal der Sphinx –

die Sphinx der Höhlen von Gron'gu'mur

Krater des Spinnentempels –

der Felsendom von Shan'r'trak

Mirham und sein Palast bieten sich hervorragend an, da es im Süden und ihn der Nähe einer großen Metropole liegt, ebenso einen berühmten Palast besitzt, mit uralter Geschichte aufwarten kann und am wichtigsten, eine Sphinx und ein Spinnentempel in relativer Nähe zu finden sind.

Personen

Satrap Thyrodatus MurNai

– König Damian v. Shoyrina oder (fast passender)

sein Relikte sammelnder Sohn Themodates



Nachdem ich mich für Mirham als Handlungsort entschieden habe, fällt dem König Mirhams oder auch seinem Sohn die Rolle des Satrapen zu.

*Die Raiageweihte Magistra Cassiorathis Shar Fo
– Die Lieblingskonkurbine Kassandrais Sharim*

Da es in Mirham keinen Rahjatemple gibt, ersetze ich die Geweihte durch eine Konkurbine des besessenen Herrschers, diese wird die Helden um Hilfe bitten, da in Mirham niemand wünscht, das Al'Anfa für "Ordnung sorgt". Zumal zweifelhaft ist, ob Al'Anfa tatsächlich ohne weiteres obsiegt, zieht man ihn Betracht, wie leicht der besessene Herrscher die al'anfanische Truppen und Magier Mirhams ausschalten konnte. Alten Legenden folgend wird Kassabdrais die Helden mit einem Amulett aus des Prinzen Sammlung zur Sphinx schicken. Das Amulett soll ihnen ein Treffen mit der Sphinx ermöglichen.

*Krinamuton UrCho von Malrhira
– Geist des Ssrkhrsechim-Herrschers Chryznazun*

Mirham steht auf den Ruinen einer alten Echsenstadt und so ersetze ich den Geist des Katzenfürsten durch den Geist des Echsenherrschers jener Stadt. Dieser könnte aus einem Artefakt befreit worden sein, das der Prinz Themodates seiner Sammlung hinzufügen wollte.

Die Sphinx

Die Sphinx wird die Helden für den Schleier aus Spinnenseide nach Shan'R'Trak senden. Da dieses jedoch sehr weit entfernt liegt, rät sie den Helden, „den Häuptling um die Flügel des Herrscher der Berge zu bitten“. Der Häuptling der Anoiha erhielt von Ysolphur, dem Riesenlindwurm ein Horn mit dem er einmal mehrere Flugechsen für einen Ritt rufen kann. Wahlweise könnte sich das Horn auch im Besitz einer verborgen lebenden Shingwafamilie befinden. Auf dem Weg zum Besitzer des Horns oder in der Luft können die Helden von den Achaz-Dienern des besessenen Herrschers angegriffen werden.

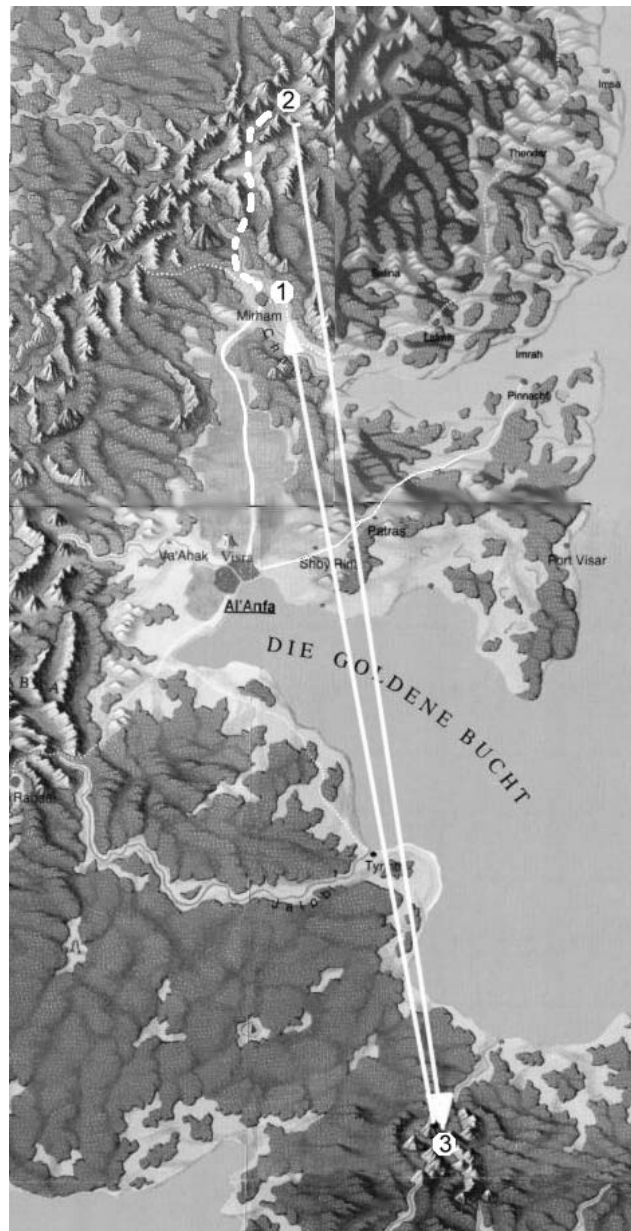
Pardir-Söldner - Achaz & Maru-Söldner

Pardir-Animist Shirrhugrach – Xirrh'rarach, Achaz-Kristallomant

Da es in Aventurien offiziell ja keine größeren Ansammlungen von Katzenwesen gibt und der Herrscher von einem Echsengeist beherrscht wird, habe ich die Pardir durch Echsenwesen ersetzt.

Spinnenpriesterin Mishipanga – Mishipanahe Mohaschamanin der Keke'Wanaq

Statt einer verwandelten BanBargui nimmt man einfach eine Keke'Wanaq, die von Takehumba verwandelt wurde.



