

Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 20 _ 4/2008





İNHALTŚVERZEİCHNIS

Vorwort	3
Ein Bild sagt mehr als tausend Worte	4
<i>LAND DER 10.000 GÖTTER</i>	
Von geheimen Kulturen in Myranor von Alex Spohr	5
<i>MYRANISCHE REZEPTE</i>	
Gardistenbeschwichtigungsmenü von Corinna Kersten	11
<i>MYRANOR - SZENE</i>	
Interview mit Patric Götz von Peter Horstmann	14
Gedanken zur 20. Ausgabe von Peter Horstmann	17
Myraniare - DSA-Meister in Orange von den Myraniaren	18
<i>RASSEN & KULTUREN</i>	
Die anthalische Kultur von Dennis Rüter	22
Mit Chereb, Karmak und Donnerrohren - Die Armeen der Kerrishiter von Dennis Rüter	26
<i>REGELECKE</i>	
Myranor Extrem - Ravesaran-Optimaten-Magier von Dennis Rüter	31
<i>REZEPTIONEN & KOMMENTARE</i>	
Es liest sich was IV - Thronräuber von Dennis Rüter	33
<i>WEGE NACH MYRANOR</i>	
Reisen durch den Limbus von Jochen Willmann	35
Impressum	41

VORWORT

Sich selber zum Geburtstag zu gratulieren ist ein wenig unpassend und hinterlässt auch einen schalen Geschmack im Mund. Daher werde ich dies unterlassen und verweise auf den Artikel "Gedanken zur 20. Ausgabe".

In diesen Tagen beschäftigt uns auch mehr die Arbeit an Myranor allgemein. So ist die Myranische Magie auf dem Weg zum Drucker, die Artikelvergabe und Diskussion zum Götterband in vollem Gange und ein Großteil der MM-Mitarbeiter nun im Range eines myranischen Alveraniars.

Seit unserer letzten Ausgabe ist also eine Menge geschehen rund um Myranor und wir hatten das Glück an vielen Dingen beteiligt zu sein. Doch bei all dieser Begeisterung und dieser Arbeit blieb die MM dann teilweise doch auf der Strecke. Ohne die Arbeit der weniger bekannten Schreiber wäre diese Ausgabe kaum möglich gewesen und sie verdienen ein großes Lob dafür. Ihre Arbeiten stehen nun wirklich nicht hinter den Artikeln der "Offiziellen" zurück und verstecken müssen sie sich ebenso wenig, das kann man nicht nur in dieser Ausgabe nachlesen. Dass gerade Dennis Rüter in der Lage ist, gute Texte zu schreiben, hat er mit seinem Beitrag zum diesjährigen AB-Wettbewerb bewiesen, den er überzeugend gewonnen hat.

Aber, das muss ebenfalls deutlich gesagt werden: Zeit ist kostbar und meist nur in geringen Mengen vorhanden. Wer schon immer mal mit dem Gedanken gespielt hat, etwas zu Myranor zu schreiben, hat derzeit besonders gute Chancen, sind die "Lokalmatadore" doch alle mit Arbeit überhäuft.

So startet die Ausgabe 20 auch mit einem Wettbewerb: **"Ein Bild sagt mehr als tausend Worte"** ist ein Aufruf an alle Zeichner, Maler und Künstler sich um der Kunst - und einiger Preise - willen zu messen. Wir hoffen, so eventuell den einen oder anderen neuen Mitstreiter zu finden. Dass sich dies vielleicht nicht nur auf die MM beschränken muss, kann man aus dem Interview mit Patric Götz ersehen. Doch den Reigen der Artikel startet der diesjährige Wettbewerbs-Zweitplatzierte Alex Spohr, der uns **"Von geheimen Kulturen in Myranor"** berichtet. Corinna Kersten folgt ihm mit Ama GirRaos **"Gardistenbeschwichtigungsmenü"**. Ein solches haben wir für Patric Götz definitiv nicht gebraucht. Im **Interview** hat er unsere Fragen alle freiwillig beantwortet. Darauf folgen dann die erwähnten **"Gedanken zur 20. Ausgabe"** und **"Myraniare - DSA-Meister in Orange"**. Hier stellen sich einige der neuen DSA-Meister selber vor und plaudern etwas aus dem Nähkästchen. Dennis Rüter hat diesmal einen Großteil der Ausgabe bestritten und sein erster Text erzählt uns Interessantes über **die anthalische Kultur**. Dem folgt ein Rapport über **die kerrishitischen Armeen** und ihre Bewaffnung. Dass er nicht nur über den Süden schreibt, zeigt sein Beitrag zu Myranor Extrem. Ob es nun der, die oder das **"Ravesaran-Optimaten-Magier"** heißt, ist dabei eher nebensächlich. Der Inhalt ist es jedoch kei-

neswegs. Das gilt auch für seine Rezension zu dem Roman **"Thronräuber"** von Alexander Lohmann, dem vierten Teil der Rubrik "Es liest sich was". Den Abschluss bildet diesmal Jochen Willmann mit dem Teil III der Wege nach Myranor. Er widmet sich den **"Reisen durch den Limbus"**.

So hoffen wir einen bunten Fächer an Informationen, Ideen und Anregungen geben zu können und verweisen bereits auf ein Weihnachts-Spezial.

Viel Spaß beim Lesen

Peter Horstmann & das MM-Team



EIN BILD SAGT MEHR ALS TAUSEND WÖRTE

... dieses Sprichwort geht auf den englischen Werbefachmann Fred R. Barnard zurück und hat in den 80 Jahren, die es das Wort nun gibt, mehrfach seine Weisheit bewiesen.

Auch wenn wir gerne schreiben, brauchen wir doch mehr Bilder in unseren Ausgaben, für die Homepage und die Wiki. So rufen wir laut in die Fan-Gemeinde nach Zeichnern, Malern und Graphikern und hoffen auf Antwort. Da die Memoria Myrana inzwischen einen gewissen Ruf hat, haben wir uns überlegt, dass es besser ist, wenn wir Schreiberlinge nicht selber zeichnen. Stattdessen hoffen wir talentierte Zeichner zu finden, die das auch besser können. Wer nun Talent und Handwerk beweisen möchte, nehme Anteil an diesem Wettbewerb.

Aufgabe: Stell eine myranische Rasse in ihrem Umfeld dar.

Technik/Stil: Nach euren Vorlieben. Ob Bleistift oder Adobe ist unwichtig; Bedeutung hat jedoch der Stil. Er sollte zu DSA, Myranor und der Memoria Myrana passen. Manga erhält eine eigene Rubrik, da wir schon länger mit der Idee spielen, ob man myranische Abenteuer nicht auch mal so darstellen könnte. Überrascht uns!

Format: DIN A4, digital, jpg, png, tif

Abgabe: Einsendeschluss ist der 24.12.2008, Bilder bitte an dsa@tabuin.de senden

Preise:

1. Preis: SH Myranische Magie
2. Preis: SH Myranor – Das Gölldenland (HC)
3. Preis: M7 - Tödlische Tiefen

Hinweis: Alle Bilder werden in einer Galerie auf der Homepage online gestellt. Mit Absendung des Beitrags erklärt man sich damit einverstanden, dass die Bilder frei von der Memoria Myrana genutzt werden können und es keine verbindliche Vergütung seitens der Memoria Myrana gibt. Die Teilnahme ist freiwillig und der Rechtsweg ausgeschlossen.

VON GEHEIMEN KULTEN IN MYRANOR

von Alex Spohr

Es scheint so zu sein, als ob kein Volk und keine Gemeinschaft frei wäre von geheimsten Gruppierungen. Zu allen Zeiten, so weit die Geschichtsschreibung zurückgeht und Erzählungen davon berichten, existierten verschworene und religiöse Zirkel schon immer, sei es zu Zeiten des Ersten Imperiums oder aber während der Heroenzeit.

Ein Geheimbund oder Kult ist ein Zusammenschluss von Gleichgesinnten mit einem - je nach Fall - spirituellen, mystizierenden oder religiösen Hintergrund.

In vergangenen Jahrhunderten existierten Geheimbünde oft auch deshalb im Verborgenen, weil sie Inhalte und Ziele vertraten, die den Ansichten und Zielen des jeweiligen Reiches oder der Machthaber widersprachen oder sich ihnen widersetzen. Im Falle einer Öffnung hätten sie sich zeitweise politischer (oder religiöser) Verfolgung und Gefahr für Leib und Leben ausgesetzt.

Allen heute noch existierenden Kulturen gemeinsam ist das Vorhandensein von Kenntnissen, die nur innerhalb des Geheimbundes weitergegeben werden (Geheimwissen). Geheim ist also nicht nur die Vereinigung selbst, sondern auch der Kult hält bestimmtes Wissen geheim.

Normalerweise betrachten sich Geheimbünde als Gruppen mit Initiationsregeln und -riten. Die Bünde sind meist streng hierarchisch organisiert, wobei bestimmte Teile der Lehren nur jeweils innerhalb der "höheren" bzw. "inneren" Grade weitergegeben werden.

Oftmals sind sie Gemeinschaften innerhalb einer größeren Gemeinschaft. So kann es durchaus vorkommen, dass es innerhalb eines Kultes der Oktade eine Gruppe gibt, ähnlich einer Sekte, die bestimmte Aspekte der Gottheit anders sieht und andere Zeremonien gebraucht als der Rest des Kultes.

Die Kulte und Zirkel haben meist einen guten Grund warum sie sich nicht in der Öffentlichkeit zeigen. Oftmals sind ihre Rituale und Zeremonien finster und abstoßend oder ihre Ziele beabsichtigen die Strukturen der Herrschaft der Länder zu zerstören, in denen sie sich niedergelassen haben. Die meisten dieser Bünde verfügen über bestimmte Positionen (meist das Oberhaupt, manchmal jedoch auch ein Kreis von Initiaten), die von Personen besetzt sind, die tatsächlich über

übernatürliche Kräfte verfügen. Meist handelt es sich dabei um Leute mit bestimmten Gaben (z. B. die Gabe der Prophezeiung), es kommt jedoch auch vor, dass unter den Kultoberen Zauberer sind, wobei hier Viertelzauberer wesentlich häufiger anzutreffen sind als Halbzauberer oder gar Vollzauberer. Hin und wieder kommt es gar vor, dass eine Gruppe tatsächlich einen echten Geweihten in ihren Reihen hat, der über die Kraft des Karmas verfügt und tatsächlich einen echten Draht zu seiner Gottheit hat. Doch kann es auch passieren, dass manche Gruppen einem Anführer huldigen, der sie nur ausnutzt und über keine besonderen Fähigkeiten verfügt oder gar einem echten Gott huldigt.

An dieser Stelle sollen Ihnen einige dieser geheimen Kulte näher vorgestellt werden, insbesondere ihre Ziele und Absichten, ihre innere Struktur und deren Verwendung im Spiel.

DER KULT DER SUMUJAIDER

Ich sage euch, irgendetwas ist auf der Insel vorgegangen! Ich habe sie gesehen, die Lichte, und gehört habe ich auch schreckliche Geräusche, fürchterlich. Mich kriegt da keiner mehr hin. Da geht was Schlimmes vor sich. Mögen die Götter uns alle beschützen!

- Furchtsame Rede eines hjaldingischen Bauern.

Ziele und Geschichte: Die *Sumujaiden* (Sammler Sumus) sind ein uralter Kult der Hjaldinger. Sie waren nie besonders zahlreich, hatten sie sich doch einer eher finsternen Interpretation Sumus verschrieben, die nur wenige Menschen anzog.

Ihr Kult verehrt die Erdriesin Sumu, doch anders als die meisten Kulturen, welche Sumu verehren, glauben sie nicht daran, dass sie im Sterben liegt, sondern, dass sie bereits tot ist. Für sie ist Sumu deswegen die Göttin der Toten, die sich dereinst wieder erheben wird. Sie sammelt die Kraft der Sterbenden ein, um sich am Ende der Zeit wieder zu erheben und neu geboren zu werden.

Das Ziel der *Sumujaiden* ist es, Sumu wesentlich schneller wieder Kraft zu geben, als dies normalerweise der Fall wäre, um ihre Erweckung voranzutreiben. In finsternen Ritualen opfern sie Tiere, die als besonders stark gelten. Doch da die

Sumujaiden wissen, dass die Lebenskraft der Menschen viel stärker ist als die der Tiere, opfern sie auch Menschen. Jedes halbe Jahr wird ein Mitglied des Kultes durch eine Zufallswahl bestimmt, das sich opfern muss. Ein jeder legt ein Stück Rinde mit seinem Namen in einen Krug und die *Kjalvara*, die Anführerin des Kultes, zieht dann daraus zufällig ein Rindenstück. Das ausgewählte Mitglied kann jedoch im Laufe eines Monats ein Stellvertreteropfer finden, das an seiner Stelle geopfert wird.

So ist der geheime Kult der *Sumujaiden* zu einer großen Gefahr geworden für all jene, die sich in der Nähe eines der Kultplätze aufhalten. Da die Anzahl der Opferungen nicht groß ist, fällt es kaum auf, dass hin und wieder jemand verschwindet. Zumindest konnte bislang kaum jemand einen Zusammenhang zwischen den Kultplätzen und dem Verschwinden einiger Menschen erkennen.

Struktur: Im Norden Myranors ist der Kult vor allem an der Küste oder in den Wäldern verbreitet. Meist sind die Angehörigen der einzelnen Kultgruppen schon seit Generationen ein Teil der Gemeinschaft.

Der Kult kennt drei verschiedene Ränge: Die einfachen Mitglieder, die *Arwara* zeichnen sich nicht durch besondere Kleidung oder Rollen aus. Die *Frunger* sind die beiden obersten Diener des Kultes, sie werden durch das Oberhaupt des Kultes bestimmt und müssen an der Verlosung nicht teilnehmen. Die *Kjalvara* ist das Oberhaupt des Kultes und wird durch eine Wahl bestimmt, sollte das amtierende Oberhaupt sterben. Sie steht bei der Verlosung der Opferzeremonie ebenfalls nicht zur Wahl. Sie ist es auch, die die Opferung schlussendlich vollführt. Recht häufig kommt es vor, dass die *Kjalvara* tatsächlich eine prophetische Gabe besitzt.

Jeder einzelne Cirkel des Kultes (von denen es etwa ein Dutzend im myranischen Norden gibt) besteht aus gut 50 Mitgliedern, die aus verschiedenen Dörfern stammen. Sie gehen in der Regel ihrem normalen Leben als Fischer, Bauern oder Handwerker nach und fallen somit den anderen Hjalldingern nicht auf.

Die Kultplätze sind auf einsamen Inseln gelegen, in Wäldern oder in Mooren, überall dort, wo selten ein Mensch hingehen würde, dennoch so nah bei den Dörfern, dass die *Sumujaiden* sie auch ohne Probleme erreichen können.

In der hjalldingischen Gesellschaft gelten die *Sumujaiden* als eine Legende mit der man die kleinen Kinder erschreckt. Fast niemandem ist bekannt, dass der Kult wirklich existiert, so dass auch nichts gegen ihn unternommen wird.

Nichtmenschen werden niemals zu *Sumujaidern*, auch wenn selbst die *Kjalvara* nicht mehr wissen, wieso dies genau beschlossen wurde (es liegt ver-

mutlich daran, dass Nichtmenschen in den Dörfern mehr beäugt werden und sie sich deshalb weniger eignen, um einen Kult geheim zu halten).

Verbreitung: nördliches Imperium, überall wo Hjalldinger leben

Rolle: Die *Sumujaiden* eignen sich als Gegner einer Heldengruppe. Ihre Religion ist blutig und tödlich, deswegen sind sie tatsächlich eine Gefahr für die Menschen der Region.

Sehr wichtig ist dem alten Kult seine Geheimhaltung, da dies für seine Existenz schier lebensnotwendig ist. Würden die Mächtigen von ihnen erfahren, so würde man sie jagen und zu vernichten versuchen.

Die Helden werden kaum die Gelegenheit haben mit den Kultmitgliedern vernünftig zu sprechen, es sei denn, diese sind in ihrem Heimatort und leben ihr normales Leben.

Sarva die Alte

Kjalvara des Kultes der Sumujaiden von Irum

Die *Alte vom Hurgard-Hügel* wie sie auch genannt wird, ist von Gestalt her so, wie sich jeder eine böse Zauberin vorstellen würde. Alt, runzlig und hässlich. Doch Sarva hat dennoch ein großes Charisma, welches ihr ihre Stellung als *Kjalvara* sichert. Zudem verfügt sie über die Gabe, die Zukunft zu deuten und schon mehr als einmal haben sich ihre Fähigkeiten als unverzichtbar für die *Sumujaiden* erwiesen. Sie kann den Vogelflug deuten oder auch in Eingeweiden lesen, am liebsten befragt sie jedoch die Knochenrunen. Sie gilt als grausam und unnachgiebig und kennt kein Erbarmen.

Alter: 74 Jahre

Größe: 1,58 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterliche Prophetin und Seherin

Eigenschaften: MU 16, KL 16 IN 15, CH 16, FF 13, GE 11, KO 12, KK 10; SO 7; Eitelkeit 8, Rachsucht 6

Talente: Gabe Prophezeien 13, Menschenkenntnis 13, Alchimie 10, Heilkunde Gift 12

Kanir Husgarson Fischer aus Irum

Der kinderlose Kanir lebt allein in einem Haus in Irum, einem kleinen Ort im Norden Myranors. Niemand würde auf den Gedanken kommen, dass hinter dem einfachen Fischer ein Anhänger der *Sumujaiden* stecken könnte. Doch er ist ein typischer Anhänger: Unzufrieden mit der Welt und ein wenig morbide veranlagt, strebt er nach mehr Macht und Einfluss. Nur zu gern hat er sich dem verbotenen Kult aus reiner Neugier angeschlossen und versucht seit Jahren dort zum *Frunger* aufzusteigen.

Alter: 42 Jahre

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: kompetenter Fischer

Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 13, CH 11, FF 14, GE 13, KO 13, KK 13; SO 5; Rachsucht 6, Neugier 8

Talente: Hiebaffen 7, Dolche 6, Wildnisleben 6, Orientierung 10, Fischerei 12

Abenteuervorschläge

- Die Zeit der Opferung ist wieder angebrochen. Diesmal wurde der Fischer Kanir Husgarson ausgewählt. Dieser hat natürlich nicht vor, selbst das Opfer zu spielen, schießt er doch auf einen Posten als *Frungir*. Deshalb hat er sich in sein Heimatdorf begeben und sucht sich ein Opfer. In diesem Dorf sind die Helden gerade abgestiegen und lernen dort das Opfer Kanirs kennen: Niedra, die Tochter des Wirts. Kanir überwältigt sie in der Nacht und verschwindet. Es liegt nun an den Helden sie zu suchen und zu befreien. Dabei stoßen sie auf den Cirkel der *Sumujaiden*.