Der Neristu Riese – Spinnenwesen

Da der Riese doch etwas seltsam daherkäme, könnte man hier in den Höhlen unter Shan'r'Trunk die oben erwähnten neristuähnlichen Spinnewesen auftauchen lassen.

Die Spinne Kutilakitaka - Die Spinne Takehumba

Eine nahezu perfekte Übereinstimmung, spinnen doch beide Spinnen einen dämonischen Gegner ein.

Der Insektoperpilot

– Die Magier der Mirhamer Akademie

Die Magier waren das erste Ziel des zurückgekehrten Echsenherrschers, doch statt sie zu töten, hat er die meisten in einen magischen Schlaf versetzt, um sie später auf seine Seite zu ziehen oder wenigstens als magisches Rohmaterial verwenden zu können. Die



Akademie hat der Echsengeist mit Bannsprüchen belegt, die verhindern, dass jemand die Akademie betritt. Lediglich Spektabilität Savartin und zwei seiner Lehrmeister entkamen zutiefst geschwächt den Fängen des Tyrannen. Auf die Mission der Helden aufmerksam geworden, erscheinen sie, um sie von Shan'R'Traks nach Mirham zu bringen, halten sie diese Lösung für besser als die al'anfanischen Offiziellen zu alarmieren.

Der Sadur – der besessene Tiger

Hier könnte man das erste Werk des zurückgekehrten Herrschers einbringen, beispielsweise einen Zanthoiden Tiger, der über sehr ähnliche Eigenschaften wie der Sadur verfügt und zudem durch seine irdische Existenz kaum zu exorzieren ist.

LEBEN IM IMPERIUM – OPTIMATISCHES VERGNÜGEN

von Peter Horstmann

»Thumion al Alantinos an seinen verehrten Onkel, seine Excellenz Porphyrio Gamenicos sa Illacrión. Grüße.

Wie war es mir doch in den letzten Nonen eine Wonne an die Feierlichkeiten in Eurer Residenz zu Ehren Eurer bezaubernden Tochter zu denken. Wie schal und vorhersehbar erscheinen hier doch die Festivitäten dagegen. Dennoch ist es mir ein innerlicher Zwang, Euch von dem Empfang zu berichten, den ihre Excellenza Thira sol Rhidaman am gestrigen Abend zu geben die Gnade hatte.

Was war das für ein köstliches Mahl, welches Ihr an den Anfang des Abends gesetzt hattet, so zart die Uccurias und die Pastete aus den Blättern der Azaleen. Wie langweilig war dagegen das Essen, welches uns gestern als erster Gang serviert wurde. Eine Mousse aus Eiern der seltenen Waldschrecken sollte es gewesen sein, doch kaum zu schlucken war der Brei. Und ich kenne mich da aus, gehört dies Gericht doch zu meinen Liebesspeisen. Auch der Wein ließ sich nicht im Geringsten mit dem Euren vergleichen. An den Gewürzen muss sie gespart haben und uns statt dessen alte Wurzeln hinein getan haben, so bitter war das Gebräu und lauwarm noch dazu.

Noch heute träume ich von den Filets des tharpurischen Strandläufers in Marinade an gesalzenen Sucrafrüchten, die Ihr uns kredenztet. Ein Alptraum das Gemüse und das Leder, welches wir uns hier antun mussten. Ein Spitz aus den Lenden der koromantischen Antilope mit gerösteten Erdfrüchten, soll es gewesen sein, doch sage ich Euch als Kenner der ko-

romantischen Küche, dass dies Fleisch wohl eher aus den Kanälen der Stadt stammen mag, denn aus den Steppen des verlorenen Landes.

Und so mäßig, wie das Essen, war auch die Begleitung dazu. Die Werke des großen Sakis bir Illacrión sind mir seit Jahren ein treuer Begleiter und nur wenige können sich rühmen sie so gut zu kennen, wie ich das Vergnügen habe; doch was mussten meine Ohren leiden, als ich gestern Abend gezwungen war, sie so ohne alles Gefühl, so ohne Verstand vorgetragen zu hören. Welch ein Genuss war dagegen die Darbietung in Eurem Hause. So klangvoll rezitiert, so voller Pathos, dem Kenner ein Vergnügen, das Mahl bereichernd. Doch so trostlos der Vortrag, so schrecklich war die Musik. Nicht mal die Pardir im Dschungel mögen so ein Geschrei machen, wie dieses Gejammer, welches uns als Tischmusik dargeboten wurde. Gepeinigt von diesem Krach wünschte ich, noch einmal den süßen Klängen lauschen zu dürfen, die an Eurer Tafel erklangen.

Was soll ich Euer Ohr mit der Schilderung der weiteren fünf Gänge erschweren, einzig die Speise zum Abschluss des Tisches ließ sich ohne Qualen ertragen. Und doch war sie zu stark gesüßt und erinnerte in ihrer Konsistenz an die Pfade an den Ufern des großen Kanals in Balan Cantara. Ach was war das doch ein Traum in Weiß, den ich bei Euch genießen konnte. Die feinen Stücke der Prunus-Frucht in einer Mousse aus dem Saft der Nucifera auf Eis serviert.

Waren wir vom Tische schon mit gemischten Gefühlen aufgestanden, so griff gar manch einer direkt



zur Feder, als die gleichen Musikanten nun zum Tanz aufspielten, die uns eben noch das Ragout verdorben hatten. Und so konnte es nicht wundern, dass mehr Anwesende ihr Heil im Saale nebenan beim Spiel suchten, als sich mit den Damen beim Tanz zu wiegen. Welchen Anmut, welche leichte Schönheit konnte ich bei Euch erleben und welche Schwerfälligkeit nun hier. Habe ich nicht schon oft am Sternenpfeiler meine Talente unter Beweis gestellt, dass kaum einer die Quadrille so schwungvoll beherrscht, nur wenige den Cotillion so elegant darbringen? Doch welche Qual der Wahl nun hier. Ihre Excellenza schien nur Rhinoster und Blutbüffel geladen zu haben, so stampfte und wogte die Menge über den Stein. Welches Osgura sollte man zur Fläche führen? So entschied auch ich mich für den Nebenraum.

Doch es mag mit den äußeren Sphären zugegangen sein. Mein übliches Geschick mit den Karten wollte sich nicht einstellen. Es ist mir zutiefst zuwider, wenn ich argwöhnen muss, dass ein Mitspieler seine Kräfte benutzt, um sich Geltung und Gewinn zu verschaffen und seinen fehlenden Talenten im Spiel nachzuhelfen sucht. So wechselte ich mehrfach den Tisch und schloss mich einigen Gruppen an. Doch dies so untypische Pech verfolgte mich. So versuchte ich mich mit einem heißen Getränk und den Gedanken an das Vergnügen an Euren Spieltischen zu trösten. Doch mit gerösteten Liberica- oder gar Excelsafrüchten war dieses Gebräu nicht gemacht worden. Ich weiß nicht, welche Käfer darin verarbeitet waren und zutiefst enttäuscht von diesem Abend nutzte ich das schlechte Wetter, das uns den Gartenaufenthalt bereits verleidet und alle Spaziergänge unmöglich gemacht hatte, als Erklärung und ließ mich in meiner Sänfte nach Hause bringen.

...«

-Aus einem Brief des Thumion al Alantinos, selbsternannter Lebenskünstler und Spezialist für gesellschaftliches Leben.

VON DER HOHEN KUNST DES SÜßEN NICHTSTUN

Das Leben der Optimaten ist die gekonnte Mischung zwischen Schein und Sein. Während die Häuser über mehr oder weniger unvorstellbare Reichtümer und großen Besitz verfügen, ist der einzelne Optimat einer unter vielen. Die Anzahl der Würdenträger ist genauso begrenzt, wie die der hohen Offiziere. Wer keine lukrative Stelle in der Verwaltungshierarchie findet und auch fürs Militär nicht die passenden Fähigkeiten

vorweisen kann, ist in einer gesellschaftlichen Zwickmühle. Fürs ordinäre Volk stellt er ein Wesen von unbegrenzter Macht dar, für sein Haus ist er eine nutzlose Bürde.

Bereits beim Umgang miteinander zeigt sich die Stellung des Einzelnen. Die übliche Anrede der Optimaten in einem hohen Haus ist auf die Verwandtschaft untereinander gegründet. So spricht man von Bruder, Schwester, Neffe oder Cousin auch dann, wenn die betreffende Person durch Eleventausch hinzugekommen ist oder erst später als „verwandt“ erkannt wurde. Diese Nomenklatur wird also ohne echten genealogischen Hintergrund benutzt.

In neuerer Zeit beginnt es sich einzubürgern, alle gleichaltrigen, bzw. jüngeren Mitglieder der Häuser als Brüder und Schwestern zu bezeichnen, während ältere oder höher gestellte mit Onkel oder Tante angesprochen werden. Dies geschieht auch über die Grenzen der Häuser hinweg, stammt man doch im Ganzen von den Alten ab und ist somit Teil einer großen und mächtigen Familie.

Aufgrund der Größe der „Familie“ ist das zur Schau stellen von individuellen Fähigkeiten eine essentielle Notwendigkeit. Dies geschieht hauptsächlich auf dem gesellschaftlichen Parkett – dem Sehen und Gesehen werden – bei den optimatischen Festivitäten. Solche gesellschaftliche Veranstaltungen haben einen festgelegten Ablaufplan, den es peinlichst genau einzuhalten gilt, ist ein kleiner Fehler doch immer wieder Anlass zu Gerede.

Hat man die Hürde der Einladung durch eigene Leistung oder durch Beziehungen geschafft, steht man bereits vor einer weiteren. Üblicherweise beginnt so ein Abend mit etwas Unterhaltung zwischen den Gästen. Da gilt es einerseits seine exzellente Erziehung unter Beweis zu stellen, indem man jeden Gast nach Stellung im Haus und nach seiner Position im allgemeinen Machtgefüge richtig behandelt. Zum anderen braucht man einen Schatz an Wissen und aktuellen Informationen, um über die Probleme im Grenzgebiet zu den Ban Bargui oder den Draydal genauso gut mitreden zu können, wie über die neuste Mode in Sidor Valantis oder am Sternenpfeiler. Alle Gebiete des imperialen Lebens muss man bedienen können, ohne jedoch altklug oder gar besserwisserisch zu wirken.





Bei den verschiedenen Gängen des darauf folgenden Essens kann der Optimat von Welt dann zeigen, wie groß seine Erfahrungen mit exotischen Gerichten sind, wo er bereits überall schon eingeladen war und je nach Position, was seine eigene Küche zu bieten hat. Wird das Tischgespräch auch vom „Kochen und Genießen“ beherrscht, sind die allgemeinen Themen auch weiterhin von Wichtigkeit. Wenn der Nachbar nicht vom Uccuria in Rotweinsoße sprechen will, muss man eben weiterhin über die wirtschaftliche Lage in Ost-Mayenios sprechen können.

Als „Beilage“ zum Essen sucht der Gastgeber sein hohes kulturelles Niveau zu beweisen. Üblich ist es Tischmusik darbieten zu lassen. Ein bis drei Musiker spielen unaufdringliche Stücke auf Flöten und Seiteninstrumenten. Als Intermezzo zwischen einzelnen Gängen werden dann kurze Texte von aktuellen und klassischen Dichtern vorgetragen. Das sorgt für eine Erholungspause des Magens und für neuen Gesprächsstoff.