- Während einer Reise durch die wilde Landschaft des Nordens entdecken die Helden plötzlich die Opferstätte der *Sumujaiden*. Genau an diesem Abend wird es wieder eine Opferung geben. Am Abend bemerken die Helden einen Zug Menschen, der auf die Kultstätte zugeht. Geben die Helden sich zu erkennen, werden sie gefangen genommen und sollen geopfert werden. Verbergen sie sich, können sie die Opferung sehen und werden erst später von einigen Wachen entdeckt. So oder so werden die Helden versuchen müssen, den *Sumujaidern* zu entkommen. Liefern Sie ihnen eine vielleicht gar mehrere Tage andauernde, Verfolgungsjagd durch die Wälder. Sarva, die Anführerin des Zirkels, wird es den Helden nicht leicht machen und alles in ihrer Macht Stehende tun, damit die Helden gefunden werden und somit ihr Cirkel verborgen bleibt.



DER KULT DES BHAL

Die Untersuchungen gehen relativ gut voran. Es ist uns gelungen die Artefakte aus dem Kultraum zu bergen. Derzeit lassen wir sie von einem Gelehrten untersuchen.

Es scheint jedoch mit Sicherheit festzustehen, dass die Gruppe den Keller des Hauses als Treffpunkt und Kultraum benutzte. Vermutlich wurden hier unten unheilige Zeremonien abgehalten.

Unser derzeitiger Kenntnisstand geht davon aus, dass die Gruppe nur zu einem einzigen Gott, einem goldenen Götzen in Stiergestalt mit Flügeln, betete.

- Bericht des Brajan-Gardisten Tereminos nach der Erstürmung eines Kultraums

Ziele und Geschichte: Auch unter den Bewohnern des Imperium gibt es welche, die sich bewusst nach der Macht der Götter sehnen.

Vor vielen Jahrhunderten brachte eine kleine Gruppe von Kerrishitern einen Kult mitten in das Herz des Imperiums, den Kult des Gottes *Bhal*. *Bhal* besaß früher noch einen anderen Namen, doch im Laufe der Zeit blieb von seiner ursprünglichen Bezeichnung nur noch das typische *Bhal* der kerrishitischen Götter erhalten.

Bhals Anhänger glauben, dass er der einzige Gott ist, der wirklich existiert. Die übrigen sogenannten Götter sind nichts anderes als die Hirngespinnste der Menschen und bestenfalls noch mächtige Wesen, jedoch ohne wirkliche göttliche Macht.

Der Kult hat ein langfristiges Ziel: Er will die Herrschaft der Optimaten brechen, die Strukturen des Imperiums und anschließend der ganzen Welt ändern, sodass ein Reich geschaffen würde, wo nur noch der Wille *Bhals* zählt.

Die Anhänger sammeln sich meist an geheimen Orten, wie etwa kleinen städtischen Atriumhäusern, Ruinen oder Waldlichtungen. Sie scheuen die Öffentlichkeit, denn der Kult wurde von den Optimaten, den Tempeln des Imperiums und dem Thearchen selbst verboten. Zu groß ist die Sorge, dass dieser Kult die Ordnung des Imperiums stört, und auch wenn man ansonsten tolerant gegenüber Andersgläubigen ist, so stellt der Kult ein Ärgernis, ja gar eine Gefahr für die Machthaber des Imperiums dar. Religiöse Fanatiker waren ihnen schon immer suspekt, aber die *Bhal*-Anhänger wollen zudem auch noch das Imperium von innen heraus zerstören.

Die einzelnen städtischen Cirkel haben sich jeweils unterschiedliche Namen gegeben, sodass nur die Obersten des Kultes überhaupt von der Ausdehnung des *Bhal*-Kultes im Imperium wissen. Typische Namen sind *Tempel des Geflügelten Löwen*, *Heimstätte der Harmonie* oder *Brüder- und Schwesternschaft des Wahren und Einzigen Glaubens*.

Die Messen dauern meist ein oder zwei Stunden

und sind stets von tiefer Religiosität gekennzeichnet. Man betet zu *Bhal* in Form eines geflügelten Stieres und gibt sich später ausschweifenden Gelagen hin. Die Mitglieder sind dabei meist von großen Emotionen erfasst.

In Talaminas, woher der Kult des finsternen Gottes ursprünglich stammt, existiert dieser bereits seit vielen Jahrhunderten nicht mehr und wurde wegen seiner finsternen Pläne vollständig vernichtet. Der *Bhal*-Kult hat jedoch nie eine Verbindung mit dem Namenlosen gehabt, sondern kann als Sekte einer eigenständigen Gottheit betrachtet werden. Früher existierte eine gewisse Geschlechtertrennung im Kult, aber dies konnte sich im Imperium nicht durchsetzen, sodass es etwa genauso viele Frauen wie Männer im Kult gibt. Nichtmenschen sind eher selten, wobei der eine oder andere Satyar oder Amaunir dennoch in einem der Cirkel zu finden ist.

Struktur: Die Organisation des Kultes ist sehr genau strukturiert. An oberster Stelle steht der *Verkündiger Bhals* (*Bhal-Siach*), eine Art Hohepriester, der den Kult von Dorinthapoles aus geheim leitet. Er unterhält Schriftverkehr zu seinen Priestern, den *Meistern des Bhal* (*Bhal-Legbar*). Sie sind die Oberhäupter und Leiter des Kultes in einzelnen Städten. Ihnen sind meist einige weitere höhere Anhänger unterstellt, deren Zahl je nach Ort variiert. Diese *Diener des Bhal* (*Bhal-Dermut*) kümmern sich meist um die Anwerbung neuer Mitglieder, die Messen zu Ehren des Gottes und andere Aktivitäten, welche ihr Priester selbst nicht leiten kann, die aber von größerer Wichtigkeit sind. Die einfachen Gläubigen werden *Anhänger des Bhal* (*Bhal-Umnar*) genannt.

Viele Anhänger zählen zu den wohlhabenden Bürgern der Städte und auch der eine oder andere gelangweilte Honorat soll sich schon dem Kult angeschlossen haben.

Es gibt sowohl sehr kleine Zirkel mit 5-10 Mitgliedern, aber auch größere, wo es durchaus bis zu 100 Mitglieder gibt. Typisch sind jedoch etwa 20 Mitglieder.

Verbreitung: südliches und zentrales Imperium

Rolle: Der *Bhal*-Kult ist ein klassischer Geheimkult des Imperiums. Die Zirkel sind recht verbreitet, jedoch meist nur örtlich - also in einer Stadt - einflussreich, sodass ihr Bedrohungspotenzial gegenüber einer Heldengruppe zwar groß sein kann, jedoch gering für das Imperium an sich ist. Die *Bhal*-Anhänger sind Schurken, die hinter bestimmten Verschwörungen stecken können, die insbesondere die Oktade oder die Optimaten betreffen können. Meist unternehmen sie noch nicht sehr viel, sondern geben sich ausschließlich ihren Messen und Orgien hin, doch es gibt unter den Kultisten auch bereits einige, die die Zeit von *Bhals* Herrschaft herbeisehnen und aktiver werden.

Adaman Juniros Bhal-Legbar

Der *Bhal-Legbar* ist ein Mann von recht edler Gestalt, hinter dem man keinen Kultisten vermuten würde. Er arbeitet als Kräutерhändler in einem schönen Viertel seiner Stadt und ist recht beliebt bei all seinen Nachbarn. Nie hört man von ihm ein böses Wort, noch ist er jemals unangenehm aufgefallen. Adamans Vorfahren sind jedoch Kerrishiter und unter ihnen ist der Glaube an *Bhal* über Generationen verbreitet worden. Er leitet einen mittelgroßen Zirkel in seiner Stadt und ist sicherlich einer der brutalsten *Bhal-Legbars*, der auch vor direkten Anschlägen und Mord nicht zurückschreckt.

Alter: 50 Jahre

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kultanführer

Eigenschaften: MU 16, KL 16 IN 14, CH 15, FF 12, GE 13 KO 13, KK 11; SO 8; Eitelkeit 8, Arroganz 6

Talente: Überreden 12, Überzeugen 12, Menschenkenntnis 13, Götter/Kulte 14

Abenteuervorschläge

- Die Helden befinden sich gerade in einer beliebigen imperialen Stadt, als sie Zeuge eines grauenhaften Anschlags werden. Eine Gruppe von maskierten *Bhal*-Anhängern dringt in die hiesige Oktrale ein und versucht alles zu zerstören. Dabei nimmt sie auch auf das Leben der dortigen Priester keine Rücksicht. Es liegt nun an den Helden (da die Brajans-Garde noch weit weg ist), die *Bhal*-Anhänger aufzuhalten.
- Nach den grässlichen Anschlägen auf die Oktrale versucht die Brajans-Garde die Übeltäter ausfindig zu machen. Durch das Verhör eines noch lebenden Anhängers erhalten sie zumindest einige Informationen. Die Garde beauftragt nun die Helden, sich bei den Anhängern des *Bhal* einzuschleichen (sich z. B. als neue Mitglieder auszugeben oder in das Kulthaus einzubrechen), um noch mehr Informationen zu sammeln. Dabei kann zwar auch alles gut gehen, jedoch ist die Aufgabe nicht einfach. Das Haus des Kultes wird höchstwahrscheinlich bewacht (ein Problem, wenn die Helden dort einbrechen wollen) oder es wird von den Helden eine Loyalitätsprobe verlangt (ein Problem, wenn sie sich als *Bhal*-Anhänger ausgeben).

DIE ANKHAŦEPER

Vor einiger Zeit begab sich der Neffe des Radjars MaRoa auf eine Reise zu einer der shindrabischen

Inseln. Er wollte dort die Handelsbeziehungen bei-der Reiche verbessern.

Als er nach vielen Tagen immer noch nicht zurück-gekehrt war, schickte der Radjar ein weiteres Schiff aus, um ihn zu suchen, doch auch von diesem hörte er nichts mehr. So suchte er nach einigen mutigen Abenteurern aus aller Herren Länder.

Diesen gelang es tatsächlich im Dschungel der Insel den Vermissten zu finden. Schreckliche affenähnliche Riesen bewachten den kleinen Tempel, wo MaRoas Neffe gefangen gehalten wurde. Ein sonderbarer Kult der Shindrabarim war es, der ihn festhielt. Deren Mitglieder glaubten an einen schlangengleichen Gott namens Ankhatep. Bevor sie den amaunischen Gefangenen opfern konnten (offenbar waren nur Amaunir als Opfer für diesen grauen-vollen Gott angedacht), schafften es jedoch die Helden, die Priester des Kultes zu töten und die Gefangenen zu befreien. Offenbar waren die beiden Priester, ein Geschwisterpaar, im Bunde mit finsternen Mächten, denn sie schienen über eine magische Macht zu verfügen und es war allein RaDjas Wille, dass den mutigen Abenteurern nichts passierte und sie den Neffen des Radjars wieder sicher zurückbringen konnten.

-Jüngst gehört von einem Geschichtenerzähler aus Makshapuram

Ziele und Geschichte: Die Göttin *Ankhatep* wurde vor langer Zeit einmal in Aventurien verehrt. Sie galt bei den Urtulamiden als Göttin der Stärke, der Jagd und des Essens. Auch wenn sie heutzutage in Aventurien längst in Vergessenheit geraten ist und kaum noch etwas an sie erinnert, gibt es in Myranor immer noch Menschen, die sie verehren. Vermutlich gelangte der Glaube an sie durch die Sumurrer nach Myranor.

Es scheint so, als ob der Kult in Myranor einst verboten wurde, denn die *Ankhateper* haben sich in den Untergrund und die Dschungelbereiche zurückgezogen, wo sie alte Tempel benutzen.

Sie bewohnen heilige Orte, wo ihre Hohepriester (ein Geschwisterpaar) ihr ganzes Leben verbringen. Von den einfachen Gläubigen erhalten sie alles was sie brauchen. Weiterhin ist es ihnen gelungen, einige Affenmenschen zu ihren Dienern zu machen und sie für Arbeiten und Wachdienste einzubinden.

Das Ziel des Kultes ist es, ihrem Gott wohlgefällig zu sein, dazu gehört auch die Ausrottung aller feliden Lebensformen, für die die *Ankhateper* einen regelrechten Hass empfinden (was sich vermutlich auf einen alten Kampf zwischen den Feliden und den Echsen zurückführen lässt).

Die *Ankhateper* haben einen anderen Kult auf der Insel zum Feind. Während der Glaube der Shindrabarim auf der Insel nahtlos in das eigene Bild der *Ankhatep*-Verehrung integriert wurde, so gibt es eine (ebenfalls aus Aventurien überführte)

Gottheit, die einen Konkurrenten darstellt: den Kult der Hashindramatah (siehe MyMy 107). Dieser Kult, der ebenfalls aus Aventurien stammt und einen ähnlichen Prozess wie der der *Ankhateper* durchmachte, ist dem Kult der *Ankhateper* verhasst und wird bekämpft, wo es nur geht.

Struktur: Die *Ankhateper* kennen nur Priester und Gläubige. Die Priester sind stets zwei Geschwister, Mann und Frau, die über die Geschicke des Mysterienkultes entscheiden (die *Miadatepa* und der *Kinara*). Alle übrigen Gläubigen sind ihre willfährigen Diener. Das Geschwisterpaar wird stets im Jugendalter zu einem der heiligen Orte gebracht (Tempel, Höhlen), wo sie von einem älteren Geschwisterpaar ausgebildet werden. Viele der Geschwister scheinen magisch begabt zu sein und gelten als Meister der Selbstverwandlung (was sich meist in Form der Verwandlung in eine Schlange äußert). Die Geschwister halten sich oftmals Haustiere, wobei natürlich auch hier Schlangen, aber auch gefährliche Wächterchimären, überwiegen.

Die normalen Mitglieder sind stets einfache Shindrabarim, die sich nur ab und zu an den heiligen Orten einfinden und ansonsten *Ankhatep* zu Hause anbeten.

Verbreitung: Shindrabar

Rolle: Die *Ankhateper* sind ein Mysterienkult, der äußerst gefährlich ist und sich vor allem gegen felide Rassen wendet. Amaunir, Leonir und Pardir stellen die natürlichen Feinde der *Ankhateper* dar und diese werden versuchen, alles in ihrer Macht Stehende zu tun, um die Feliden zu bekämpfen. Doch auch andere Götter zählen zu ihren Feinden, sodass es meist genug Gründe gibt, warum die Helden gegen die aggressiven Kultisten vorgehen können.

Isadi der Kinara

Isadi ist Miaris Bruder und etwas jünger als sie. Er ist ein gutaussehender junger Mann, der sich für das Studium der alten Geheimnisse des *Ankhatep* entschieden hat. Er liebt seine Schwester sehr und sollte ihr etwas passieren, so wird er zu einem Berserker.

Alter: 25 Jahre

Größe: 1,68 Schritt

Haarfarbe: schwarz (kahl)

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kultführer

Eigenschaften: MU 14, KL 14 IN 15, CH 14, FF 12, GE 13, KO 12, KK 12; SO 6; Eitelkeit 8, Arroganz 10, Neugier 6, Bluttausch (wenn seiner Schwester etwas passiert)

Talente: Heilkunde Gift 13, Alchimie 13, Götter/Kulte 10

Miari die Miadatepa

Sie ist Isadis Schwester und sie beherrscht die Gabe der Magie. Diese ist bei ihr zwar sehr schwach ausgeprägt, dennoch ist sie in der Lage, sich in eine große Schlange zu verwandeln und versucht sich so gegen mögliche Angreifer zu verteidigen.

Alter: 27 Jahre

Größe: 1,58 Schritt

Haarfarbe: schwarz (kahl)

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: meisterliche Kultanführerin

Eigenschaften: MU 16, KL 13 IN 14, CH 16, FF 12, GE 12, KO 11, KK 11; SO 7; Eitelkeit 8, Rachsucht 6, Arroganz 10

Talente: Heilkunde Gift 13, Magiekunde 10, Götter/Kulte 10

- Der Neffe eines makshapurischen Radjars wurde zu einer der kleineren shindrabatischen Inseln gesandt, um dort Verhandlungen mit den einheimischen Priestern und Machthabern zu führen, um die Handelsbeziehungen beider Länder zu fördern. Der Neffe ist jedoch bereits seit einer None überfällig und keine Botschaft erreichte seinen Onkel bisher. Dieser lässt nun eine Suchexpedition zusammenstellen, zu denen auch die Helden gehören. Auf der Insel finden sie die Spuren des Amauns und folgen diesen in den Urwald der Insel. Sie finden einen alten Tempel, der von einigen Affenmenschen bewacht wird, Dienern der *Ankhateper*. Im Inneren des Tempels ist der heilige Geschwisterpaar Isadi und Miari gerade damit beschäftigt, die Opferung für die amaunischen Gefangenen vorzubereiten.

- Die Helden sind zu Gast auf einer der shindrabatischen Inseln. Einer der dortigen Machthaber lädt sie zu einem Essen ein. Dem Essen ist jedoch ein Schlafgift beigemischt und die Helden erwachen als Gefangene mitten in einer der abgelegenen Dschungelanlagen, wo ein Kult der *Ankhateper* sie opfern will. Nun müssen die Helden alles daransetzen, zu entkommen.

AMA GIRRAOS KOCHHECKE - GARDISTENBESCHWICHTIGUNGS- MENÜ

von Corinna Kersten

Siminia zum Gruße!

Falls einer von euch glauben sollte, gutes Essen sei nicht wichtig, so möge ihn die folgende Geschichte eines Besseren belehren:

Kürzlich hatte ich wieder einmal ein neues Rezept ausprobiert. Es war ein hartes Stück Arbeit gewesen und zum Schluss war mir auch noch die Flasche mit dem mayenischen Rum weggerutscht, sodass etwas zu viel von der köstlichen Flüssigkeit in der Nachspeise gelandet war. Das Ergebnis war zwar sehr lecker, aber einem Fahrzeuglenker sollte ich dieses Dessert wohl lieber nicht vorsetzen.

Plötzlich erhob sich auf der Straße lautes Geschrei. Ich ging zur Tür, um nach dem Grund zu sehen, da witschte etwas Kleines an mir vorbei in die Küche und verkroch sich hinter einem Stapel schmutzigen Geschirrs (ja, ich weiß, ich sollte das nicht so lange herumstehen lassen, aber ich hasse es nun einmal, Geschirr zu spülen). Ich wollte mich gerade hinter den Stapel begeben, um mir den Eindringling anzuschauen, als

es überraschend voll in der Küche wurde. Vier Gardisten schauten

sich wutschnaubend um. Der

Wütendste von ihnen

schnauzte mich an: „Wo ist

der Dieb?“ Ich bin kein

Spitzel der Gardisten,

deshalb antwortete ich:

„Hier ist niemand –

außer mir.“ Den Dieb

würde ich mir später vor-

knöpfen. Der Gardist

lamentierte: „Er hat mei-

nen Krapfen gestohlen, mei-

nen schönen süßen Krapfen ...