Hat man das Essen überstanden, ohne sich zu bekleckern oder anderweitig zu blamieren, beginnt der wirklich gefährliche Teil des Abends. Voll des guten Essens und der verschiedenen Getränke, wechselt man in den Saal hinüber. Hier ist inzwischen das Kontingent der Musiker aufgestockt worden und die Musik wird anspruchsvoller. Nun kann man beweisen, wie gut es mit den musischen Fähigkeiten bestellt ist. Je nach Anlass des Abends werden Schauspiele aufgeführt oder andere künstlerische Darbietungen dürfen und müssen entsprechend sachkundig gewürdigt werden. Dabei kann es durchaus auch zu

Beteiligungen durch Optimaten kommen. Eine wahre Kunst ist es, sprachlich gewandt seine Begeisterung zu zeigen, nachdem der Hausherr soeben eine mitleid-erregende Figur in einem Heldenstück gegeben hat.

Nachdem man so dem Magen eine Pause gegönnt hat, ist man wieder fit genug, sich selber zu bewegen. Nach Jahrtausenden imperialer Herrschaft gibt es eine Unmenge verschiedenster Tänze. Die aktuellen Modetänze sind meist Schreittänze, bei denen sich die Tanzpartner mit bis zu drei Paaren gegenüberstehen, bzw. sich um einen gemeinsamen Mittelpunkt drehen. Dabei muss nicht nur der vorgeschriebenen Schrittfolge und den Abstandsregeln der einzelnen Tänze Beachtung geschenkt werden. Auch hierbei wird wieder fleißig kommuniziert, was zu vorgerückter Stunde mit entsprechendem Konsum alkoholischer Getränke eine wahre Herausforderung für die Koordination werden kann.

Wer nicht Tanzen mag, findet Kurzweil bei verschiedenen Spielen. Meist in einem Raum neben dem Tanzsaal angesiedelt, hat man die Unterhaltung durch die Musik, muss seine Beweglichkeit jedoch nur bei Karten und Spielsteinen beweisen. Auch hier gilt, geben ist seliger denn nehmen und ein paar hundert Aural am Abend zu verlieren, kann neue Freunde bringen. Sowohl beim Spiel, als auch bei den spannenden Spaziergängen im hauseigenen Park wird fleißig weiter unterhalten. Ein großer Vorrat an Themen ist fast ebenso wichtig, wie das Arsenal an magischen Matrizen.

Hat man den ganzen Abend über die einzelnen Hürden des gesellschaftlichen Lebens gekonnt überwunden, ohne sich eine Blöße zu geben und hat man dabei auch noch in der Wahl des richtigen Zeitpunktes für den Abschied sein Talent bewiesen – weder zu früh, noch als Letzter gegangen – kann man sich mit Recht müde und erschlagen zur Ruhe betten, hat man doch wahre Schwerstarbeit geleistet.





ΠΕΒΕΛ ÜBER ASNARION

von Jörn Wesserling

HINTERGRUND

Treptan dyr Alantinos ist ein leidenschaftlicher Geschichtenerzähler aus Sidor Corabis. Mit seinen Reiseberichten hat er sich einen hohen Bekanntheitsgrad erswindelt und muss ihn mit aller Macht verteidigen, um nicht zum Spott der Reichen in ganz Corabeniu zu werden (MyMy S. 32/33). Doch ein neidisches Mitglied seines eigenen Hauses hat es sich in den Kopf gesetzt, den Ruf von Treptan gänzlich zu ruinieren. Denn Dorubolios an Alantinos hatte schon fast die ehrwürdige Verwaltung der kleinen corabenischen Provinz Ambressia inne, als sich Treptan bei Horas Velachos III. mit seinen Reiseberichten einschmeichelte. Als Dank, für die Verbreitung imperialer Werte und Lebensweise in der fernen Wildnis, schenkte ihm der Horas die Herrschaft über die bereits erwähnte Provinz Ambressia. Dorubolios hatte all seine Energien (und Finanzen) darauf ausgelegt zum Trodinar von Ambressia aufzusteigen und stürzte in ein tiefes finanzielles Loch, als ihm diese Würde nicht zuteil wurde. Sein ganzes Bestreben liegt jetzt darin, zu Beweisen, dass Treptan niemals die heldenhaften Reisen erlebt hat, mit denen er sich brüstet, um so den Horas zu überzeugen, dass er betrogen wurde (und ganz nebenbei einen neuen Trodinar bestimmen muss).

Durch einen befreundeten Honorathen hat Dorubolios von einem alten Manuskript erfahren, dass in einer Privatbibliothek in Sidor Corabis lagerte, aber vom Shingwadies Lonshesh vor zwei Jahren gestohlen

worden sein soll. In diesem Manuskript soll über die Lecatuseta, einem meralischem Menschenschlag, berichtet werden. Treptan tischte vor knapp zwei Jahren die Lügen von seinen Heldentaten bei diesem Volk auf, dass vorher gänzlich unbekannt war. Dorubolios schlussfolgerte, dass sein Erzfeind Treptan nicht einmal seine Lügen selbst erfunden hat und seine Heldentaten auf die Berichte des Manuskriptes aufbaute. Doch Dorubolios braucht die genaue Beschreibung der Manuskripte, um sie in Treptans Palast entwenden zu können. Lonshesh ist die einzige Person, die Dorubolios erreichen kann, ohne Treptan auf sich aufmerksam zu machen.

Doch Lonshesh wurde nach dem Diebstahl verhaftet, mit der Amputation des Schwanzes bestraft und in Sidor Corabis eingesperrt. Er kam jedoch nach dem Absitzen seiner Haft vor einem Oktal wieder frei. Gleich danach reiste Lonshesh nach Balan Cantara, verschwand jedoch sofort.

Dorubolios erfuhr durch Glück, dass ein Shingwa ohne Schwanz im Stadteil Asnarion auf dem Sklavenmarkt gesichtet worden ist. Doch Dorubolios kann sich nur noch hinter seinem Optimatentitel verbergen, denn seinen Finanzen sind nahezu erschöpft und seine Gönner unter seinen Brüdern und Schwestern der Alantinos haben sich offen von ihm abgewandt. Für eine teure Anwerbung von Fachpersonal hat er keinen Aureal übrig. Doch glücklicherweise spielt ihm das Schicksal die Helden in die Hände.

AUFTAKT

Die Helden befinden sich in Balan Cantara, ob nun auf der Insel des Großen Marktes oder auf einem der Märkte der anderen Viertel, spielt keine Rolle. Neben den unterschiedlichsten Nahrungsmitteln aus allen Ecken des Imperiums wird auch so manches Schmuckstück und manche Besonderheit angeboten. Balan Cantara ist eines der Herzen des Imperiums und auf seinen Märkten gibt es praktisch alles zu kaufen.

Doch das beschauliche Treiben auf dem Marktplatz wird von einer allzu alltäglichen Aktion gestört. "Haltet den Dieb" hallt es über den Platz und schon ist ein Junge in Tunika und Macalar mit ins Gesicht geschlagener Kapuze zu sehen, der mit einem verschnürtem Bündel flüchtet. Ob nun ein reicher Händler oder als größerer Anreiz für die Gruppe, ein Held bestohlen wird, liegt in der Hand des Spielers.



Nach einer interessanten Verfolgungsjagd durch Gassen, einer Kanalbrücke und ein paar wackeligen Booten in einem der unzähligen kleineren Kanäle kann der junge Bursche schließlich von den Helden gefaßt werden. Und zum Glück kommt den Helden auch schon die Brajangsgarde in ihren Rüstungen aus Blutbüffelleder und Friedensstiftern an den Seite entgegen, um den Dieb festzunehmen. Eigentlich müßte den Helden jetzt gedankt werden, den dreisten Dieb gestellt zu haben, doch in der Gegenwart der Garde schlägt der Junge seine Kapuze zurück und entblößt ein kostbares Stirnband mit stilisiertem dritten Auge. Er stellt sich als Sadorenes Serr Alantinos, Schüler des Dorubolio an Alantinos vor und verlangt, dass die Helden festgenommen werden, da sie sich an ihm vergreifen haben. Etwas mißmutig tun die Brajangsgardisten, was ihnen von dem Eleven befohlen wurde und führen die Helden in ein prächtiges (von Dorubolio mit Überredungskünsten günstig gemietetem) Anwesen in Laternenhöh. Der Haushofmeister des Anwesens bedankt sich persönlich bei der Garde, die Missetäter von Serr Sadorenes überstellt zu haben und entlohnt sie mit einigen Argentale. Der Haushofmeister versichert den Brajangsgardisten, dass die Helden von Exzellenz Dorubolio angemessen bestraft werden.

Im eleganten, weißen, säulengeschmückten Empfangssaal des Anwesens werden die Helden schließlich von Dorubolio 'gerichtet'. Er nutzt die plumpen kleptomatischen Züge seines Schülers und die Gunst der Stunde, um die Helden kostengünstig anzuheuern. Er gibt ihnen den Auftrag den Shingwa ohne Schwanz, namens Lonshesh im Stadtteil Asnarion aufzuspüren und zu ihm zu bringen. Damit hätten sie die Schuld abgetragen, Sadorenes belästigt zu haben. Er läßt die Namen der Helden notieren, wobei sie die Hände auf eine Falkenstatue mit glühenden Augen legen müssen. Dorubolio gibt den Helden zu verstehen, besser nicht zu lügen, da jede Lüge ertappt werden würde. Der Optimat blufft natürlich und verläßt sich auf den Aberglauben der Helden durch solche Handlungen die Wahrheit zu sprechen. Danach behält er einen wertvollen Gegenstand der Helden als Pfand, den sie bei Übergabe des lebenden Lonshesh wieder bekommen. Als Frist für Erfüllung des Auftrages setzt er einen Zeitraum von einer None an. Sollte Lonshesh nicht lebend abgeliefert werden, gibt er mit düsteren Worten zu verstehen, dass die Schuld der Helden nicht abgetragen würde und er dann nicht mehr so milde gestimmt wäre, wie jetzt.

DER WEG NACH ASNARION

Nur wenige Leute sind freiwillig bereit diesen götterverlassenen Stadtteil anzusteuern. Sollten die Helden ein eigenes Boot besitzen, erübrigt sich die Anwerbung eines Fährmannes natürlich. Doch in Klein-Hjaldingard wird sicherlich ein stolzer (und betrunkenen) Seemann zu finden sein, der sich damit brüstet überall hin zu segeln, wenn er ein Schiff und ein Ziel hat. Und ein echter Hjaldinger steht zu seinem Wort, auch nachdem er seinen Rausch ausgeschlafen hat. Auch in Krysirenis, oder Thalassocantara wird es sicherlich verzweifelte Seelen geben, die durch ein Unglück hohe Schulden bei ihrem Circelpatron zurückzahlen müssen und sich den Luxus nicht mehr leisten können, nach dem Reiseziel der zahlenden Kunden zu fragen. Sicherlich gibt es in einer gewaltigen Stadt wie Balan Cantara ebenso viele Wege nach Asnarion zu gelangen, wie Drepaniere in der Arena, doch zu einfach sollten es die Helden nicht haben. Nach Asnarion fährt kein Linienverkehr und zwar aus gutem Grund.

Schließlich hat sich ein Fährmann mitsamt Boot gefunden, der bereit ist die Helden nach Asnarion

überzusetzen. Er warnt sie jedoch, so auffällig gekleidet nach Asnarion überzusetzen. Entweder gibt es in diesem Stadtteil namensloses Gesindel, was sich die Nahrung dem Louranath entreißen muss oder Ganoven und Gauner. Und die Helden werden wohl nicht wie Mitglieder der beiden Gruppierungen aussehen...