Und er ist in dieses Haus gerannt.“

Ich sah, wie ein anderer Gardist interessiert schnupperte. Das brachte mich auf die rettende Idee. „Ich sagte doch, hier ist niemand außer mir – abgesehen von Euch natürlich. Aber da Ihr schon einmal hier seid – wie wäre es mit einem herzhaften Mittagessen und einem köstlichen Nachtsch? Setzt Euch doch bitte hier an den Tisch.“ Der aufgebraute Gardist wollte

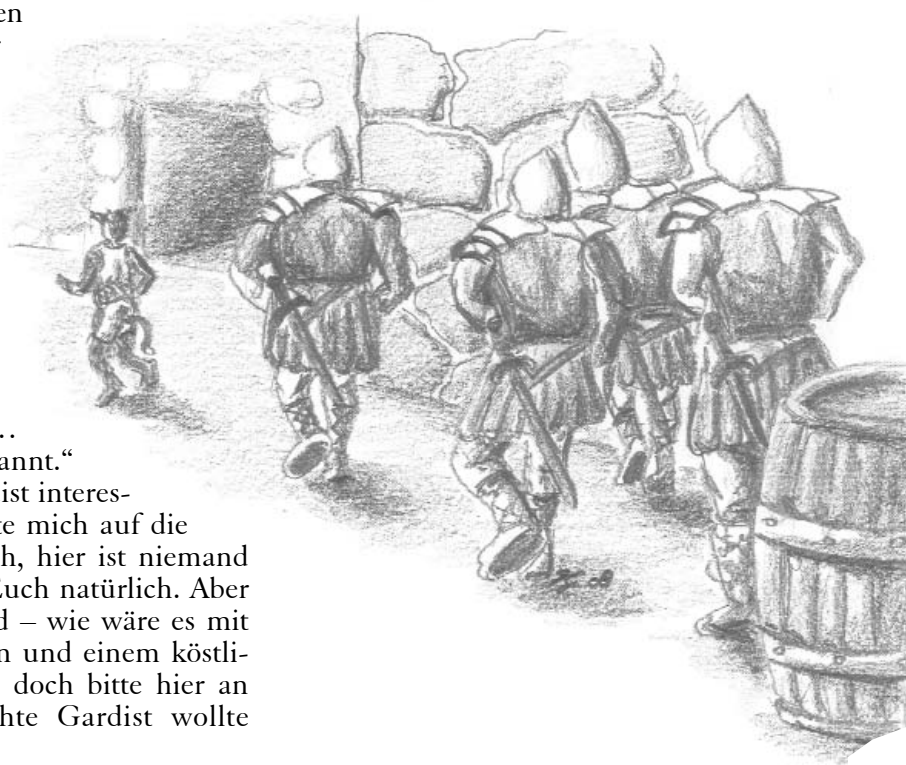
widersprechen, wurde aber von seinem Kameraden, der noch immer wohlgefällig die Luft einsog, mit einem Rippenstoß zum Schweigen gebracht.

Um es kurz zu machen: Die Gardisten aßen mit Behagen, bis kein Krümchen mehr übrig war. Als sie sich schließlich verabschiedeten, meinte der Bestohlene mit einem breiten Grinsen: „Soll der Dieb den ollen Krapfen doch behalten. Das hier war viel, viel besser!“ Na also, es lässt sich doch alles regeln. Und auch für mein schmutziges Geschirr habe ich eine gute Lösung gefunden. Wie heißt es doch so schön: Manus manum lavat. Oder in diesem Fall: Manus vasa lavat.

[manus manum lavat = „eine Hand wäscht die andere“; vasa = Geschirr]

Das Wichtigste vorweg: Dieses Menü ist nichts für eilige Köche/Köchinnen, ihr solltet für die Zubereitung mindestens 2 Stunden Zeit einplanen. Zwischendurch gibt es allerdings etwas

Leerlauf



ZUTATEN

(zur Beschwichtigung von 4 Gardisten)

Für die Fleischspeise:

4 Flussläuferschnitzel (Putenschnitzel)
500 g frische Chemec-Pilze (Champignons)
1 Kerhi (Zwiebel)
200 ml geseihter Azidial (trockener Weißwein)
200 ml Varkensahne

Für die Beilage:

1,5 kg vorwiegend festkochende Cassavas (Kartoffeln)
1 Päckchen weicher valantischer Varkenkäse (Streichkäse)
400 ml Varkensahne
400 g geriebener Varkenkäse (Gouda)
Jimaucha (Salz)
Piperales (Pfeffer)
Myristica (Muskatnuss)

Für den Nachtisch:

1 l Varkenmilch
2 Tüten Gniddup-Pulver mit dem Geschmack süßer Baumrinde (Vanillepuddingpulver)
4 schwach gehäufte EL (= 80 g) Raia-Krümel (Zucker)
100 g Splitter von Sumus Leckerei (Schokoladensplitter)
100 ml mayenischer Rum
400 ml kalte Varkensahne

– es sei denn, ihr erledigt einige Vorarbeiten schon eher.

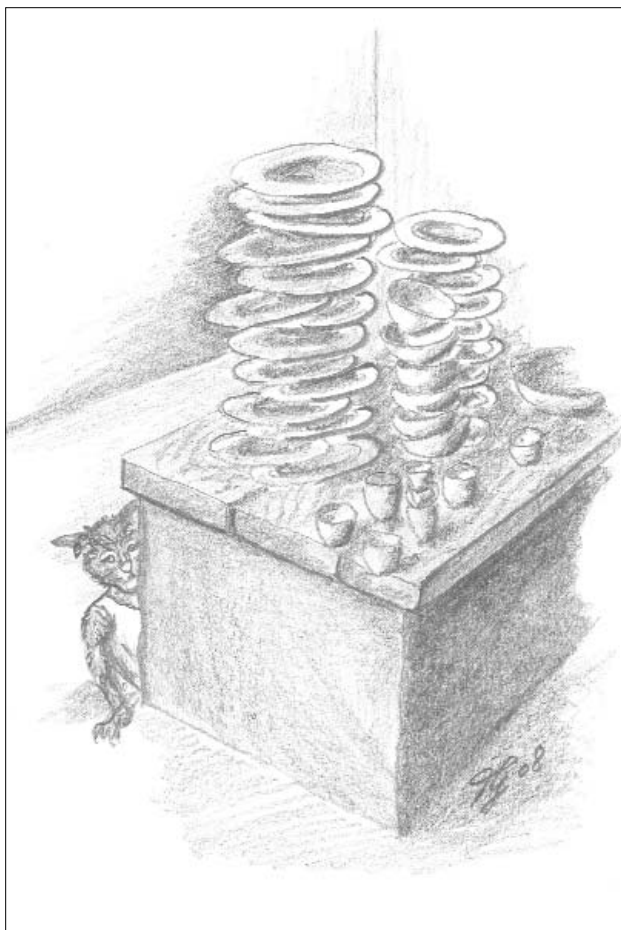
Am besten fangt ihr mit dem Nachtisch an, da er eine Weile kalt gestellt werden muss. Dafür rührt ihr das Gniddup-Pulver und die Raia-Krümel in 12 EL Varkenmilch. Die restliche Varkenmilch bringt ihr zum Kochen und gebt dann die angerührte Mischung hinein. Das Ganze lasst ihr unter ständigem Rühren nochmals aufkochen. Diese Masse wird nun erst einmal kalt gestellt und ihr könnt euch währenddessen der Zubereitung der anderen Speisen widmen.

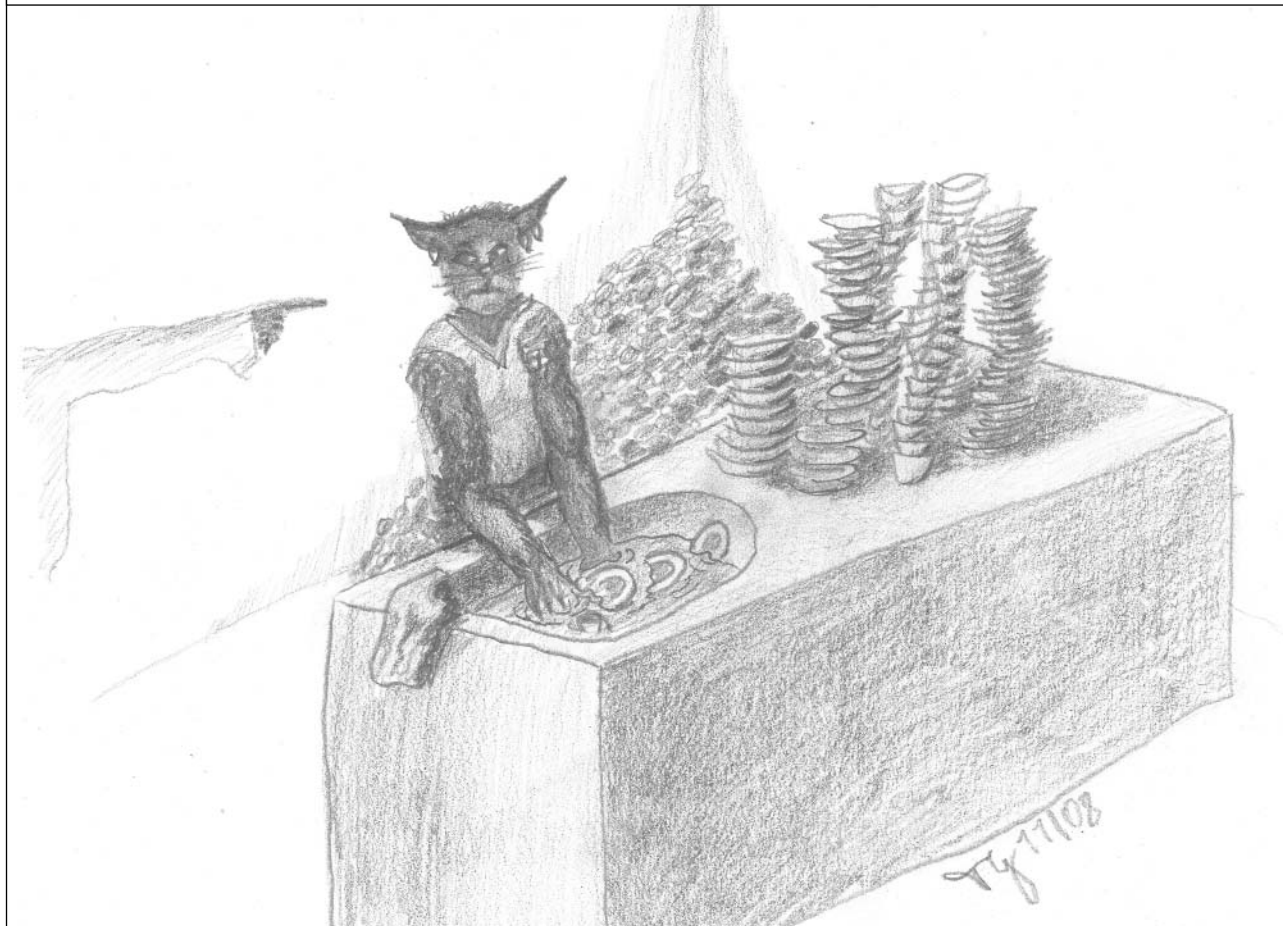
Die Cassavas werden geschält und gekocht, danach in Scheiben geschnitten und in eine Auflaufform gelegt. Dann verrührt ihr den weichen valantischen Varkenkäse mit 400 ml Varkensahne, würzt diese Soße mit Jimaucha, Piperales und Myristica und gießt sie über die Cassavascheiben. Darüber wird noch der geriebene Varkenkäse gestreut, danach kommt die Auflaufform für etwa 45 Minuten in den gut befeuerten Ofen (200° C).

Als Nächstes macht ihr euch an die Zubereitung der Fleischspeise. Dafür schneidet ihr die

Flussläuferschnitzel in Streifen, die Chemec-Pilze in Scheiben und die Kerhi in kleine Stückchen. Dann werden die Chemec-Pilze und die Kerhi angebraten und danach wieder aus der Pfanne genommen. Danach bratet ihr die Flussläuferschnitzelstreifen an und löscht sie mit dem geseihten Azidial ab. Aus diesem Sud fabriziert ihr nun mit 200 ml Varkensahne eine Soße. Aber Vorsicht: Der Temperaturunterschied zwischen den beiden Flüssigkeiten darf nicht zu groß sein; wenn ihr kalte Varkensahne in eine heiße Flüssigkeit gießt, gerinnt die Sahne. Dann gebt ihr alles (Fleisch, Pilze, Kerhi und Soße) wieder in die Pfanne und lasst das Ganze bei geringer Hitze noch eine Weile köcheln.

Währenddessen könnt ihr die Nachspeise vollenden – vorausgesetzt, sie ist bereits abgekühlt. Dafür schlagt ihr 400 ml kalte Varkensahne auf (wenn die Sahne nicht kalt ist, lässt sie sich schlecht bis gar nicht schlagen) und hebt die geschlagene Sahne vorsichtig unter die Nachspeise, ebenso die Splitter von Sumus Leckerei und den mayenischen Rum. Aber ganz vorsichtig und nur wenig umrühren – sonst wird aus der appetitlich anzusehenden Speise ein unansehnlicher Matsch. Danach stellt ihr die Nachspeise wieder kalt – bis es Zeit wird, sie den Gästen zu servieren.





INTERVIEW MIT PATRIC GÖTZ

von Peter Horstmann

Hallo Patric. Ein herzliches Dankeschön, dass du dich bereit erklärt hast, ein paar Fragen zu beantworten. Interviews mit dir gibt es zu unterschiedlichen Anlässen mehrere im Netz, weshalb wir uns die üblichen Fragen zur Person sparen wollen. Inzwischen dürften alle wissen, wer sich hinter dem Namen "Silent Pat" und der Person "Patric Götz" verbirgt.

Fangen wir mit dem an, was man bisher so über dich erfahren konnte:

Vor etwa einem Jahr konnte man bei DSA4.de lesen, dass du auf der Suche nach einer Myranor-Runde bist. Hatte die Suche Erfolg?

JEIN. DIE GRUPPE GIBT ES ZWAR THEORETISCH, ABER DERZEIT LIEGT SIE AUF EIS, WEIL JEDER MITSPIELER ZU VIEL UM DIE OHREN HAT.

In besagtem Interview erwähntest du "1-2 Rassen die erst noch in einem zukünftigen Buch beschrieben werden (und die auf meinem Mist gewachsen sind :)". Worum handelt es sich dabei und wann können wir damit rechnen?

MEINE AUSSAGE BZGL. RASSEN, DIE AUF MEINEM MIST GEWACHSEN SIND, BEZOG SICH AUF DIE EINE ODER ANDERE RASSE IM CODEX MONSTRORUM. INSBESONDERE AUF EINE RASSE, VON DER MAN IN ZUKUNFT SICHER NOCH WAS "HÖREN" WIRD. ABER DAZU WILL ICH NOCH NICHTS VERRÄTEN (HVAHVAVVA)

Die Leonir sind (derzeit) deine Lieblingsrasse, das kann man ebenfalls dort lesen. Warum gefallen sie dir und was würdest du evtl. ändern wollen?

WARUM MIR LEONIR GEFALLEN IST EIGENTLICH GANZ EINFACH. LEONIR SIND GROß UND STARK UND ICH BIN SELBER KLEIN UND DICK;) ÄNDEREN WÜRD E ICH AN IHREN EIGENTLICH NICHTS - SIE GEFALLEN MIR SO, WIE SIE SIND, SEHR GUT.

Allgemeines Myranor

Das Setting erfreut sich ja einer intensiven Diskussion. Während einige Angst um jeden Cent haben, der nicht in das Stammland Aventurien fließt, hoffen andere auf noch mehr Publikationen und mehr Informationen. Klar wurde jedenfalls, dass die Angebotspalette des Schwarzen Auges mit Myranor deutlich erweitert werden konnte.

Neben sicher auch wirtschaftlichen Gesichtspunkten: Was hat euch damals bewogen, ausgerechnet dieses "Nischen-Produkt" zu übernehmen?

MYRANOR IST EIGENTLICH PUR IM VERHÄLTNIß ZU AVENTURIEN EIN NISCHENPRODUKT. IM VERHÄLTNIß ZU DEN MEISTEN ANDEREN ROLLENSPIELSETTINGS AUF DEM MARKT IST ES RECHT STARK. INSOFERN WAR MYRANOR FÜR EINEN VERLAG, DER DEN REST VON DSA DAMALS NOCH NICHT GEMACHT HAT, SEHR INTERESSANT.

Viele, mit denen man auf Cons spricht, halten die große Anzahl an Möglichkeiten in Myranor für den wichtigsten Pluspunkt. Was gefällt dir an Myranor am besten?

*ГЕПАУ ДАС. ДІЕ ВЕЛТ ІСТ СЕХР ГРОß ВПД ВЕІТЕ ТЕІЛЕ СІНД ПОХ НІЧТ ОФІЦІЕЛЛ БЕСХРІЕ-
БЕН. ДАМІТ ХАТ ДЕР МЕІСТЕР ВІРКЛІХ МАЛ ДІЕ ФРЕІНЕІТ, СЕІНЕ ЕІГЕНЕН ВОРСТЕЛЛУНГЕН ЗУ
ВЕРВІРКЛІЧЕН, ОННЕ МІТ ДЕМ КАПОН ІН КОПФЛІКТ ЗУ ГЕРАТЕН. ГРОßЕ ЕРЕІГНІСЕ АН ЕІ-
ПЕМ ЕНДЕ ДЕС КОПТІПЕНТІС МÜССЕН АН АНДЕРЕН ЕНДЕ НІЧТ МАЛ ВАХРГЕНОММЕН ВЕРДЕН.*

Nachdem du offenbar auch eigene Ideen umsetzt in Myranor: Inwieweit bist du in die Arbeit eingebunden?

*ІНСОФЕРН, ДАСС ІХ МЕІНЕ ІДЕЕН БЕІ ДЕР СЕХРЕДАКТІОН ЕІПБРІНГЕ, ДІЕ СІХ ДАПП НІЧТ
ТРАВТ, МІР ВІДЕРВОРТЕ ЗУ ГЕБЕН ;). ЕРПІТНАФТ - МЕІН АПТЕІЛ ІСТ ЕХЕР, ДЕН АПСТОß ЗУ
ГЕБЕН, МАЛ ПЕВЕ ВЕГЕ ОДЕР ПРОДУКТЕ АУЗУПРОБІЕРЕН (ВІЕ БЕІМ СОДЕХ). ГРÖßЕРЕ ÄП-
ДЕРУНГЕН ОДЕР ВОГАБЕН ІМ ДЕТАІЛ ХАВЕ ІХ ПОХ НІЧТ ГЕМАЧТ ОДЕР ДУРХГЕSETzt,
ДАСС КАПП АБЕР ДУРХАУС ІН ЗУКУПФТ ПАССІЕРЕН.*

Seit es Myranor als Teil von DSA gibt, kamen immer wieder Änderungen. Vor allem haben sich die Zuständigkeiten und die "Macher" oftmals geändert. Was kannst du da für die Zukunft sagen?

*АН ДЕН ЗУСТÄНДІКЕІТЕН ВПД ДЕН МАЧЕРН ВІРД СІХ АУФ АБСЕХБАРЕ ЗЕІТ НІЧТІС ÄП-
ДЕРН.*

Aventurien hat mit Thomas Römer und Florian Don-Schauen gleich zwei feste Redakteure. Wird es solche Posten für Myranor und Uthuria ebenfalls einmal geben?