Den Weg mit dem Boot nach Asnarion wagt der Fährmann nur bei dichtem Nebel, denn die Patrouillen der Myriade 2 Mholurenica kennen nur selten Erbarmen für Schmuggler, die Asnarion anfahren wollen. Nach Namen fragen sie recht selten, und sie bevorzugen es, lieber Zielübungen mit ihren Draglossas zu machen, als das Gesindel umständlich in den Gefängnisturm zu werfen. Endlich ist der Nebel dicht genug, und die Reise kann losgehen. Doch jedes Gluckern im Wasser, jedes ferne Signalhorn, oder rätselhafte Lichter am Ufer sollte den Helden das Herz stillstehen lassen, denn außer Keloths patrouilliert hier noch erbarmungsloseres Gesindel, von den Gefahren durch Reißlurche ganz zu schweigen...



ἸΠ ΑΣΠΑΡΙΟΝ

Nach einigen unliebsamen Begegnungen kommen die Helden schließlich doch noch in Asnarion an. Der Fährmann erklärt den Helden, dass er in einem Tag zurückkehren wird, da es ihm einfach zu gefährlich wäre hier die ganze Zeit zu warten.

Jetzt stehen die Helden allein vor den schimmelnden Fassaden von Asnarion. Fast zweitausend Jahre lang verwilderte dieser Stadtteil und ist wohl nur durch den Einsatz der finsternen Subjekte noch nicht ganz an den Sumpf zurückgefallen. Die Helden müssen sich durch versumpfte Parkanlagen einen Weg bahnen, in den so manches Lamuckenrudel oder einige Guricon eine neue Heimstadt gefunden haben. Hinter dem fast gänzlich verrosteten Gitterzaun einer ausgebrannten Palastanlage haben sich einige Krüppel verschanzt, die nicht mehr als Sklaven interessant sind. Bei dominantem Auftreten werden es sich die Krüppel wohl nicht einfallen lassen, die gut bewaffneten Helden anzugreifen. Doch sollten sie allzu eingeschüchtert vorgehen, mögen die sauberen Mäntel und wertvollen Austüschungsgegenstände die Krüppel doch ermutigen mit ihren Waffen aus zusammengeflackten Hauwerkzeugen, stumpfen Messern, oder mit Kurzbögen für die Wildentenjagd, gegen die Helden vorzugehen.

Schließlich erreichen die Helden den 'zivilisierten' Teil von Asnarion: In einem ehemaligen Hafenbecken, umringt von vermodernden Gebäuden liegt der schwimmende Markt von Asnarion. Teilweise sind modrige hölzerne Stege in das Hafenbecken hinein gebaut, an den links und rechts kleinere Schiffe liegen, die allerlei Schmuggelware, ganz öffentlich, anbieten. In weiten Teilen des Beckens kann man noch weitere schwimmende Märkte ausmachen, die wohl nur mit einem Boot zu erreichen sind. Die Sitten sind sehr rau und wer sich hier nicht auskennt, kann schnell als 'Ware' freigegeben werden. Die Helden sollten tunlichst versuchen, möglichst unauffällig vorzugehen. Dass sie zweifellos neu in diesem Viertel sind, ist kaum zu verbergen, doch als Touristen aus den besseren Vierteln sollten sie sich auf keinen Fall zu erkennen geben.

Auf dem Markt gibt es allerlei verbotene Waren zu erwerben. "Für ein paar Augenblicke mit der Kleinen..." würde zahnlosen Halsabschneidern schon so manche Information über Lonshesh einfallen. Ob weibliche Helden die Gefahr eingehen wollen auf eine solche 'Bezahlung' einzugehen ist fraglich und der Wahrheitsgehalt der Information mag sowieso sehr gering sein.

Einen richtigen Sklavenmarkt hingegen scheint man auf diesem Markt nicht zu finden. Anscheinend werden für die Wünsche der Kunden die Sklaven immer 'frisch' beschafft und 'Ladenhüter' werden schnell an die Arena verkauft.

Die 'Arena' des Viertels liegt in einem ehemaligen Neretontempel, in dem die Wände des Gebetsraumes mit hölzernen Galerien versehen wurden, damit die wettsüchtigen Halsabschneider auf die barmherzigen Geschöpfe, die um ihr nacktes Überleben kämpfen, hinabschauen können. Dort kann man durch die richtigen Fragen (und einige Pekunos) herausfinden, dass dem Wächter für die Drepaniere vor zwei Nonen zwei Shingwas angeboten wurde. Einer davon habe keinen Schwanz besessen und sei daher nichts Besonderes gewesen und der kerrishitische Sklavenjäger Ralai Narakal ("...oder so ähnlich.") habe ihn wieder mitgenommen.

Mit einigen Mühen ist in einem heruntergekommenen, ehemaligen Wirtshaus, an einem kleinen Nebenkanal des schwimmenden Marktes, tatsächlich der Sklavenjäger Ralai Narakal auszumachen. Das zweistöckige Gebäude ist aus nacktem Stein erbaut und jeglicher Zierrat ist durch Wind und Wetter schon längst abgetragen. Durch eine vergitterte Öffnung in einer Wand im Erdgeschoss kann man Narakals Waren begutachten. Neben einigen tharpurischen Sklavenmädchen und zwei Satyaren kann man auch zwei Shingwa ausmachen, wovon einer definitiv keinen Schwanz mehr besitzt.

Doch von den Yachjin, die das Anwesen bewachen, ist zu erfahren, dass Narakal nicht zu sprechen sei. Er sei ein paar Tage außer Haus. Die Yachjin sind standhaft und sind nicht zu überreden genaueres über seinen Aufenthaltsort zu sagen. Doch bevor die Helden verzagen, kommt ein Yachjin zur Hilfe. Für die richtige Bezahlung sei er bereit, eine Auskunft zu geben, solange seine Kollegen nichts davon erfahren würden. Er verrät daraufhin den Helden, dass Narakal zu Gesprächen mit hochrangigen Geschäftspartnern auf dem "Feuerfisch" sei. Der liege am schwimmenden Markt.

Der "Feuerfisch" ist ein gut bewachtes Hausboot, das Spiellokal, Bordell und Gasthaus in einem ist und somit zu einem Treffpunkt für die erfolgreichen 'Händler' Asnarions wurde. Es ist aus cantarischem Bambus erbaut und ist mit seinen roten flatternden Fahnen und vielen Lampen ein bunter Farbtupfer im tristen Hafenbecken. An einem Steg gibt es eine



Fährstation, die das ausgewählte Publikum übersetzt. Dieser Ort ist der exklusivste in ganz Asnarion und man mag kein armes Gesindel, dass die Tänzerinnen mit ihrem schmierigen Fingern betatscht. Es ist natürlich möglich, dass sich die Helden an Bord schummeln. Eine schöne Heldin (oder Held), kann dem Fährmann als neue Tänzerin erscheinen, die nur mit ihrem Wächter reist. Auch als Bote oder gar Handlanger von wichtigen Persönlichkeiten (den Spielern dürfte wohl nur Narakal namentlich bekannt sein) könnte man die Chance haben, an Bord zu kommen. Schwimmende Helden können den drei Bogenschützen auf dem Dach des Hausbootes entgehen und unbemerkt an Bord schlüpfen. Fliegende Helden sind so exklusiv, dass sie, bei entsprechendem Gehabe, bewundert und unbehelligt an Bord landen können.

Auf der "Feuerfisch" gibt es einen großen zweistöckigen Schankraum mit Tanz, Musik und anderen Annehmlichkeiten. Besonders schöne oder von der Spezies her, ungewöhnliche Helden werden von den Gästen häufiger gefragt, ob sie nicht mit ihnen in ein Separee verschwinden wollen. Wenn man sich dezent bei den Drogen- und Menschenhändlern umhört, kann man erfahren, dass gerade eine Versammlung der vier größten Sklavenhändler stattfindet. Narakal ist einer von ihnen.

Es ist äußerst schwierig, Narakal aus dieser Verhandlung zu locken. Die bansumitischen Wachen sind ausnahmsweise unbestechlich und werden schnell handgreiflich, wenn die Helden allzu verbissen an ihnen vorbei wollen.

Das Einfachste ist es, bis spät in die Nacht zu warten, wenn die Verhandlungen unterbrochen werden. Narakal wird dem letzten Tanz im Schankraum zusehen und dann in sein Zimmer auf dem "Feuerfisch"

gehen. Sollten sich die Helden vorher eine plausible Möglichkeit ausgedacht haben Narakal (etwa verkleidet als Diener) aus der Besprechung zu locken, sollte das mit zusätzlichen AP belohnt werden.

Da Narakal die Helden noch nie in diesem Viertel gesehen hat, wird er zunächst sehr interessiert, aber auch aufmerksam mit den Helden verhandeln. Er dürfte wohl ziemlich schnell herausfinden, dass die Helden sehr an Lonshesh interessiert sind, wenn sie ihn extra im "Feuerfisch" aufsuchen und nicht warten können, bis er in sein Anwesen zurückkehrt. Es ist durchaus möglich mit Narakal einen Preis auszuhandeln, doch der dürfte höchstwahrscheinlich über dem Budget der Helden liegen und auf die abschauliche Dienstleistungen die Narakal den Helden als Bezahlung vorschlägt, werden die Helden wohl auch nicht akzeptieren. Das 'Höflichste', was er den Helden als Bezahlung für Lonshesh anbietet ist der Mord am Wirt der Schankstube 'Raia's Hafen'. Sollten die Helden auf dieses Angebot tatsächlich eingehen, fühlt sich Narakal allerdings nicht verpflichtet den Shingwa herauszugeben, denn anscheinend ist er mehr wert, als vorher angenommen und wird nun zusätzlich bewacht. Zudem verzehnfacht Narakal den Geldbetrag, den er vorher für Lonshesh haben wollte. Narakal gibt den Helden beim Verkaufsgespräch zu verstehen, dass er bald eine neue Lieferung von Sklaven erwartet und in den nächsten Tagen Platz dafür schaffen muss. Das ist zwar nicht die Wahrheit, soll die Helden aber zu einem schnellen Kauf (und die Spieler zu schnellem Handeln) bringen. Die Spieler sollen nicht auf die Idee kommen mit der Information von Lonsheshs Aufenthaltsort zu Dorubolios zurückzukehren, damit er ihn freikaufen kann. Sie sollen denken, dass sie schnell handeln müssen, da sie sonst ihre Chance vertan haben.

LONSHESH'S BEFREIUNG

Entweder verhandeln die Helden mit Narakal direkt über einen Preis von Lonshesh, oder sie gehen etwas vorsichtiger vor. Einige der demotivierten Yachjinwächter sind durch eine Ablenkung sicherlich von ihren Posten wegzulocken. Vielleicht helfen auch List und Magie. Es ist anzunehmen, dass die Helden Lonshesh auf die eine oder andere Weise frei bekommen und mit ihm rechtzeitig zum Treffpunkt mit dem Fährmann bringen können. Lonshesh ist im Augenblick der Befreiung nicht wählerisch wer seine Retter sind, da er durch die lange Zeit in Gefangenschaft, der langen Reise nach Balan Cantara und die Zeit im Sklavenpferch keine Kraft mehr hat,

um selbstständig an eine erfolgreiche Flucht zu denken. Auf jeden Fall sollten die Helden an eine schnelle Flucht aus Asnarion denken, schließlich kostete die Befreiung von Lonshesh eine Menge Zeit und die restlichen Söldner von Narakal sind über den ungerächten Tod ihrer Kameraden sicherlich nicht sehr erbaut. Außerdem will Narakal den anscheinend wertvollen Shingwa wieder zurückhaben. Mit knappem Vorsprung kommen die Helden am Treffpunkt mit ihrem Fährmann an – nur um festzustellen, dass er nicht da ist. Die Söldner kommen immer näher, die Panik der Helden sollte immer größer werden, nur damit der Fährmann mit 'leichter