*ДЕН ПОСТЕН ЕІПЕС ФЕСт АНГЕStELLТЕН СЕХРЕДАКТЕУРС ВІРД ЕС БЕІ МЫРАНОР МІТ ЗІЕМЛІ-
СЕХЕР СІСЕРНЕІТ НІЧТ ГЕБЕН - ДАФÜR ІСТ ДЕР ЕРЛОГ ДАПП ДОХ ЗУ КЛЕІП. АЛЛЕРДІНГІС
КЕППЕ ІХ АУСХ КЕІП АНДЕРЕС ДЕУТШСПРАСНІГЕС РОЛЛЕПСПІЕЛ, ДАС ЕІПЕ ХАУПТАМТЛІСЕ
СЕХРЕДАКТІОН ХАТ, АУßЕР АВЕПТУРІЕН-ДСА.*

Publikationen

Einige Publikationen sind ja nun in der Pipeline und bereits angekündigt. Kannst du uns da weitere Infos geben, was uns 2009 und 2010 erwarten wird?

*2009 ВІРД ЕС 3-4 ПРОДУКТЕ ГЕБЕН. ПЕБЕН ДЕМ МАГІЕБАНД, ДЕР ВОХЛ УМ ДЕН
ЈАХРЕSWECHSEL ЕРСЧЕІПЕН ВІРД, СІНД ДАС: УПТЕР ДЕМ СТЕРНЕНПРЕІЛЕР, ДІЕ ГÖТТЕР
МЫРАНОРС, ЕІПЕ АБЕНТЕВЕРСАММЛУНГ ВПД ЕВТЛ. ПОХ ДЕР МАГОТЕСН-БАНД.*

*ЗУ 2010 МÖСНТЕ ІХ МІСН ПОХ ЕТВАS БЕДЕКТ ХАЛТЕН. ЕS ВІРД ВОХЛ ЕІПЕ ФОРТSetZUNG
ДЕS СОДЕХ МОПСТРОРУМ ГЕБЕН, ДІЕ СІХ АБЕР НІЧТ АУСССНЛІЕБЛІСН МІТ ВІЕСНЕРН БЕ-
СНХÄFTІГЕН ВІРД. ПАТÖРЛІСН СІНД АБЕР АУСН ПОХ АНДЕРЕ БÄНДЕ ФÜR 2010 ІН ПЛАУНГ.*

Eine Frage bei Spielern ist immer wieder, ob es mal eine Kampagne geben wird zu Myranor, die als große "Entdecker-Fahrt" Gebiete für die Spieler zugänglich macht. Auf der RPC wurde so ein Projekt als eher unwahrscheinlich bezeichnet. Wie sehen da die Pläne aus? Bleibt es dabei?

*ЈЕІП. ДЕР ЕІПЕ ФРАГЕ ВЕІТЕР ОВЕН ГЕПАППТЕ БАНД ФÜR 2010 ВІРД SO ЕТВАS ІН ДЕР
РІСНТУНГ ВЕРДЕН.*

Die Romane zu Aventurien sind ein steter Begleiter des Settings und bringen auch Leute zu DSA, die sich primär erst einmal für Fantasy-Literatur interessieren. Wird diese Schiene für Myranor fortgesetzt?

*МОГЛІСНЕРВЕІСЕ. АБЕР ДАС ІСТ ПОХ ЗУ ВАГЕ, АЛС ДАС ІХ ДАЗУ СНОП МЕХР САГЕН КÖПП-
ТЕ.*

Ebenfalls sehr beliebt sind Karten. Für Aventurien ist immer wieder der Atlas im Gespräch und die Kartensammlung wird offenbar ebenfalls gerne gekauft. Nachdem mit dem "Nordland-Band" die imperialen Gebiete soweit beschrieben sind: Wird es eine große Karte oder gar eine Sammlung von Karten zu Myranor geben?

DAS IST ZURZEIT NICHT GEPLANT, ABER ES IST EINE GUTE IDEE, ÜBER DIE ICH MAL NACHDENKEN WERDE.

Wann kommt der "Myranor-Meister-Schirm"?

ARGH - DEP HABE ICH OBEN VERGESSEN. DER SOLLTE ENTWEDER 2009 ODER 2010 KOMMEN. EHER 2009.

Das Aventurien der letzten Jahre ist in weiten Teilen durch den Stil von Caryad geprägt worden. Bei Myranor haben die Stile oftmals gewechselt, mal war es mehr Comic, mal Fantasy, auch Sci-Fi-Elemente lassen sich bei den Zeichnern finden. Die neuesten Kreaturen haben wieder eine ganz eigene Art. Die Qualität ist ja nun kontinuierlich gestiegen. Wird es für Myranor so bleiben oder habt ihr nun den Stil und damit den Zeichner gefunden?

WIR WERDEN FÜR UNTERSCHIEDLICHE ARTEN VON BÜCHERN AUCH UNTERSCHIEDLICHE ZEICHNER BENUTZEN. MICHAEL JAECKS, DER DEN CODEX ILLUSTRIERT HAT, WIRD Z. B. EHER KEINE REGIONALBÄNDE ILLUSTRIEREN. DAFÜR IST DER STIL ZU ABGEFAHREN. WIR WERDEN ALLERDINGS IM PORDBAND NOCHMAL WAS NEUES AUSPROBIEREN, ALLERDINGS NICHT SO "RADIKAL" WIE IM CODEX.

Mit welchen Argumenten würdest du einem Neueinsteiger bei Myranor empfehlen den "HC", also "Myranor - Das Gildenland", zu erwerben?

VORALLEM MIT DEM ARGUMENT, DASS DER MYRANOR-HINTERGRUND SICHER ETWAS IST, WAS ER SO IN DER FORM NOCH NICHT BEI EINEM ANDEREN ROLLENSPIEL-HINTERGRUND GESEHEN HAT.

Wettbewerbe

Die beiden Myranor-Abenteuer-Wettbewerbe haben eine Fülle von Einsendungen gebracht.

- * Seid ihr mit dem Feedback zufrieden?
- * Wird es weitere Wettbewerbe für Kurzgeschichten, Graphiken etc. geben?
- * Soll der Wettbewerb nun fest auf die RatCon ausgerichtet werden?
- * Bisher stand die Siegerehrung dieser DSA-Fan-Abenteuer eher im Schatten. Gibt es da Pläne das in den großen Rahmen (Podiums-Diskussion, Fan-Wettbewerbe etc.) einzugliedern?

DAS IST EINFACH - "JA", "JA", "WAHRSCHEINLICH SCHON" UND "JA". WIE ES DA GEGAU WEITERGEHT, WIRD ABER ERST ANFANG 2009 BEKANNT GEGEBEN. WIR DENKEN GERADE ÜBER VERSCHIEDENE ARTEN VON WETTBEWERBEN NACH.

Damit bedanken wir uns bei dir für die informativen Antworten und hoffen, dass der Erfolg Myranors, der seit der Übernahme durch Ulisses eingesetzt hat, auch in den kommenden Jahren so weitergeht.

Peter Horstmann
für die Memoria Myrana

GEDANKEN ZUR 20. AUSGABE

von Peter Horstmann

5 Jahre, 20 Ausgaben, über 160 Artikel und 700 Seiten, etwa 2 Dutzend Schreiber und Zeichner ...

es ist schon erstaunlich, was in dieser Zeit so alles zusammengekommen ist. War es anfangs ein reines Fan-Projekt, welches das schmale Angebot an Informationen zu Myranor erweitern wollte, so können inzwischen doch einige Erfolge verbucht werden, die über das einfache Angebot von Texten hinausgehen.

So ist es eine angenehme Pflicht, an erster Stelle ein großes Dankeschön an all diejenigen zu richten, die in all den Jahren ihren Anteil an der Memoria Myrana erbracht haben.

Ohne Johannes Borgwardt, Benjamin Filitz und Ines "Wuschel" Krtschil hätte es die MM wohl nie gegeben. Zu den ersten Autoren zählen aber auch Mathias Löffler, Tobias Mauritius Fink und Kai Frederic Engelman. Letzterer hat inzwischen wieder zur MM zurückgefunden und bereichert den Artikelreigen erneut mit seinen Texten. Mit zum "Urgestein" gehört aber auch Bernadette Wunden, inzwischen nicht nur als die Künstlerin Xamaril, sondern auch als Myranianer Illacrian bekannt. Wie kein Zweiter hat sie mit ihren Zeichnungen das Aussehen der Memoria mitbestimmt. Das Layout von Seite und Magazin, Coverbilder und nicht zuletzt die drei Maskottchen Shingwer, Leo und Olli gehen auf sie zurück.

Im weiteren Verlauf kamen immer wieder Autoren zur Memoria, schrieben Artikel und wurden dann von Arbeit, Uni und Familie wieder aus dem Team gerissen. Aber auch Arbeiten an den offiziellen Produkten sorgten immer wieder dafür, dass Ausgaben mit weniger Artikeln erscheinen mussten, da wir uns nicht teilen konnten und - das muss zugegeben werden - uns die Arbeit an HC, Magie, Nordlandband, Codex und anderen Werken so viel Spaß gemacht hat, dass wir dort nicht aussteigen wollten. So gibt es seit dem HC kaum ein Myranor-Produkt, an dem nicht der eine oder andere Mitarbeiter der Memoria Myrana mitgewirkt hat.

Es erfüllt mich, als Chefredakteur der Memoria, durchaus mit Stolz, wenn ich dieses Fanzine auch als Autoren-Schmiede bezeichnen kann. Damit

wird deutlich gemacht, dass hier Niveau und Wissen eine gute Basis haben und dass die viele Arbeit, die von allen freiwillig und ohne Lohn geleistet wird, ihre Früchte trägt und der gesamten Fan-Gemeinde zum Nutzen gereicht.

Die Fan-Gemeinde ist es dann auch, die ebenfalls ein großes, wenn nicht das größte Dankeschön verdient:

Ohne die Myranor-Fans gäbe es Myranor sicher nicht mehr.

Man kann schreiben so viel man will, wenn keiner mehr da ist, den es interessiert, ist alle Arbeit umsonst.

Doch die Myraner, wie ich die Fans gerne nenne, haben mehrfach bewiesen, dass sie eine treue und aktive Gemeinde sind. Als wir kurz vor der Übernahme von Myranor durch Ulisses zum Sturm auf die RatCon aufgerufen haben, waren die Veranstaltungen so voll wie sonst nur bei Workshops zu Elfen, Zwergen, dem Lieblichen Feld oder bei der Verteilung kostenloser Werbeartikel. Auch kann man den Myranern eine besondere Form von Hartnäckigkeit attestieren. Selbst gegen den nachgesagten Wunsch von FanPro haben sie es geschafft, Myranor am Leben zu erhalten. Gegen schlechte Bilder, miese bis fehlende Werbung, üble Nachrede durch Aventurien-Puristen und regelmäßige Anfeindungen haben sie ihr Hobby verteidigt.

Ein jeder Macher von Rollenspielen darf neidisch auf diese treuen Fans und Kunden schauen. Bei Ulisses scheint man auch zu wissen, wie wertvoll diese Fans sind, hat doch das Miteinander sehr zugenommen, seit Myranor dorthin gewechselt hat. Es bleibt zu hoffen, dass es so immer bleiben wird.

MYRANIARE - DSA MEISTER IN ORANGE



Was lange währt, wird endlich gut. So könnte man die Geschichte der Myraniare einleiten.

Schon länger stand fest, dass es eine Verstärkung für das Demo-Team von Ulisses geben sollte. Für die bekannten "Rothemden", die Alveraniare, war es auf Dauer nicht möglich, auch noch Spielrunden zu myranischen Themen anzubieten, fehlte doch auch dem einen oder anderen das Hintergrundwissen dazu. So war es ein logischer Schritt, diese Lücke zu füllen. Schon im Sommer 07 wurden erste Anfragen von Ulisses gestartet, wer denn nun Interesse hätte. Umgekehrt war auch von Fanseite bereits länger darauf hingewiesen worden, dass es Bedarf gäbe. So wurden auf der RPC in Münster und der RatCon in Dortmund erste Gespräche geführt. Durch notwendige interne Umstellungen wurde die Umsetzung der Idee dann etwas verzögert. Doch dieses Jahr wurde aus dem Wunsch dann Realität und mit immerhin sechs DSA-Meistern ging es in die erste Runde. Eine erste Vorstellung gab es in Dortmund, weitere Termine folgten.

Hier sollen sich die "neuen" Mitglieder des Demo-Teams einmal selber vorstellen, damit man weiß, wer da vor einem sitzt und in die Welt von DSA einführt:

CHARYBALIS

Ein herzliches Grüß Götter an alle Myranor-begeisterten,
mein Name ist **Christian Gaertner** aka Giddi aka Dornenkönig und seit Kurzem auch Myraniar aus dem Hause Charybalis.



Das Licht der Welt erblickte ich vor nun mehr 25 Jahren im schönen Mülheim an der Ruhr, meine mehr als stürmische Jugend verlebte ich bis zu meinem 17. Lebensjahr im kleinen Städtlein Neukirchen-Vluyn nahe Moers.

Hier weckte im Alter von 14 Jahren mein ehemaliger Mathematik-nachhilfelehrer und nun guter Freund Stephan Rheims das Interesse für die Phantastik und im Speziellen für DSA.

Ich erinnere mich noch gut an meinen ersten Charakter: eine Amazone mit Namen Laris, welche sich von da an immer den amourösen Übergriffen der anderen Spieler ausgesetzt sah. ☹️

Die erste Lesung, die ich besuchte, war die von Wolfgang Hohlbein und er stellte hier gerade seinen Märchenmondzyklus vor.

Voller Enthusiasmus und Begeisterung war ich von da an entflammt für das Thema phantastische Literatur, Mittelalter und natürlich Rollenspiel.

Jedoch erntete ich auch viel Spott und Hohn von einigen Altersgenossen und auch die holde Weiblichkeit war anfänglich eher weniger von diesem verrückten Phantasten überzeugt, der Elfen und Orks interessanter fand als Autos und Fußball.

Ein Umzug führte mich später nach Bayern, wo es zuerst schwer war, eine neue Gruppe und ebensolche "Freaks" wie mich zu finden.

Doch mit Jochen Willmann, seines Zeichens ebenfalls Myraniar, habe ich nicht nur einen genialen Spielleiter und Mitautor sondern auch schnell einen guten Freund gewonnen.

Schon bald stellten sich auch weitere Freundschaften rund um das Thema Rollenspiel ein und ich habe viele interessante Leute während Vampire, Shadowrun, Dungeons & Dragons, DSA und natürlich Myranorrunden kennengelernt.

Was gibt es sonst noch über mich zu berichten, außer dass ich gerne schreibe ob real oder fiktiv, ein Cineast und eine Leseratte bin, He-Man- und STAR WARS-Figuren sowie Würfel sammle und mich gerne auf Mittelaltermärkten und Konzerten von namhaften Bands mit harter Gitarrenmusik herumtreibe?

Wein, Weib und Gesang bin ich ebenfalls nie abgeneigt, wenn all dies in Maßen genossen wird.

Ach ja, als ehemaliger Schwertkämpfer des Münchner Fechtvereins "Ochs" für historische Kampfkünste kenne ich mich ein wenig mit "echten" Kämpfen aus und auch das Hobby der Reiterei habe ich dank meiner lieben Lebensgefährtin seit einigen Monaten für mich entdeckt.

Zum Schluss bleibt mir noch zu sagen, dass ich mich sehr freuen würde, den ein oder anderen von euch mal persönlich in einer meiner Runden, vielleicht auf einer Convention oder auch anderswo, kennenzulernen.

Und nicht vergessen: Charypta lauert in jedem Tümpel ... ☹

ЇСЕМНА



Mögen Satu und Lev'tha mit euch sein!

Als Vertreter des Hauses Icemna gehe ich an den Start - **Christian Saßenscheidt**, in einigen Foren und auch im "wahren Leben" als "Sassi" bekannt.

Ich stamme aus dem kleinen Städtchen Gevelsberg im schönen Nord-

rhein-Westfalen und bin ein 1981er Baujahr.

Mein erstes DSA-Abenteuer erlebte ich unter der Leitung eines Freundes, der leider heute nur noch selten spielt, im Jahre 1998 mit 17 Jahren - und damit wohl relativ spät im Vergleich zu meinen Myraniarskollegen.

Ich war sofort äußerst begeistert und bekam eine Tendenz dazu, jedes vorhandene Buch zu verschlingen und v. a. die Regelwerke, sehr zum Frust meiner Mitspieler, notfalls aus dem Kopf zu zitieren - auch wenn das inzwischen kräftig nachgelassen hat.

Mit Beginn des Studiums - mit dem Magisterstudium in Geschichte, Politikwissenschaft und Allgemeiner Literaturwissenschaft hatte ich mich nicht für ein Studium entschieden, in dem man selten Kontakt zu Rollenspielern hat - wurde die Zahl der Gruppen zeitweilig ziemlich unübersichtlich, auch wenn viele sich im Laufe der Zeit aus Zeitgründen auflösten.

Mein derzeitiger Beruf als Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Erlangen-Nürnberg lässt mir natürlich nicht mehr so viel Zeit wie früher, aber dennoch - vom Rollenspiel hält mich nichts ab!

Mit dem Myranor-HC wurde 2006 mein zuvor eher vages Interesse an Myranor mit einem Schlag

geweckt und intensiviert - und schon kurz darauf wurde ich Mitarbeiter bei der Memoria Myrana.

Neben DSA habe ich immer mal wieder in andere Rollenspielsysteme hineingeschaut, wie z. B. Cthulluh, AD&D, WoD (v. a. Vampire und Werewolf), GURPS, Shadowrun, einige D20-Welten (von denen es mir v. a. "Testament" angeht) und neuerdings das Narnia-Rollenspiel. Aber mein Herz hängt weiterhin an DSA - egal, auf welchem Kontinent.

Zum DSA-Autorenkreis bin ich im Endeffekt erst mit der Regelüberarbeitung gestoßen - neben einigen kleineren Beiträgen zu WdS, WdG und WdZ habe ich größere Texte für den in Bälde erscheinenden Band zur Myranischen Magie verfasst.

Auf Conventions leite ich Myranorrunden seit 2006 - und jetzt eben "offiziell" und demnächst sogar mit einem speziellen T-Shirt. Und ich freue mich auf jeden, der in eine meiner Runden kommt!

ΚΟΥΡΑΜΝΙΟΝ

Auf den Namen "Kouramnion" höre nun ich,



Peter Horstmann. Als gebürtiger Westfale hat es dann doch einige Zeit gedauert, bis ich mich dem Thema Rollenspiel zugewandt habe. Als W12er kam es zu ersten Berührungen mit Pen & Paper in Form einer D&D-Runde. Bis dahin hatte ich nur über entsprechende PC-Spiele, wie

etwa Eye of the Beholder und Bücher (Dragonlance-Serie) Kontakt zu dieser Welt gefunden. Während einer Ausbildung zum Energieelektroniker habe ich die ersten Kontakte zu DSA knüpfen können. Die ersten Abenteuer führten direkt in den Wüstenkrieg und mein Beitrag war ein eher schwarz angehauchter Magier namens Palin Schwarznatter. Auf ihn folgte dann ein noch schwärzerer Kollege namens Tabuin. Dieser Name blieb dann auch außerhalb des Spieltisches und schaffte es zeitweilig sogar zu einer eigenen Homepage, auf welcher wir Mitschriften unserer Abenteuer präsentierten.