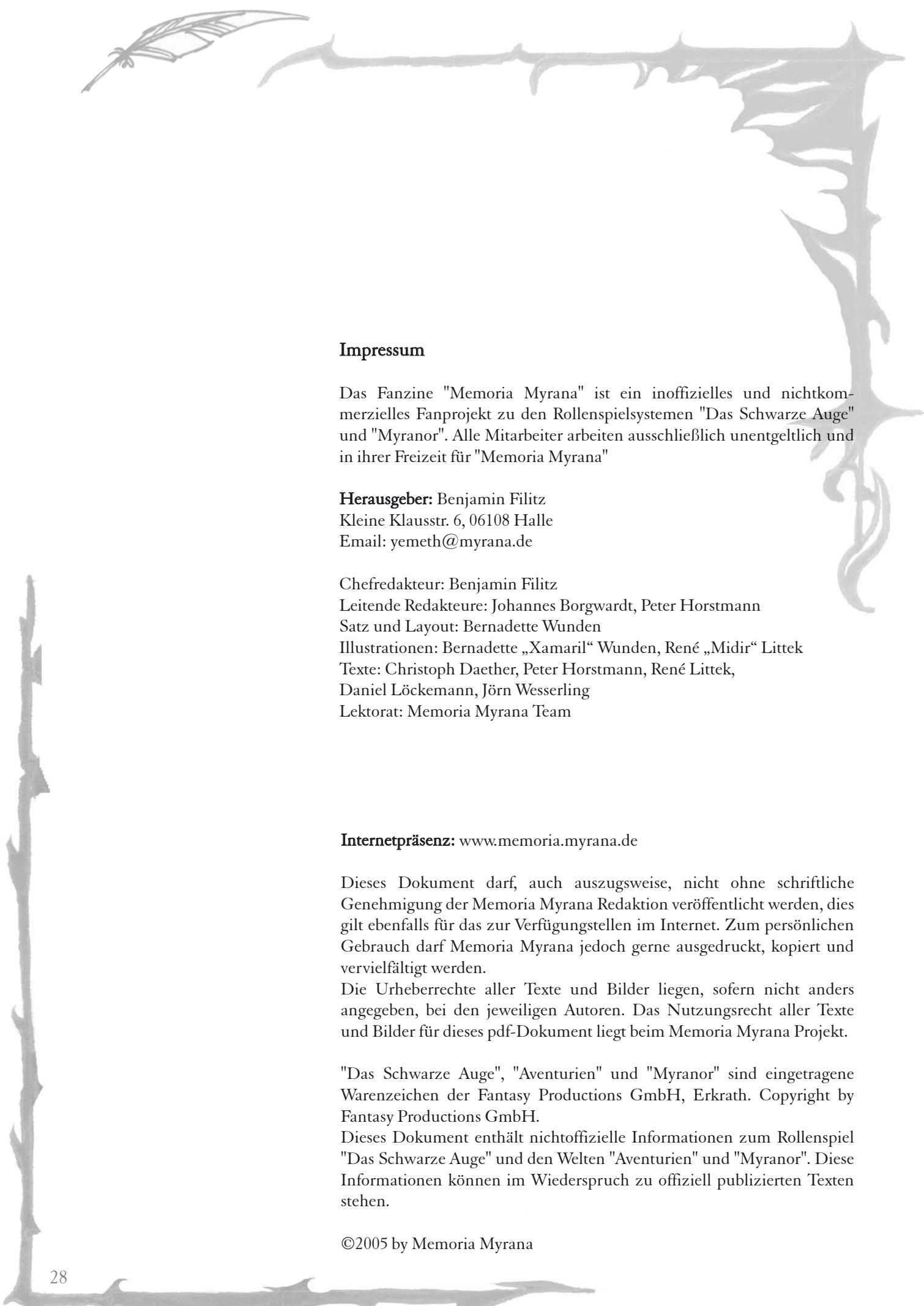


Verspätung' gerade noch rechtzeitig auftaucht. Ob die Helden auch noch auf dem Wasser von den Yachjin verfolgt werden, liegt in der Hand des jeweiligen Spielers.

DORUBOLIOS DANK

In zivilisierteren Gegenden wieder angekommen, hat Lonshesh langsam Zeit sich über die Beweggründe seiner Retter zu erkundigen. Jegliche Verbindung der Helden mit den Alantinos wird bei ihm natürlich die Alarmsirenen erschellen lassen und Lonshesh wird an Land versuchen sich aus der 'Obhut' der Helden zu befreien. Nur die besten Lügenmärchen werden Lonshesh wohl in Sicherheit wiegen, wenn die Helden in nach Laternenhöhen eskortieren. Sollten sie ihn erfolgreich belügen können und ihn nicht erst noch einmal einfangen müssen, sollte dies sicherlich mit einigen Bonus-AP belohnt werden.

Ist Lonshesh schließlich im Anwesen von Dorubolio abgeliefert, erhalten die Helden ihre Wertgegenstände zurück und der 'Schuldschein' mit den Namen der Helden wird vor ihren Augen in eine Feuerschale geworfen. Trotz ihrer schändlichen Tat (an Sadorenes) haben sie Brajan bewiesen, dass sie wahre Gerechtigkeit im Blut haben. Nachdem er den Helden wertlose, aber wohlklingende Titel vermacht hat, entläßt Dorubolio die Helden in seiner Güte und sie sind wieder frei.



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: Christoph Daether, Peter Horstmann, René Littek,
Daniel Löckemann, Jörn Wesserling
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.

©2005 by Memoria Myrana