Nach einiger Zeit als Elektroniker und einem dazu passenden Studium brach sich dann jedoch die Begeisterung für Geschichte und Archäologie Bahn und ein Wechsel wurde nötig. So lernte ich in Münster dann René Littek kennen und über ihn fand ich Zugang zur Memoria Myrana. Damit

war ein Weg eingeschlagen, der nun mit dem Myranianer seinen aktuellen Höhepunkt erreicht hat. Bei der MM war zuerst das Lektorat mein Gebiet, bevor dann eigene Texte erschienen. Das Schreiben blieb ein weiteres Hobby und brachte im Laufe der Zeit erste eigene Texte in DSA-Werken zustande, was dann für Myranor intensiv fortgesetzt werden konnte.

Zusammen mit René war es dann eine beliebte Con-Beschäftigung, die Verantwortlichen für Myranor mit Fragen und Ideen zu bestürmen, was sich bis heute nur unwesentlich geändert hat, auch wenn man inzwischen doch mehr Aufmerksamkeit bekommt, wenn man über Myranor reden möchte.

Neben Myranor wird mein Leben nun von Studienabschluss, Freunden und Büchern ausgefüllt, was wohl auch noch einige Zeit so bleiben wird, da ich mein Sportprogramm (Karate, Tauchen) aus Zeitgründen erst einmal zurückstellen musste.

QUORAN

Hinter dem Namen "Quoran" verberge ich mich:



Jürgen Roth. Im Jahre 1985 krabbelte ich das erste Mal auf dieser Erde und wuchs seitdem im beschaulichen Wehrheim auf. Ja, diesen Ort gibt es auch außerhalb Aventuriens. Meine ersten Kontakte mit Rollenspielen hatte ich irgendwann im letzten Jahrtausend in der Schule. Ich fragte

mich, was meine Klassenkameraden nur für ein merkwürdiges Hobby hatten und verstand nicht, wie sie sich für so etwas interessieren oder gar begeistern konnten. Schließlich hatte man nichts Greifbares, außer ein paar Würfeln - kein Spielfeld, keine Figuren, keine Begrenzungen. Ich stempelte sie diesbezüglich als Spinner ab und beließ es lange Zeit dabei.

Gut ein Jahr später bekam ich mit, wie mein Bruder sich mit einigen Freunden traf, um "DSA" zu spielen. Durch ein offenes Fenster hörte ich zufällig die Unterhaltungen mit, welche nach einiger Zeit sogar halbwegs Sinn ergaben. Ich setzte mich unaufgefordert mit in den Raum und hatte wenige Stunden später meinen ersten Charakter. Am selben Abend war auch das erste Abenteuer bestritten: 250 AP war die Ausbeute - das weiß ich noch, als wenn es gestern gewesen wäre. Mein Interesse war geweckt.

Die Spielerei wuchs mit der Zeit. Neue Freundeskreise taten sich auf, neue Spiele kamen

dazu. Irgendwann im Jahr 2000 oder 2001 begann das Ganze regelmäßig zu werden. Jede Woche traf man sich und spielte was. Das Sammelurium an Charakterbögen füllte irgendwann einen ganzen Ordner mit verschiedensten Systemen wie "Das Schwarze Auge", "Shadowrun", "GURPS", ... und irgendwann kam ein Freund mit einem gelblichen Kasten um die Ecke. Das Cover sah vielversprechend aus - die Charakterzeichnungen im Inneren weniger. Auch der Name war anfangs unaussprechlich: "Myranor". Wir bastelten also mal Charaktere und spielten irgendwann das Abenteuer "Die Spur des Sternenprinzen". Es machte unglaublich viel Spaß, auch wenn jeder Spieler mehrere Charaktere verschliss, da wir die Kampfkraft unserer Helden etwas überschätzt hatten. Trotz alledem verschwand die Box für längere Zeit im Regal und andere Systeme rückten an vorderste Front. Nicht zuletzt DSA4, da die Regeln doch etwas ausgereifter waren.

Nach einiger Zeit wurden Gerüchte laut, dass "Myranor" neu aufgelegt und auf den Regalstand von DSA4 gehoben werden solle. Diese hielten sich vehement und nach längerer Zeit des Wartens kam der Hardcover auf den Markt. Dieser entsprach leider nicht ganz den Erwartungen und nach weiterer Zeit kamen neue Gerüchte auf, dass das Projekt "Güldenland" wohl doch eingestampft werden solle. Diesen Gedanken fand ich sehr schade. Die Idee einer recht antik angehauchten Welt, in der man alle möglichen und unmöglichen Kreaturen spielen konnte, erachtete ich als einfach zu gut, um sie einfach so "in die Tonne zu treten". Ich debattierte damals im Fanpro-Forum mit und äußerte auch meine Ansicht, dass man wohl aktiv etwas tun müsse, um an diesem Zustand etwas zu ändern. Da ich aber von Anderen nichts verlangen kann, was ich nicht selber bereit bin zu leisten, bastelte ich kurzerhand für die damalige RatCon mein erstes Myranor-Abenteuer. So begann das damals mit meinem Engagement für dieses Spiel. Wie sich die Situation um Myranor seitdem entwickelt ist, denke ich, bekannt. Der Verlagswechsel brachte neuen Schwung in die ganze Sache.

Auf Cons ließ ich keine Möglichkeit aus, mit den Verantwortlichen einen kleinen Plausch zu halten und sie mit meinen Fragen zu triezen. Auch am Abenteuerwettbewerb um das Meer der Schwimmenden Inseln ("Tödliche Tiefen") nahm ich teil. Mein Abenteuer schaffte es aber nicht unter die besten Drei.

Nur wie kam ich jetzt zu den Myranianern? Schließlich macht man ja nicht sein E-Mail-Postfach auf, findet dort eine Mail von einem DSA-Autor und wird darin gefragt, ob man Interesse daran hätte, Myranor-Abenteuer auf

Cons anzubieten um anderen Mitspielern den Spaß dieses Kontinents zu vermitteln ... doch. Ziemlich genau so war es. Ich hatte lediglich bei einem länger zurückliegenden Gespräch mal bekundet, dass ich so etwas machen würde, als Jörg danach gefragt hatte.

Jetzt stellt sich nur noch die Frage: Warum macht man so etwas? Mir gefällt der Gedanke, Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre Charaktere mit Schnürsandalen durch die Savannen, Dschungel und Großstädte dieses Kontinents laufen und sie dabei teils gewöhnliche, teils skurrile und teils einzigartige Abenteuer erleben zu lassen. Ich hoffe, dass es uns (den Myraniaren) gelingt, den Flair dieses großen, freien Kontinents so rüberzubringen, dass auch Skeptiker einen Fuß ins Güldenland setzen und dort einige Zeit wohlwollend verweilen.

Was gibt es zu meiner Person noch zu sagen: Neben dem Rollenspiel (in besagtem Ordner befinden sich inzwischen Charakterbögen aus knapp 30 verschiedenen Systemen) habe ich natürlich noch andere Hobbys und Verpflichtungen. Meine restliche Freizeit verbringe ich mit Wing Chun (einer Kampfkunst), spiele Baseball, gehe ins Kino oder treffe mich mit Freunden. In der sonstigen Zeit (die übrigens den Großteil ausmacht) studiere ich Energiesystemtechnik.

Ich hoffe, man sieht sich mal auf der einen oder anderen Con und spielt mal ne Runde zusammen. Bis dahin.

RHIDAMAN



Ich, Jochen Willmann aka Myraniar Rhidaman, bin 35 Jahre alt, und im Ulisses-Forum sowie bei der Memoria Myrana als 'Der Norbarde' unterwegs.

Mit DSA bin ich so etwa 1990 in Kontakt getreten. Was damit begann, das ein genervter Betreuer eines Schulinternats in Selb mich

(wo ich damals nichts lesen wollte) mit dem "Kleinen Hobbit" auf's Zimmer schickte. Fasziniert von der Geschichte verschlang ich später auch noch fast alle anderen Bücher von Tolkien. Monate später besuchte mich ein Freund daheim und sah die vielen Bücher im Schrank stehen. Darauf meinte er nur, „Du liest "der Herr der Ringe" – kennst du "Das Schwarze Auge"?“, was

ich verneinen musste. Neugierig geworden, erstellten wir den ersten Helden für mich, einen Norbarden.

Da in dieser Spielrunde das Amt des Meisters wechselte, wollte ich auch mal mein Glück versuchen und meisterte 1992 zwei selbst geschriebene Abenteuer. Nach einer etwa dreijährigen Pause und dem Umzug nach München musste ich mir neue Spieler suchen.

Durch einen Aushang im Games-In, in dem ich mich als Spielleiter anbot, der eine Runde suchte, fand ich auch recht schnell die richtigen Leute. Und weil mir das Meistern so viel Spaß bereitet hatte, habe ich seit 1997 das Amt des Spielleiters fast nicht mehr aus der Hand gegeben.

Myranor im Speziellen hat mich seit seinem Erscheinen fasziniert, sodass ich 2001 (mit Christian Gaertner als Spieler) mein erstes Myranor-Abenteuer gemeistert habe.

Im September 2002 wollte ich Neuland betreten und ging auf meine erste Con. Die RatCon begeisterte mich so sehr, dass ich mittlerweile schon auf 11 verschiedenen Cons war und manche davon mehrfach besucht habe.

Seit April 2007 bin ich zudem Mitarbeiter der Memoria Myrana und habe im Abenteuerband "Tödliche Tiefen" mit Christian Gaertner zusammen ein Abenteuer veröffentlichen können. Meine zweite Mitarbeit an einer offiziellen Publikation waren Textbeiträge zum Regelwerk "Myranische Magie", das ja in Kürze erscheinen wird.

Neben dem mittlerweile sehr großen Hobby DSA muss ich aber immer noch meine Brötchen verdienen, was ich seit Jahren als Chemielaborant in der Nähe von München mache. In der restlichen Freizeit fahre ich leidenschaftlich gerne Motorrad und bin auch einem weiteren Rollenspielsystem seit einigen Jahren treu. Einmal die Woche tauche ich als Spieler in die Welt der Shadow-Runner ein.

Und mit all der Begeisterung im Gepäck freue ich mich schon auf die nächste Convention. Vielleicht sieht man sich dort.

- Diese Vorstellungen werden wir in einer kommenden Ausgabe mit Bernadette Wunden aka *Xamaril* aka *Illacrion* und einem Erlebnisbericht von einer Con fortsetzen.

von Dennis Rüter



Tlorroc-Wüste westlich vorgelagert ist. Der Pardirdschungel im Süden wird gefürchtet, besonders wegen seiner namensgebenden Bewohner.

In diesen See mündet auch der ungleich kürzere Lushal, während der Gorjada im Osten in den Blauen Orismani fließt. Der dritte und einzige weitere bedeutende Fluss ist der Helophani, der seinen Ursprung in den Schädelkuppen hat und im Schädelgrund mündet.

Der Niederschlag fällt im Sommer, und zwar je

Anmerkung: Von uns erfundene Begriffe werden *kursiv* dargestellt.

weniger, desto weiter es nach Westen geht. Nur in Dschungelnähe ziehen auch mal in anderen Oktalen feuchte Wolken über den Himmel und bringen Regen. Die mehr oder weniger von den Draydal beherrschten Lande haben nur eine geringe Vegetation, die den Draydalân immer karger ausfällt. Bei Regen kommt es vor, dass kleine Bächlein und ausgetrocknete Flussbetten zu reißenden Fluten werden, da nichts das Nass aufnehmen und bremsen kann. Auf ihrem Weg spülen diese nicht nur den Boden, sondern auch unglückliche Lebewesen und ungünstig platzierte Gebäude fort. Die Orismanis selbst sind wegen ihrer Vegetation aber recht ungefährlich, abgesehen von einigen tragischen Ausnahmen in ihrem Lauf und der Geschichte.

Lebensweise: Die Anthalier werden üblicherweise in Ost- und Westanthalier unterschieden, seit die unheilvolle Eroberung vonstatten ging. Beide Gruppen leben hauptsächlich vom Anbau auf den meist an den Orismanis gelegenen Feldern. Westlich des blauen Orismani unterhalten die Draydal viele ergiebige Bergwerke, in denen sie die generell als Sklaven gehaltenen Einwohner schuften lassen. Die Sklavenarbeiter auf den Feldern können sich noch glücklich schätzen, opfern die Draydal ihrem Schädelgott doch gern Lebewesen, wodurch der Körper als untoter Blutghul aufersteht. Wer nicht geopfert wird, stirbt meist mit 30 bis 40 Jahren an Erschöpfung. In Meranthäl und dem dünn besiedelten Nyranthal im Norden dagegen liegt der Sklavenanteil im üblichen Rahmen des Imperiums (also bei etwa 4 von 10 Einwohnern).

Es gibt in der Ghulensteppe, mitten in Anthalia, jedoch noch unabhängige Dörfer, die sich dem Einfluss der Bleichen entziehen. Andere haben sich den Herren angeschlossen und dienen in der unteren Hierarchie, bis sie sich zum Teil durch Selbstopferungen in den Kreis der Untoten selbst begeben. Dabei stellen die menschlichen Untoten und ihre disziplinierten Paddir-Krieger nur eine Gefahr dar. Andere ergeben sich aus den Chrattac der Dharrac und Tlorroc, den Leonir der Khamuri-Savanne und den wilden Paddir aus dem Dschungel. Dies hält die Einheimischen aber nicht davon ab, gelegentlich Paddir, häufig Leonir und Shinoqi als Kämpfer anzuheuern.

Da verwundert es nicht, dass die Anthalier Fremden gegenüber eher reserviert und zurückhaltend sind. Im Westen schauen sie kaum auf und fürchten sich schnell, und auch im Osten sind sie wenig mutiger. Beherrschung funktioniert bei Anthaliern recht gut: zum einen erhoffen sich die einfachen Bürger Schutz bzw. keine Bestrafung für Unterstützung, zum anderen ist ihre Resistenz tatsächlich reduziert durch die vielen Gifte, welche die Draydal ins Wasser kippen. Ganze

Siedlungen am Fluss ließen sie errichten, damit ihre Sklaven die Gifte selbst herstellen. Manchmal sind auch die Ghule mit Giften ausgestattet, zum Beispiel giftigen Gasen, die gerade bei Stichverletzungen entweichen und Gegner noch Nonen später quälen können. Fluggase sind meist recht explosiv, sodass es bei klarem Wetter rasch zur Entzündung kommt. *Flugghule* setzen sie daher bevorzugt nachts und bei Nebel ein.

Nur im kleinen Kreis werden Geheimnisse geteilt. Spitzeltum kommt nicht nur auf der anderen Seite vor, sondern wird auch von verschiedenen Interessengruppen (Häusern des Handels und anderer Bereiche) gegeneinander ausgeübt. Die Tatsache, dass der Städtebund der Anthalischen Allianz sich beim gegenseitigen Schutz auf Großangriffe beschränkt, trägt mit den Kleinkriegen der Städte untereinander dazu bei, dass ein rechtes Einheitsgefühl nicht aufkommt. Wenigstens wird meist von langen Belagerungen der Städte selbst abgesehen - dauern diese doch zu lang und kosten zu viel - und stattdessen gegnerische Domänen erobert. Nur Viralis und Myriadopoles besitzen noch teils eigenartig zusammengeflückte Reste der Kriegsmaschinen des Imperiums.

Weltsicht und Glauben: Die Draydal dulden nur den Glauben an ihren Schädelgott und dessen Gesandte, andere Kulte sind schlicht und ergreifend verboten. In der Allianz wird noch immer die Oktade verehrt, jedoch Brajan meist durch Tyakaar ersetzt, dessen Kräfte im Kampf gegen die Bleichen ausgesprochen wirksam sind. Erkauft wird diese Effizienz allzu oft durch unbarmherzige Despoten-Herrschaft. Im täglichen Leben folgen Anthalier gern Chrysir, was sie so auffassen, dass sie Problemen ausweichen und notfalls woanders neu anfangen und nur selten, aber dann schnell und stark zuschlagen wie der Blitz. Früher war er faktisch die einzige Herrscher Gottheit, oft auch mit Krieg assoziiert.

Als besonders Gyldara nahestehend, da das Heim und die Familie durch die Wahrung von Geheimnissen schützend, wird der von den ausgewanderten Dschungel-Shingwa importierte Ojo'Shombri verehrt. Shirr, Todesbote der Leonir, gilt meist als mit Gra-Khal, einem Gesandten des Schädelgottes, oder (bei als treu geltenden Söldnern) Tyakaar identisch.

Gottheiten, auf die sich keine Krieger wie auch immer berufen können, spielen (außer Tscha bei den Shingwa) keine Rolle, und auch die sonst bekannte Orismani-Verehrung sucht der Reisende hier vergeblich. Die Nyranthaler hatten vor dem Fall des Hauses Nessería Insekten-Götter, die aber wohl der Oktade in anderer Gestalt entsprachen.

Architektur: Dörfer (bzw. Domänen) der Westanthalier, die sich widersetzen, sind für Orte



dieser Größe recht kompakt gebaut, meist mit vielen unterirdischen Räumen, und von Erdwällen, Palisaden und teils Mauern umgeben, die bis in den Untergrund reichen. Die Ostanthalier bauen in ihren Domänen gern Beobachtungstürme in Form von schlanken Pyramiden, und wenn ein Feind kommt, zieht sich der Prokurant (Verwalter) mit den Sklaven und transportablen Besitztümern seines Herrn lieber zurück, als dass er ausharrt. Mancher Besitzer ist von dieser Einstellung nicht begeistert und fordert Widerstand gegen den Gegner.

In den Städten und bei anderen Gebäuden ist imperialer Baustil üblich, wenn auch höhenreduziert und eher in Keller gehend, wobei mittels Schächten und Spiegeln Licht sogar in einige unterirdische Grünpflanzen-Gärten geleitet wird. Üblich ist ein drei- bis sechseckiger Grundriss mit Pyramiden-Dach, gern mit Dachrinne für den Regen und zur Hauszisterne führend. Diese Eigenart ist auf die Neristu (oder doch ihre Widersacher?) zurückzuführen, deren Nerenith

in Nyranthapoles sich der Einnahme durch die Bleichen entziehen konnte und (wie alle Nerenithe) ja eine Pyramide im Zentrum hat. Die vom letzten Horas von Meranthal angedachten Dachgärten auf Plattformen in luftiger Höhe liegen als Pläne für den Belagerungsfall in den Schubladen der Mächtigen, werden aber nur hier und dort von extravaganten Naturen schon heute in der Praxis erprobt.

Eine Besonderheit sind die seltenen *horizontalen Mühlen*. Die Flügel befinden sich an einem horizontalen Rad, sodass die Mühlen sich nicht nach dem Wind ausrichten müssen. Damit selbiger sie nur in eine Richtung dreht, klappen die Flügel in eine Richtung zurück, liefern also nur in die andere Widerstand für den Antrieb.

Fortbewegung: An Land gibt es neben Reittieren vor allem Windwagen. Diese Konstrukte fangen mit großen Dreieckssegeln, die zwischen die beiden Ausleger und den einzigen Mast gespannt werden, den Wind ein. Auf großen, mit Noppen besetzten Hohlradern (deren Geschwindigkeit durch die Noppen angeblich erhöht wird) fährt der Wagen dann durch die Landschaft, bei passendem Wind gar rückwärts. Durchsichtige Segel sollen laut Legenden die besten sein, aber ob es sie wirklich gibt (aus Wolkenseide oder ähnlich exotischen Materialien) ist der breiten Masse nicht bekannt. Um die Zeit bzw. Geschwindigkeit zu messen, wird eine *Orphelone* - *Mehrzahl Orphelonen*, eine faustgroße, grüngelbe Frucht, die auf nur zeitweise überschwemmten Feldern wächst, mildsüß schmeckt, im Chrysir geerntet wird und bei Blendung hilft - von einem Ende losgelassen und geschaut, wie weit sie fliegt. Wenn die harte Frucht zerspringt, verteilt sie ihren Saft. Es handelt sich jedoch in erster Linie um einen Spaß mit jungen Windfahrern.

Durch das Aufwirbeln von Staub hinter dem Heck wird zudem ein gewisser Schutz vor Fernkampf von hinten, jedoch auch eine Spur geschaffen, der sich folgen lässt. Wenn ein Gegner gefährlich nah herankommt, wird schon mal ein Teil der Fracht (nicht Proviant und Wasser) abgeworfen, sozusagen als Tribut. Ansonsten wird die Ladung größtenteils an Haken auf den Netzen zwischen den Auslegern befestigt. Richtige arcanomechanische Antriebe sind selten; die meisten Technomanten befanden sich zur Zeit der Eroberung angeblich in Valdur Narthak zu einem Kongress.

Wegen der feindlichen Gebiete im Innern spielt Schifffahrt eine wichtige Rolle. Ruder-, Segel- und Zugschiffe, von Wassertieren nach Abrichtung durch Loualil gezogen, besitzen hohe Bordwände als Schutz. Mit dem Aufkommen der Windwagen sind die früher auch an Land gebräuchlichen Kutschen für Überlandfahrten aus der Mode gekommen.

Kleidung und Waffen: Tuniken, Sandalen, Calare - die Tracht unterscheidet sich nicht wesentlich von der des südlichen Imperiums, abgesehen vom oft nur mit Brustplatten bekleideten Oberkörper. Als Befestigung dient ein einzelner Stoffstreifen vom Gürtel um den Hals und zurück. Die Männer tragen kleine, die Frauen größere Platten. Waffen und Rüstungen: siehe Arsenal. Komplexe Fernkampfwaffen gibt es nicht in großer Stückzahl, da auch Karetten selten ist. Chratwaren sind jedoch recht zahlreich.

Sprache: Gemein-Imperial der einfachen Leute und Hiero-Imperial der Oberschicht werden ergänzt durch Myranisch in der Gosse. Häufige Fremdsprachen bei Minderheiten sind Shingwanisch, Leonisch, Pardirisch, Vesayitisch, Loualisch und Shinoqisch. Die Anthalier pflegen einen besonderen Dialekt in den imperialen Sprachen, indem sie gern mal die letzte Silbe oder den letzten Vokal eines Worts betonen.

Verbreitete Rassen: Meranier, Vesai, Leonir, Pardir, Shingwa, Shinoqi und Loualil sind relativ häufig, Amaunir dagegen zählen zu den seltenen.

Lokale Besonderheiten: Lyrnathas ist praktisch in den Händen der Neristu, die dort den Besitz der Verstorbenen verwalten, weshalb deren Wohnungen nicht einfach neu vermietet oder verkauft werden dürfen. Die Leichen liegen balsamiert in den Räumen, mit der Zeit unangenehm riechend. Andere Orte: siehe Beschreibung im HC, S. 87 bis 92 (besonders 90/91 oben).

Anthalische Kultur

Generierungskosten: je nach Kultur-Variante (2 oder 4 GP)

Modifikationen: MR -1 (-0,9 GP) = -0,9 GP

SO-Maximum: -

Automatische Vor- und Nachteile: -

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Ausrüstungsvorteil (Bela aus Altbeständen, Chratholz-Rüstung), Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Glück; Aberglaube, Dunkelangst, Einbildungen, Schlafstörungen, Todesangst, Vorurteile, Wahnvorstellungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Eigenschaft (Mut); Raumangst

Kämpfer-Professionen: Gardisten, Söldner, Tempelwächter, sonstige Kämpfer (außer Klosterkrieger)

Reisende Professionen: alle außer Salzgänger und Insekten-Lenker

Gesellschaftliche Professionen: alle

Handwerkliche Professionen: alle (Bergmann selten)

Magische Professionen: Magier (mit Kulturvariante Optimaten: je nach Haus), Alchimist, Magiedilletant, Formalist (selten), Technomant

(selten); westlich des Flusses nur Chrysotéos-Optimat und Alchimist

Priesterliche Professionen: Oktade, Tyakaar, Ojo' Shombri, Rrondrr (selten); westlich des Flusses nur Namenloser

Talente

Kampf: Dolche +1 (0,4 GP), Hieb Waffen +1 (0,4 GP), Raufen +2 (0,6 GP) = 1,4 GP

Körper: Körperbeherrschung +1 (0,4 GP), Schwimmen +1 (0,4 GP), Sich verstecken +2 (0,8 GP), Sinnenschärfe +2 (0,8 GP), Zechen +1 (0,4 GP) = 2,8 GP

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2 (0,4 GP), Überreden +1 (0,2 GP) = 0,6 GP

Natur: Orientierung +1 (0,2 GP) = 0,2 GP

Wissen: Götter/Kulte +1 (0,2 GP), Rechnen +1 (0,2 GP), Sagen/Legenden +1 (0,2 GP), Schätzen +1 (0,4 GP) = 1 GP

Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial, Myranisch +4 (0,4 GP) = 0,4 GP

Handwerk: Heilkunde Gift +1 (0,4 GP), Heilkunde Wunden +1 (0,2 GP), Holzbearbeitung +1 (0,2 GP) = 0,8 GP

Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Anthalia), Akklimatisierung (Hitze) (1,5 GP), eine Geländekunde (nicht Eiskundig, Meereskundig, Narkramarkundig; Draydalânkundig nur mit Veteran) ODER eine Ortskenntnis (1,5 GP) = 3 GP

= 10,2 - 0,9 = 9,3 - 7,5 = 1,8 = 2

Varianten (eine muss gewählt werden):

Nyranthal/Meranthal (4 GP):

Dolche ODER Hieb Waffen +1 (0,4 GP); Geschichtswissen +1 (0,4 GP), Götter/Kulte +1 (0,2 GP), Pflanzenkunde +1 (0,4 GP), Tierkunde +1 (0,4 GP); Fahrzeug Lenken +1 (0,4 GP) = 2,2 + 2 = 4 GP

Anthalia (von Draydal unterworfenen Gebiete (2 GP):

MU -1 (-2 GP), MR -1 (-0,9 GP); Sich verstecken +3 (1,2 GP); Etikette +2 (0,6 GP), Menschenkenntnis +2 (0,4 GP), Sich verkleiden +2 (0,6 GP) = -0,1 + 2 = 1,9 = 2

Mit CHEREB, KARMAK UND ДОППЕРРОХРЕН - Die АРМЕЕН DER KERRISHITER

von Dennis Rüter

"Es war alles so ruhig. Im faden Lichte sahen wir, wie die widerlichen Yachjin ihre Rohre pflegten. Einer schaute in unsere Richtung, aber da es tiefste Nacht war und er sicher keinen Wärmeaugen-Trank zu sich genommen hatte, dachten wir, er hätt uns nicht gesehn. Wir schöpften auch keinen Verdacht, als er zu seinem menschlichem Kommandanten ging, denn alles blieb ruhig. Vorsichtig krochen wir durch das Gestrüpp weiter, den Hügel hinab, um sie in Schussweite unserer Blasrohre zu haben. Dann zogen sie eine Plane vom Zelt, und da stand plötzlich dieses Rohr auf Rädern. Ich konnte nicht mal mehr den Rückzug befehlen, da knallte es auch schon und hüllte das Ding selbst in eine Rauchwolke. Das Geschoss aber schlug in unserer Mitte ein, und die Hälfte von uns verreckte an der elenden Kugel! Ich selbst verlor meinen Arm.

Wenn ihr also da rausgeht, denkt dran, dass die Fellträger auch im Dunkeln noch gut sehen."

- Rat eines shindrabarisches Veteranen im Kampf gegen die Kerrishiter für junge Rekruten, neuzeitig

"Heut' kam ein Kaufmann zu mir, der den Diebstahl seiner Ladung durch Floß-Piraten beklagte. Da sich Flößer nur selten vom Ufer auf's offene Meer hinaus wagen, ließ ich eines der Kriegsschiffe bereit machen und Segel setzen. Bei strömendem Regen kamen wir zu der Stelle, die er mir beschrieben hatte. Der Küstenstreifen war dicht bewaldet, und bei dem Wetter war es nicht angeraten, unsere empfindlichen Waffen der Nässe auszusetzen. Dem Händler gefiel das Ganze gar nicht, aber letztendlich gab er meinem Vorschlag nach, den Erkundungstrupp mit Wurf-speeren auszustatten. Der Har-Shater bekam ein paar Kolben mit Füllung aus der Waffenkammer.

Kurz nachdem der Trupp angelandet war und sich umsah, begannen die Feiglinge mit hinterhältigem Pfeilbeschuss von den Baumspitzen aus. Der Kolbenwerfer warf einen Rauchkolben, unter dessen

Schutz sich der Trupp zum Boot zurückzog. Kaum dass die Überlebenden im Wasser waren, gab ich Befehl, unsere Donnerrohre zu laden. Auf den Einwand des Händlers, wir könnten damit seine Ladung zerstören, ließ ich stattdessen Kettenkugeln laden, die wir üblicherweise gegen feindliche Masten einsetzen. Unser Signalgeber gab dem Stoßtrupp das Signal, sodass sich die Mannschaft ins Meer warf, ihr Boot umkippte und als Kopfschutz gegen den anhaltenden Pfeilbeschuss verwendete.

Dann flogen die Geschosse los, immer zu zweit, dazwischen je eine Kette gespannt, und obwohl einige zu früh einschlugen und das Meer trafen, erreichten die meisten doch ihr anvisiertes Ziel. Schnell war ein beträchtlicher Teil der Bäume gefällt, begleitet vom Geschrei der Piraten. Die Sonne kam raus, sodass ich noch zwei Breitseiten anordnete, näher zu segeln und den paar Scharfschützen das Anlegen mit ihren Donnerkolben. Es ist schade, dass gezogene Läufe wie bei ihnen nicht in Serie zur Verfügung stehen; das würde meine Arbeit erleichtern. Die Scharfschützen visierten die Gegner mit ihren gezogenen Läufen an und erwischten noch einige, die in den Kronen geblieben waren. Den Trupp, der zurückkam, ließ ich verarzten, und den Rest (außer den Scharfschützen) schickte ich los, um das Diebesgut und die Überlebenden aufzuspüren und die Leichen zu bergen.

Die Yachjin machten ihre Sache gut, denn in einer Höhle im Wald fanden sie nur noch ein paar lebende Piraten, die gegen einen Reizgas-Wurfkolben keine Chance hatten und rauseilten aus ihrem Unterschlupf. Eine der Vesai ließ ich auf einen abgebrochenen, dicken Baumast pfählen, mit einer Nachricht darauf, warum wir dem Wald so zugesetzt haben; die andern überlasse ich dem Dadjan (Richter)."

- Bericht eines kerrishitischen Sharid an seinen Usharid, Kerrish-Gashtu, 4700 IZ

Anmerkung: Von uns erfundene Begriffe werden *kursiv* dargestellt.

Die beiden Machtblöcke der Kerrishiter stellen die bedeutendsten Seemächte des Südens dar. Zum einen liegt das an den hervorragenden handwerklichen Kenntnissen des Volks, das hervorragende Rüstungen und Waffen (besonders die gefürchteten Feuerwaffen) hervorbringen, zum anderen an den navigatorischen Kenntnissen, und zuletzt an der Einheit von Menschen und Yachjin, die zusammen große Schlagkraft besitzen.

Von der Organisation

Oberster Posten der kerrishitischen Streitkräfte, mögen sie nun aus Kerrish-Yih oder dem Seebund von Talaminas stammen, ist der Usharid (Mhz. Usharidim), der General. Diese Bezeichnung gilt unabhängig davon, ob der Kommandant Land- oder Seestreitkräfte befehligt. Ohnehin ist jeder Usharid, der etwas auf sich hält, sowohl auf den Planken eines Schiffs als auch auf festem Boden sicher unterwegs. Ebenso zeichnet einen Usharid aus, dass er nicht unbedingt über hunderte oder tausende von Soldaten gebietet. So gibt es den beliebten Witz: "Der Usharid von Kerrish-Marad terrorisierte viele Jahre seine Umgebung, bis die Shugita (Priesterin) ihm und seinen drei Freunden den sechsjährigen Hosenboden versohlte. Was ist schon zu erwarten, wenn ein yihenischer Astronom einem Talameni ein Horoskop erstellt? Da kommt zwangsläufig ein Bandenführer bei heraus."

Dem Usharid folgen die Sharidim (Einzahl Sharid), die Schiffskommandanten und Führer jeweils einer der Haridim (Einheiten), von denen einige sogar der Rasse Yachjin entstammen. Einer der Sharidim ist Schatzmeister des Generals mit eigener Wachmannschaft. Diese zählt dann ebenso als eigene Harid, auch wenn sie nur ein Dutzend Mann umfassen mag - die Größe ist für die Bezeichnung schlicht egal.

Haridim lassen sich beliebig in Jimana, kleinere Einheiten, einteilen. Es gilt als dumm, keinen erfahrenen Soldaten, einen Har-Shater (Einzahl

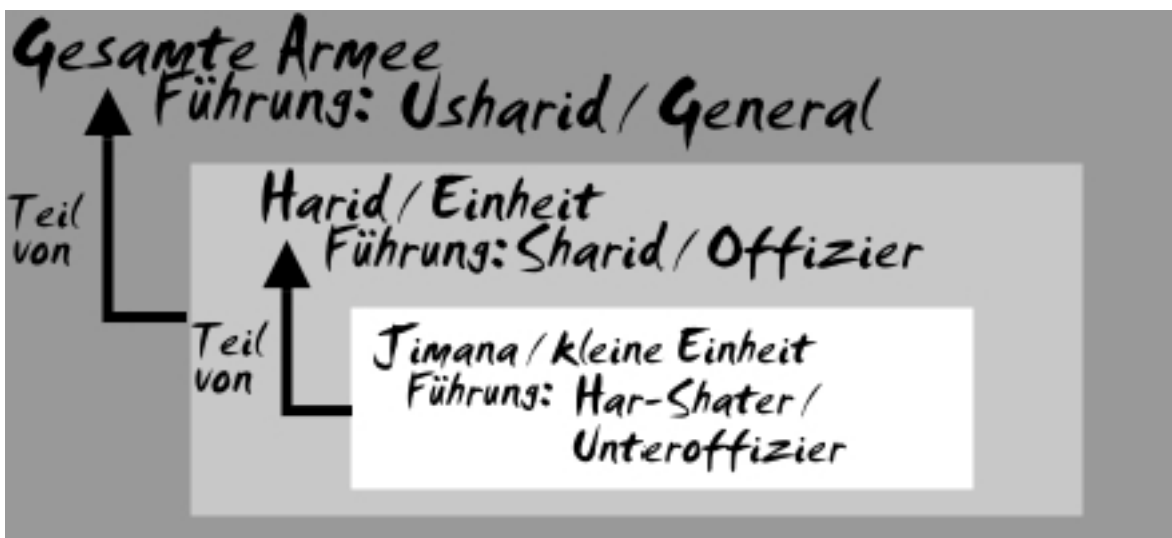
entspricht der Mehrzahl), der gewisse Führungsqualitäten besitzt, mit den gewöhnlichen Soldaten, den Shater, als Befehlshaber loszuschicken. Har-Shater sind sozusagen Offiziere auf Abruf (Professionsaufsatz Kerrishiter-Offizier des HC) und wie alle höheren Ränge oftmals aus einer einflussreichen Familie, aber auch mit militärischen Kenntnissen ausgestattet. Ebenso sollen Harid und Jimana nicht vollständig aus Choram, in der Ausbildung befindlichen Neulingen, bestehen. Den Namen haben sie nach dem "Gesang", den sie oft abgeben, wenn sie verletzt werden.

Viele Usharid arbeiten für ein Handelshaus, aber auf eigene Kosten. Es kommt dabei nur auf das Erreichen des Ziels an, der Weg spielt meist eine untergeordnete Rolle. Der Rat der Händler von Kerrish-Thalam, genannt Malik (nach seinem legendären Gründer), kontrolliert die Usharid nur locker, egal ob sie in Staatsdiensten stehen oder für Privatleute arbeiten. Die Königsfamilie Kerrish-Yih, die Qishumdanit, dagegen hat den Privatleuten den Einsatz eigener Truppen nördlich der Brillantsteine untersagt und sendet immer einen Malek, einen Kontrolleur, mit, der die Aktivitäten im Auge behält.

Die Shaknu (Statthalter) verlassen sich auf fest angestellte Truppen. Abgesehen davon, dass sie selbst den Posten des Usharid einnehmen, ihre Truppen eher Polizei- denn Militär-Aufgaben wahrnehmen und zur Wahrung der Gesetze im Umgang mit Kerrishitern (viele) und jenen für den Umgang mit anderen Völkern (wenige) verpflichtet sind, bestehen keine Unterschiede.

Von der Ausrüstung

Hauptwaffen der Kerrishiter sind Garmesh-Dolche, Chereb-Schwerter, Karmak-Speere und Feuerwaffen, für den Einzelsoldaten Einhand- oder Zweihand-Donnerkolben, als Artillerie Donnerrohre. Standard bei den Feuerwaffen der



Kerrishiter ist Vulkansand, wodurch der Schaden gegenüber dem Myranischen Arsenal um 1W6 steigt (also auf 3W bzw. 4W). Andere Völker verwenden, wenn überhaupt, Donnerpulver. Für Donnerrohre wird grundsätzlich Vulkansand verwendet. Wurfspeere, so keine (auch zum Wurf geeignete) Karmak vorhanden, oder nur noch selten Armbrüste sind Donnerkolben-Ersatz für schlechtes Wetter, da Nässe Feuerwaffen stark zusetzt. Für schnellere Salven setzen einige Kommandanten auch Kurzbögen ein, obwohl sie teurer sind. *Har-Shater* und einzelne *Shater* tragen häufig Wurfschlingen mit Füllung, um Gegner mit Reizgas aus Unterschleichen zu treiben, Rauchwolken als Deckung zu fabrizieren oder Dinge in der Nähe in die Luft zu jagen. Schilde sind üblich, um geschützt nachzuladen oder bis in Schussweite vorrücken zu können.

Neben gewöhnlichen Stein- oder Eisenkugeln finden auch *Kettenkugeln* Verwendung: so wie ein Seil zwischen den Enden einer Bola gespannt ist, findet sich eine Kette zwischen zwei kleineren Kugeln. Eine vor der Andern wird in das Rohr gefüllt, und bei der Zündung spannt sich die Kette zwischen den Gewichten. Das Zielen ist durch die Kugeln jedoch erschwert, dafür verursachen sie meist größere, jedoch weniger tiefe Löcher und können Takelagen oder Soldaten umreißen.

Optionale Regel zu Kettenkugeln: *Kettenkugeln richten +1W6 TP* gegen unbelebte Objekte an (+3 bei Eisenkugeln). Sie richten dieselben TP gegen Lebewesen an; aufgrund der Kette ist die Ausweichen-Probe, da ein größeres Gebiet betroffen ist, dafür grundsätzlich um 8 statt 6 Punkte erschwert. Die Reichweite sinkt um 20 % (in allen Entfernungen), die FK-Probe ist wegen der Eigenrotation, die eine Voraussicht der Flugbahn erschwert, und der speziellen Lage, die sie im Rohr erreichen müssen, um 2 erschwert. Würde die Probe ohne den Aufschlag gelingen, wird sie zwar abgeschossen, schlägt aber in der Regel zu früh ein und verfehlt damit das Ziel.*

An Rüstung sind Nietenpanzer für die einfachen Soldaten, Brustharnische aus Kochleder oder Edelbronze und Klibanien für die höheren Ränge üblich. Einige verdeckter agierende Spezial-einheiten und Leibwächter tragen Bronzemäntel, die sich von den üblichen Brokat-Gewändern nur durch die versteckten Edelbronze-Platten unterscheiden und so nicht ohne weiteres von der üblichen Kleidung der Kerrishiter zu unterscheiden sind. Typischer Helm ist der Kegelhelm mit Zier in Form eines Busches Rosshaar an der Spitze.

Einheiten

Der kerrishitische Soldat soll recht vielseitig einsetzbar sein, daher gibt es nur wenige Gattungen. Die große Mehrheit sind Infanteristen, gefolgt von den (Scharf-)Schützen und Hilfstruppen. Letztere übernehmen, was so an Nebenaufgaben ansteht, und sehr riskante Missionen. Das Abschieben von *Shater*, die Verfehlungen haben und mit solchen Aufträgen ihre Reputation wiederherstellen, ist nicht unüblich. Ebenso dienen viele Fremdrassen in den Hilfstruppen, deren Motivation jener der religiös motivierten Myroskani (Yachjin) aber nicht gleichkommt. Die Kavallerie setzt Pferde mit breiten Köpfen ein, sogenannte "Falsche See-Einhörner", die an den Lärm und Geruch der Feuerwaffen gewöhnt werden und ihren Kopf als ruhige Ablage zum Zielen zur Verfügung stellen. Das Fell ist kurz, die Füße sind breit, und namensgebend ist der Kegelhelm mit Zapfen, aus dem ein wenig des eigenen Haares heraus schaut - was an ein Einhorn erinnert. Rüstungen tragen die Pferde eher selten, werden sie doch für schnelle Manöver eingesetzt.

Seesoldaten schließlich tragen niemals Nietenpanzer, weil die sich rasch mit Wasser voll saugen. Sie unternehmen zuweilen auch Landungen, teils mit den schwimmfähigen Pferden oben erwähnter Rasse. Generell sind aber alle *Shater* in der Lage, sowohl an Land wie auf einem Schiff zu kämpfen. Die meisten Feuerwaffen werden jedoch noch von zwei *Shater*, meist Yachjin, geladen und abgefeuert. Für die Versorgung sorgen ein paar Ärzte, die der Usharid seinen *Sharidim* zur Verfügung stellt. Kleinere Wunden können die Soldaten selbst versorgen.

Typischer Schiffstyp ist die Dschunke, doch gibt es auch geschlossene Formen, deren Deck von schildkrötenartigen Schutzplatten überspannt wird. Diese arcanomechanischen oder mit Ruderern betriebenen Schiffe heißen daher *Schildkröten*, sind aber meist langsam und schwerfällig. Sie dienen als sehr schwere, schwimmende Artillerie, vor allem in kleineren Versionen zum Anlanden und Entern: der meist drachenartige Kopf vorn wird zur Verankerung ins Erdreich oder das Feindschiff versenkt, bildet so auch eine Brücke zum Übersetzen. Es handelt sich dabei tatsächlich um eine Weiterentwicklung der hjaldingischen Schiffe, die für die Händler zu wenig Stauraum haben.

Die Kriegsschiffe besitzen zuweilen regelrechte Landeplattformen für einzelne oder mehrere Insektopter zugleich; diese Trägerschiffe stehen für Privatleute arbeitenden Usharidim nicht zur Verfügung, aber manchmal bis zu einem halben Dutzend der Fluggeräte. Demergatoren meiden die Kerrishiter, weil sie dem Meer eine böse Natur zuschreiben.

Kommunikation

Eine fortschrittliche Armee muss natürlich in der Lage sein, schnell auf veränderte Bedingungen zu reagieren. Usharidim und die meisten *Sharidim* pflegen, wenn überhaupt, nur selbst als Scharf- oder Richtschützen einzugreifen - es sei denn, der Feind kommt ihnen zu nahe. Von einem möglichst gute Aussicht bietenden Punkt beobachten sie das Geschehen mit ihren Fernrohren, umgeben von ihrer Garde und der *Harid* des Schatzmeisters. Signalgeber tragen eine kleine Einhand-Flöte mit wenigen Löchern, genannt *Jimana-Thur*, und eine Flüstertüte. Der Klang der eigentlich leisen Flöte wird durch die Flüstertüte verstärkt. Jede Armee pflegt dabei einen leicht veränderten Ton-Kodex, und es gibt in den Ausbildungslagern der menschlichen und yachjinischen Kämpfer viele Tage, an denen es nur um dessen sture Verinnerlichung geht. *Har-Shater* haben auch immer ein oder zwei Signalgeber dabei, aber jeder Soldat kennt eigentlich die Griffe, um "Rückzug" und "brauchen Hilfe" zu blasen.

Der Legende nach sollen mächtige Zauberer einst mit Musik wie von Flöten große Macht entfesselt haben, und die kerrshitischen Magier sollen auch angeblich auf solche Instrumente zurückgreifen. Eine andere Sage will gar berichten, dass Blasrohre erfunden wurden, nachdem Kinder anfangen, die Löcher der Flöte zuzuhalten und Steinchen aufeinander abzufeuern. Die ersten Feuerwaffen, so heißt es weiter, seien aus Flöten entstanden, die mit Zündungen von Donnerpulver betrieben wurden, bis irgendwer auf die Idee kam, das Bronzerohr (denn die Flöten sind aus Metall) zu verlängern, die Löcher auszusparen und eine Kugel einzufüllen.

Taktiken

Yachjin ermöglichen dank ihrer Dämmerungssicht Operationen bei Nacht, wenn nur ein bisschen Licht zur Verfügung steht. Kleine Talglichter, neuerdings auch blaue oder grüne Leuchtsteine in robusten Bronzelämpchen, reichen aus. Fackeln werden selten getragen (und nicht von den *Har-Shater* an aufwärts), Feuerwaffen bei entsprechenden Mitteln für diese Nacht-Missionen mit Radschlössern versehen, um verräterisches Feuer und Geruch zu vermeiden.

Die Lieblingstaktik ist aber, sich vom Gegner fern zu halten und die mächtige Artillerie einzusetzen. Ist der Feind oder ein Gebiet dann von den Geschossen der Donnerrohre durchsiebt, wird bei Bedarf die Armee ausgeschickt, um was auch immer zu tun. Einzelne Scharfschützen mit speziellen Donnerkolben, versehen mit gezogenen Läufen, sorgen aus sicherer Entfernung für Deckung. Einige Soldaten tragen auch mehrläufi-

ge Schusswaffen, die ohne Nachladen zwei bis drei Schüsse hintereinander abgeben können. Dies verringert die lange Nachladezeit ein wenig. Die meisten Donnerkolben sind jedoch einfache Modelle, mit Reichweiten, die anderen Schusswaffen unterlegen sind. Sie sind jedoch billig, auch im Nahkampf einsetzbar und können einen Schock auslösen - sozusagen das südliche Gegenstück zum Fustibalus der Karonier.

Optionale Regel zum Schock: Bei einem Angriff mit Feuerwaffen muss der Gegner eine MU-Probe +1 (bei der ersten Begegnung +3) bestehen, bei deren Scheitern er sich verängstigt hinkniet oder panisch davonläuft. Bei entsprechenden Ängsten kommen diese auf die Proben dazu. Sensibler Geruchssinn kann vor allem im Nahkampf Probleme bereiten, denn zumindest die Waffen riechen nach dem Abfeuern noch ein wenig nach dem Pulver (etwa 1 SR). Mitgeführte Luntens sind für Wesen mit diesem Nachteil nur schwer zu ertragen. Bei Reittieren gelten Proben von +4 bis +1, je nach Erfahrung und Gewöhnung an generellen Lärm in Kämpfen. Kerrishitische Soldaten, die dienenden Yachjin, Vesai aus Meralis, dem Kerrishiter-Gebiet und teils angrenzenden Gebieten werden natürlich darauf trainiert, dem Lärm und Geruch nicht nachzugeben, sodass hier nur bei entsprechenden Ängsten gewürfelt werden sollte. Selbiges gilt für Reittiere dieser Völker.

Für Belagerungen bedienen sich die Kerrishiter gern des Tunnelbaus bis unter die feindlichen Befestigungen, um dann eine Sprengladung zu legen. Diese Arbeit wird von den Hilfstruppen verrichtet. Zum Abschluss wird der Tunnel noch zugemauert, damit die Sprengkraft sich einzig und allein nach oben richtet und eine Lücke reißt. Aber auch künstliche Brücken, leichte Befestigungen und Gräben werden bei Gelegenheit errichtet.

Interessanterweise werden Feuerwaffen und Yachjin nicht gegen andere Kerrishiter eingesetzt. Die einzige Ausnahme bilden von Astrologen als "Störer der kosmischen Vorgänge" UND den Priesterinnen als "Erzfrevler" bezeichnete Leute. Andererseits haben die Yachjin keine Probleme, gegen wilde Artgenossen vorzugehen, wenn die "Gesandten ihres Gottes", wie die dienenden Yachjin oft denken, es ihnen befehlen. Das Ansehen der Rasse ist bei den Kerrishitern jedoch nicht besser als das anderer, vielleicht sogar schlechter.

Kerrishiter-Schützen mit Feuerwaffen/Bela statt Bogen: Wenn Sie mit dem optionalen Talent Feuerwaffen spielen, kostet diese Profession 1,6 GP weniger - also 5 statt 7 GP -, weil Feuerwaffen nach Spalte C, Bögen aber E gesteigert werden. Daraus ergeben sich die andern Kosten für den

+7-Bonus. Bei gleich bleibenden Professionskosten müssten Sie ansonsten einen Bonus von +12 auf Feuerwaffen vergeben, was deutlich zu mächtig wäre.

"Wir mögen keine Feuerwaffen": Gruppen, die Feuerwaffen nicht mögen, sollten diese bei Bedarf grundsätzlich durch (Schwere) Belari ersetzen. Die Ladezeit ist ähnlich, der Schaden auch, ebenso die Empfindlichkeit gegen schlechtes Wetter, der reine Waffenpreis höher, die Munitionskosten dafür niedriger und die Reichweite etwas höher - es sei denn, Sie erfinden eine speziell modifizierte Variante des Südens, z. B. weil die Federn dort aus Edelbronze statt Karetan bestehen. Am wichtigsten ist aber, dass Belari mit einer Machira darauf als Nahkampfwaffen ebenfalls Verwendung finden (nur eben mit dem Talent Bastardstäbe oder Speer statt Hieb Waffen). Auch Donnerrohre können auf Wunsch durch Ballisten ersetzt werden.

MYRANOR EXTREM IV- RAVESARAN-OPTIMATEN- MAGIER

von Dennis Rüter

Ravesaran sind eine chimärische, also künstlich erschaffene Rasse, die sich von Menschen 'nur' insofern unterscheidet, als dass sie aus Zwittern besteht. Künstliche Schöpfungen werden üblicherweise ohne Begabung für Magie geboren, aber die Ravesaran sind mit fast allen anderen Humanoiden fortpflanzungsfähig. Wenn ein Ravesaran ein Kind zeugt, ähnelt dies absolut der Mutter, aber wenn es selbst von einer anderen Rasse schwanger wird, hat der Nachwuchs später gewisse anatomische Merkmale, die seine Verwandtschaft darlegen. Das Kind ist Halb-Ravesaran, steht sozusagen zwischen den Rassen - eine Eigenheit, die im offiziellen Dere in größerem Umfang bisher nur von Halb-Yachjin und Halbelfen geteilt wird.

Halbelfen sind, wie ein Elternteil, von Natur aus magisch, und können (mit entsprechender Ausbildung) die Laufbahn eines hauptberuflichen Zauberers (also Gildenmagier etc.) einschlagen. Ob der andere Elternteil magisch ist, spielt für die grundsätzliche Befähigung keine Rolle. Bei den Ravesaran stellt sich die Frage: wenn der Vater menschlicher Zauberer ist, kann sich die Begabung dann auf den (optisch wohl nicht von anderen Ravesaran zu unterscheidenden) Mischling übertragen? Die Halbelfen-Überlegung legt dies zumindest nahe.

Warum aber sollten Ravesaran Zauberer werden? Mit den Boni auf IN und CH, zudem einer von Natur aus recht hohen MR, erfüllen sie nicht nur die Voraussetzungen für viele magische Professionen, sondern auch magische Sonderfertigkeiten. Der KK-Malus von 2 lässt sich für einen Zauberer leicht verschmerzen - jedenfalls leichter als bei den verschiedenen Krieger-Professionen.

Da Ravesaran außerdem nach Möglichkeit aus Kostengründen natürlich vermehrt werden und fast ausnahmslos den Mächtigen als Gesellschafter etc. zur Seite stehen, hat ein Halb-Ravesaran im Grunde sicher gute Karten, Zugang zu Material und Lehrern zu erhalten.

Das größte Problem bei diesen Mischlingen ist ihre Herkunft, da Chimären als Diener und nicht als Herrscher hergestellt werden. Ob sie daher eine

Halb- oder Vollzauberer-Ausbildung erhalten, hängt von dem Haus und der Betonung der Hälften ab, wobei die übliche Vererbung über 'die' Mutter ja den Ausschlag in eine etwas ungünstige Richtung nahelegt. Die Phraisopos haben durch ihre Heiratspolitik, die das Blut der Alten reinhalten soll, zum Beispiel kein Interesse, die Icemna verabscheuen Chimären, Aldangara, Kouramnion und Partholon stehen nicht so sehr auf körper schwache Angehörige - was gerade bei ersteren schade ist, bietet sich Verwandlung doch bei den Ravesaran an.

Das Haus Illacrion, welches sich selbst als Erfinder der Rasse ansieht, wird sich sicher nicht um solchen Kram scheren (und für die nicht genannten lässt sich sicher eine Begründung (er-)finden). Wenn das Kind nicht gerade mit seiner Zwitterhaftigkeit hausieren geht, wird es hier sicher mit etwas Geschick weit kommen. Ob das Kind in ravesaranischer oder imperialer Kultur erzogen wird, bleibt dem persönlichen Geschmack überlassen. Ich verwende mal die der imperialen Ravesaran mit Illacrion-Aufsatz, was die Regeln zwar sehr ausdehnt, aber schließlich sind wir hier bei Extrem und nicht 100% brav nach Regeln.

DAS KONZEPT

Ziel meines Versuchs ist ein Charakter mit hoher Basis-AE, der mit den Regeln im Wesentlichen konform geht. Werte für Illacrion-Magier sind inoffiziell aus Ausgabe 10. Es geht NICHT um einen Kampf-Varken, der TaW in zwei Kampftalenten von 10 und eine Basis von 8 in den Basiswerten (AT, PA, FK eben) hat. Unter diesem Gesichtspunkt präsentiere ich nun das Ergebnis:

Das Illacrion-Optimaten-Magierlein

Name: Verata e Valantia an Illacrion

Rasse: Ravesaran

Kultur: Imperiale Ravesaran mit Illacrion-Aufsatz

Profession: Illacrion-Magier

Haarfarbe: hellbraun

Augen: braun

Größe: 185 cm

Gewicht: 70 Okul (Kilo)

Alter: 14

Mod: IN+1, CH+2, KK-2, LE +10, AU +12, MR -1, AE +31 (Astralmacht*, Vollzauberer, Zauberhaar*)

Eigenschaften: MU 12, KL 14, IN 14, CH 15, FF 13, GE 12, KO 11, KK 8; LE 25, AU 30, AE 59 (inkl. SF Gefäß der Sterne*), MR 6, SO 8 (Bonus Optimat kommt erst nach der Initiations-Queste zum Tragen! HC S. 239)

Vorteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration II*, Astralmacht (6)*, Herausragendes Aussehen, Optimat, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer, Wohlklang, Zauberhaar

Nachteile: Eitelkeit 7, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Nahrungsrestriktion (keine tierischen Produkte), Neugier 6, Schlechter Ruf 4, Unfähigkeit (Kraft), Unfähigkeit (Baal-Urgol), Verpflichtungen (Haus Illacrión), Vorurteile gegen zweigeschlechtliche Rassen 6

Sonderfertigkeiten: Gefäß der Sterne*

Gaben: -

Kampf (AT/PA): AT-Basis 6, PA-Basis 7, FK-Basis 7, INI-Basis 10, Ausweichen-Basis 8; Dolche 4 (9/8), Bela 4 (11), Hieb Waffen 4 (8/9), Raufen 5 (10/8), Ringen 6 (10/9)

Körper: Athletik 2, Körperbeherrschung 6, Reiten 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Singen 9, Sinnenschärfe 4, Tanzen 7, Zehen 5

Gesellschaft: Betören 9, Etikette 7, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 10, Sich verkleiden 7, Überreden 4, Überzeugen 4

Natur: Orientierung 1

Wissen: Brettspiel 7, Geographie 2, Geschichte 3, Götter/Kulte 3, Heraldik 3, Magiekunde 4, Philosophie 5, Rechnen 5, Sagen/Legenden (Imperial) 8, Tierkunde (Monstren) 3

Sprachen/Schriften: Muttersprache Hiero-Imperial 12, Zweitsprache Gemein-Imperial 10 und Ravesaran 10, Alt-Imperial 5, Imperiale Lautzeichen 8

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Seele 3, Heilkunde Wunden 3, Kochen 3, Malen/Zeichnen 5, Musizieren 5, Falschspiel 5 (oder Instrumentenbauer +5, was natürlich zum Musizieren passt)

Profil-Boni: Feuer 2, Luft 1, Baalian 1, Belcar 1, Kontrolliere 1, Forme 1, kann Feuer und Luft um je eine Spalte erleichtert steigern

Zauberfertigkeiten: Feuer 4, Luft 3, Wasser 1, Humus 2, Eis 1, Baalian 3, Balburri 2, Belcar 3, Ashabel 1, Balathandis 1; Beseele 3, Forme 4, Heile 2, Kontrolliere 4, Konzentriere 2, Schade 2, Verhülle 2

Matrizen: Balburris Segen, Balathandis skeptischer Blick, Haut des Shingwa, Helfende Hand des Humus, Helfendes Herz des Humus, Silberner Schutz, Trägerische Erscheinung, Ver-

wirrung des Geistes (siehe auch Myranische Mysterien)

Rituale: Ritualkenntnis (Optimatisch: Illacrión) 3, Kenntnis der ersten drei Stabzauber der Illacrión (werden erst nach der Queste auf den Zauberstab gelegt)

verbilligte Sonderfertigkeiten: -

Ausrüstung: zwei Sätze teure oder ein Satz Luxuskleidung, Magier-Calar der Illacrión, Zauberstab, Stirnband, Phugion, mit Halbedelsteinen verzierte Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripte, Handfächer, Empfehlungsschreiben des Mentors, Brotbeutel, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 12 Aural (SO-Startkapital und Professions-Geld)

* Diese Vorteile/Sonderfertigkeiten gibt es in Myranor zurzeit (August 2008) nicht, aber ich denke, dass es sie geben wird. Durch die Vorteile kommen 13 AsP zu Vollzauberer (myranisch 18 AsP) dazu, durch die SF zählt CH doppelt bei der AE-Berechnung - was natürlich bei einer Rasse mit CH-Bonus wie die Faust aufs Auge passt. Sie erfüllen von Natur aus die Voraussetzung (IN 13 und CH 15) für die SF, sonst müsste Herausragende Eigenschaft als Vorteil gewählt werden.

Zur Ausgestaltung:

Schlechter Ruf wird auf Gesellschaftstalente draufgeschlagen, sollte aber bei den Eigenschaften und TaWs verträglich sein. Dafür gibt es Astrale Regeneration II, damit unser Magier seine hohe AE ein wenig schneller regeneriert. Die Matrizen haben einen etwas höheren Wert als die 50 AP aus der Profession (um 7), also habe ich die Differenz später verrechnet. Die Kultur der Ravesaran hat von Natur aus Kosten von 9, was für eine Klasse wie Magier recht hoch ist. Doch durch die Doppelvergabe von Verpflichtungen für Illacrión wird die Hälfte der Nachteils-Kosten (also 6) freigesetzt.

Unser Magierlein ist zwar körperlich ein wenig schwach, aber mit guten Begleitern und seinen Fähigkeiten sollte es möglich sein, den Kampf von ihm fernzuhalten.

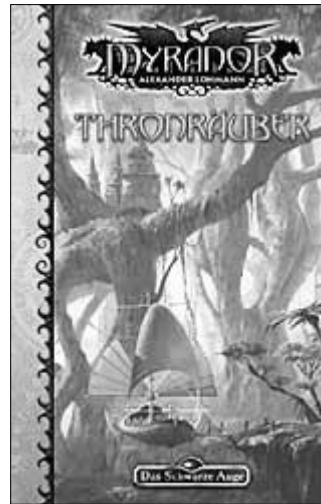
ES LIEST SICH WAS IV – THRONRÄUBER

von Dennis Rüter

Herbstzeit bedeutet scheinbar Niedergang: Bäume verlieren ihre Blätter, und wenn schon die abnehmende Tageslänge nicht zu sehnsüchtigen Gedanken (an den Sommer) verführt, so doch das zunehmend (nach Verständnis der Mitteleuropäer) schlechtere Wetter. Nebel, Regen und Brisen bringen keine Abkühlung mehr, sondern nehmen die Kraft, ziehen ungeschützten Wesen die Wärme aus dem Körper und wirken düster und unheimlich. Die Grenze zum Sturm, zu Graupel, Schnee und (Nacht-)Frost wird oft überschritten, ohne dass die weiße Pracht im Tiefland liegen bleibt. Vögel fliegen in den Süden, kleine Säugetiere halten Winterschlaf – für Menschen in unserer Gesellschaft undenkbar bzw. für die meisten unbezahlbar. Um sich von der immer trostloser wirkenden Umwelt abzulenken, empfehlen sich Aktivitäten im Haus. Da kommt ein gutes Buch ja gerade recht. Und am Ende bleibt die Erkenntnis: auf Ruhe folgt Aktivität, auf Niedergang neues Wachstum, auf ein Ende ein Anfang.

Bei schwarzer Magie und dunklen Horden denken DSA-Spieler der letzten Jahre an die besetzten Gebiete im Osten Aventuriens, wo mittlerweile größtenteils Borbarads 'Ur-Enkel' das Sagen haben. In Myranor wären so kleine Gebiete kaum überlebensfähig bzw. nicht erwähnenswert im großen Kontext. Hier haben die Autoren und Autorinnen daher ein den Dimensionen der wohl von Pol zu Pol reichenden Landmassen angepasstes Staatswesen düsterer Prägung eingeführt, mit Millionen von Sklaven und untoten Dienern: die Diktatur der Draydäl, die dem Lande selbst das Leben aussaugen. Das ehemalige imperiale Gebiet westlich des blauen Orismani wurde von ihnen besetzt, die Stadtstaaten östlich davon bis Xarxaron zittern vor den Untoten.

Dieses Gebiet liegt im fernen Westen, abseits der Gebiete, in denen Aventurier in der Regel stranden. Trotzdem ist es gut, dass sich jemand die Mühe gemacht hat, eine Geschichte in den Stadtstaaten spielen zu lassen – wenn auch die Probleme dort innerer Natur sind.



Autor: Alexander Lohmann

Seitenzahl: 351, davon 338 Seiten Geschichte und 5 fürs Glossar

Preis (F-Shop): 9,- €

Cover: Auf einem Baum stehen ein paar an fette Magier mit Spitzhüten erinnernde Steinbauten, während im Vordergrund ein paar Menschen von einem kleineren, ballonlosen Luftschiff aussteigen. In

der Geschichte kommen immerhin ein Luftschiff und der Pardir-Dschungel vor.

Geschichte: Die Zauberin Baliane lebt in einem kleinen Stadtstaat am Oberlauf des grünen Orismani (liegt östlich des blauen) und verdient sich ihren Unterhalt durch kleine Austreibungen. Eines Tages begeht ein Bekannter – im Geiste zurückgeblieben – auf der Flucht ein 'Verbrechen'. Sie flieht mit dem Zurückgebliebenen in den Dschungel und gelangt über das erwähnte Luftschiff mit Mühe nach Neanikis. Dort wird sie in die Rebellion gegen den Magnaten gezogen, der den Einwohnern noch für die letzte Kleinigkeit ihr Geld abknöpft, sodass die Rebellen den Trodinar wieder an die Macht bringen wollen. Dabei hat Baliane, die den Ort vor zehn Jahren verließ und jetzt von der Situation überrascht wird, durchaus mehr mit der Sache zu tun, als der Anfang vermuten ließe.

Diese Geschichte ist so einfach wie gut. Um den Plot herum, der aus wenigen Blickwinkeln beschrieben wird, schildert Herr Lohmann einige kleine Geschichten, die in selbigen übergehen, ihn bereichern und ausschmücken. Draydäl spielen keine Rolle, und auch die Magie beschränkt sich im Wesentlichen auf ein paar Matrizen und einen speziellen 'Effekt'. Das ist auf dem Kontinent der Magie schade, angesichts der Veröffentlichung im Jahre 2004 (noch vor dem neuen HC) jedoch verzeih- und verstehbar.

Weder die Bösen noch die Guten sind übermächtig. Nicht ganz unerwartet für mich kam zum

Schluss eine Wendung. Der Entschluss des Autors, das Ende nicht glücklich zu gestalten, ist lobenswert und gut umgesetzt. Ein Quäntchen Tiefe hätte aber noch hinzugefügt werden können, um eine unvergessliche Meistermischung zu erzeugen. Die Widmung, die der Autor am Anfang des Buches der Memoria Myrana zukommen lässt, gibt einen Pluspunkt.

Auf der anderen Seite muss die doch plötzliche Rettung Balianes und ihres Schützlings aus dem pardirverseuchten Dschungel als 'erstaunlicher Zufall' abgetan werden. Die Vinshina, die mit ihrem Luftschiff auf Bitte (oder für einen Gefallen?) einer Ashariel dort vorbeikommen und die Zauberin aufnehmen, tun dies nämlich nur auf Bitte (oder für einen Gefallen?) einer Ashariel, die anfangs scheinbar mehr weiß, sich aber nach und nach als unspannend unwissend entpuppt. Zudem sollen die Luftschiffer eine Stadt am grünen Orismani, sozusagen vor der eigenen Haustür, nicht einmal aus Erzählungen kennen? Und einen Tharpuresen mitnehmen, weil der einen (besseren) Weg durch Tharamans Rippen weisen kann?

Charaktere: Neben der immer sehr unentschlossenen Baliane und dem zurückgebliebenen, friedlichen Hünen gibt es noch den erwähnten, 'vom Winde verwehten' Bansumiter, der eigentlich nur ordentlich absahnen möchte, und eine Handvoll dürftig ausgestatteter Rebellen, die aber nur (passende) Nebenrollen mimen. Ein Sprichwörter Myranors von sich gebender Shingwa dürfte auch anderen Lesern im Gedächtnis haften bleiben. Die verschiedenen Charaktere und deren Motivationen sind verständlich und nachvollziehbar, die Personen dreidimensional - nur bei der Ashariel, die Baliane aus dem Dschungel rettet, stellt sich die Frage, warum sie das alles tut. Und der endgültige Grund wirkt dann doch extravagant, als habe die Vogelfrau nichts Besseres zu tun. Jedenfalls ginge es schneller einen Typen mit Höhenangst zu kurieren, um ihr Verlangen ebenfalls zu befriedigen.

Der Wechsel eines Mitglieds von der 'dunklen' auf die 'helle' Seite während des Finales wirkte auf mich doch etwas seltsam, zumal dieser Charakter kaum in der Geschichte auftaucht und fremd bleibt. Seinem inneren Konflikt ließe sich sicher etwas abgewinnen, aus seiner Sichtweite die Seite der Mächtigen (oder des Magnaten) mit Nuancen bereichern. Dazu beitragen würde auch ein Auftauchen eines alten Bekannten von Baliane, ohne dessen Hilfe das Finale nicht stattfinden könnte, der aber eben leider nicht vorkommt. Auch der Bansumiter wäre als zwielichtiger Charakter vielleicht noch stimmungsvoller.

Schauplätze: Der Roman spielt in zwei eher kleinen Stadtstaaten Meranthals. Lyrnathas besitzt

dabei die interessante Besonderheit, dass der Besitz der Toten, zumindest deren Wohnungen, von den Neristu verwaltet wird, die entsprechend das Sagen in der Stadt haben. Die Idee ist stimmig. Neanikis - ein Stückchen größer - dagegen wird von einem Zweig der Tharamnos regiert, zählt aber nicht zu Xarxaron. Der Ort besteht aus einer äußeren und einer inneren Stadt; in Letzterer leben die mächtigen Optimaten (und Honoraten?) in hohen Türmen hinter einer eigenen Mauer zu den einfachen Leuten. Zudem spielt ein Kapitel im wilden Pardirdschungel.

Die Beschreibungen vermitteln zwar ein gutes Bild, aber auch hier ließe sich noch mehr herausholen. Dies könnten zum Beispiel lokale Besonderheiten sein, wie bestimmte Spezialitäten, Tiere oder Pflanzen. Da das Arsenal erst lange nach dem Roman erschienen ist (und der Autor wohl nicht so festlegend beschreiben wollte), fehlt auch die örtliche Waffentradition, die sich bekanntlich im Mangel guter Schusswaffen einerseits und guter Verfügbarkeit von Chratholz andererseits ausdrückt. Die Austauschbarkeit ist dadurch möglich (zumindest innerhalb Myranors), was in diesem Punkt leider Abzüge in der Wertung bewirkt.

Wiedergabe Myranors im Buch: Leonir, Pardir, Ashariel und Shingwa kommen vor, ebenso (kurz) Vinshina mit ihrem nur wenig beschriebenen Luftschiff. Andere Rassen spielen keine so große Rolle. Selbiges gilt für Religion: nicht einmal ein Tempel steht irgendwo herum, nur das Brauchtum Lyrnathas bildet einen Rahmen für die Handlung, ohne den der Grund für die Flucht nicht gegeben wäre.

Fazit:

Cover: 4 von 5 Sternen

Handlung: 4 von 5 Sternen

Charaktere: 4 von 5 Sternen

Schauplätze: 3 von 5 Sternen

Wiedergabe Myranors: 3 von 5 Sternen

Gesamt: 4 von 5 Sternen (5 ist die Bestwertung)

Netter Roman, mal mit einem guten, wenn auch tragisch überschatteten Ende, dem ein bisschen mehr Lokalkolorit und 'Dunkelgrau' gut getan hätte.

WEGE NACH MYRANOR III – REISEN DURCH DEN LIMBUS

von Jochen Willmann

Schon in den vorherigen Artikeln unserer Reihe 'Wege nach Myranor' haben wir Möglichkeiten beleuchtet, schnell von Aventurien ins Guldensland zu gelangen. Diese sind aber bei weitem nicht die einzigen magischen Wege, um auf den Westkontinent zu gelangen. Eine besondere Stellung fürs schnelle Reisen hat derweit der Limbus, die alles verbindende Nichtwelt zwischen den Sphären.

Im dritten Teil dieser Reihe wollen wir uns mit diesem beschäftigen oder besser gesagt mit den passenden Artefakten, damit auch nicht-magiebegabte Helden durch den Nichtraum reisen können.

Auf dem Seeweg würde die Entfernung z. B. von der Premer Halbinsel bis Hjalldinggard auf Myranor ganze 3000 Meilen betragen, was eine Schiffsreise von einem Monat bedeuten würde, aber mittels eines Limbusartefaktes kann diese Strecke binnen weniger Stunden zurückgelegt werden, wodurch die Reise aber nicht minder gefährlich wird.

LIMBUSARTEFAKTE

DIE DURTHANISCHEN SPHÄREN

Im 3. Jahrhundert nach Bosparans Fall erschuf der Sphärologe und Autor des Buches *Astralebene* Erzmagus Durthan von Erkenstein drei Artefakte, die sogenannten 'Durthanischen Sphären'. Diese ermöglichen es mehreren Helden die Reise durch den Limbus anzutreten, und müssen von einer magisch begabten Person gesteuert werden.

In den Magierkriegen ging eine der Sphären verloren, während die Puniner Akademie die anderen zwei lange Zeit ihr Eigen nennen konnten. Im Jahre 1019 BF verlieh Prishya von Grangor die beiden Durthanischen Sphären an Seine Spektabilität Salpikon Savartin und seinen Bund der Schatten.

In den folgenden Monaten wurden mehrere Reisen durchgeführt, wovon eine nach Fasar in die Akademie der Geistigen Kraft führte. Dieses

besondere Artefakt weckte die Neugierde der dortigen Magier und nachdem Erzmagus Thomeg Atherion in den Genuss einer Limbusreise mittels der Durthanischen Sphäre kam, investierte er einiges an Zeit und Geld, um mehr über diese Artefakte zu erfahren.

Die beginnende Invasion der Borbaradianer jedoch zerstörte nicht nur eine der Sphären sondern verhinderte auch weitere Nachforschungen der Fasarer Magier um den Verbleib der dritten Sphäre. Nach Ende der dritten Dämonenschlacht wurden die Nachforschungen wieder aufgenommen, aber erst im Jahr 1031 BF ergab es sich, dass eine Expedition der Akademie der Geistigen Kraft einem Tagebucheintrag des Magiers Seronius nachging. In diesem Text berichtet er über seine Arbeit als Führer der Sphäre III und seinen letzten Auftrag.

Diese Spur führte die Fasarer ins Koschgebirge, genauer gesagt in Algortons Festung und der darunter befindlichen Mine (eine genaue Beschreibung der Örtlichkeiten finden Sie im Abenteuer 'Über den Greifenpass', mittels der ein eigenes Szenario der Bergung erstellt werden kann). In den Stollen der Mine wurden die Magier fündig und konnten die Sphäre nach dreiwöchiger Ausgrabung bergen, da ein Starten der Sphäre inmitten des Koschbasaltes für die ungeübten Magier nicht möglich war.

Seit Ingerimm 1031 BF gehört nun die Durthanische Sphäre III zu den bestgehüteten Geheimnissen der Al-Achamie-Akademie zu Fasar, von deren Existenz nur Seine Spektabilität Thomeg Atherion und die höchsten Lehrmeister der Magierschule wissen.

Durch das Tagebuch des Magiers erhielten die Gelehrten zudem genügend Wissen wie das Artefakt zu steuern ist, so dass erste Testreisen bereits durchgeführt wurden.

Weitere Informationen zur Akademie und Seiner Spektabilität Thomeg Atherion finden Sie in 'Wege der Zauberei' auf Seite 273 ff. und in 'Land der ersten Sonne' auf den Seiten 99 und 151.

Anmerkung: Die Begegnungstabelle und die Nebenwirkungstabelle für Limbusreisende basieren auf Texten von Anton Weste aus dem Abenteuerband "Meister der Dämonen" Seite 195ff.

Die Optik und Wirkungsweise der Durthanischen Sphäre III sind an die von Anton Weste beschriebenen Sphären I+II aus demselben Band angelehnt.

Die Sphäre III

Aussehen

Die fünf Schritt durchmessende Kristallkugel ruht auf einem Dreibein in Klauenform, dessen silbernes Metall der Klaue eines Gletscherwurms nachempfunden ist. Das Kristallglas des Artefaktes ist mit Rissen durchzogen und es scheint, als ob nur die Bänder aus schieferfarbenem Metall das Material spantenartig zusammenhalten. Wobei auch im getrübten Glas das Metall stellenweise aderförmig verläuft oder glitzernde Einsprengsel zu erkennen sind. An zwei Stellen jedoch sind etwa vier Spann große Stücke des Kristalls herausgebrochen. Als Blickfang hingegen sind die zahlreichen Vertiefungen von Zauberzeichen und Ornamenten, die auf dem gesamten Artefakt zu finden sind, zu sehen.

Hergestellt ist die Durthanische Sphäre aus stabilem Kristallglas, einer Legierung aus Meteoreisen und Silber sowie Arkaniumsplittern, die in einem bestimmten Muster im Kristall eingebettet sind. Als Einstieg dient ein ovales Loch an der Seite der Kugel. Der Innenraum des Artefaktes ist, abgesehen von gelb leuchtenden Zauberzeichen am Boden, leer und schmucklos, und die Sicht ist von innen heraus nicht trüb, sondern glasklar. Die Abflachung am Boden ermöglicht es den bis zu sieben Reisenden in der ansonsten kugelförmigen Sphäre eine gemütlichere Sitzposition einzunehmen, wobei hier auch bei kurzen Reisen bis zu einem Dutzend Menschen Platz finden können. Eine goldfarbene Plakette, auf der in bosparanischen Lettern die Buchstaben 'LS III gen. CCXIII BF' eingraviert sind, verziert die Unterseite der Kristallkugel. Mit einem Gewicht von 3.500 Stein kann die Sphäre nur mittels eines Ochsenkarrens oder der magischen Aktivierung bewegt werden.

Wirkung und Nebeneffekte

Zwei Mal pro Woche kann die Sphäre für Limbusreisen eingesetzt werden. Dabei wird ein mehrere Schritt messendes Tor in den Äther geöffnet und wie bei einem AUGES DES LIMBUS wird alles in und um das Artefakt in den Nichtraum gerissen. Der steuernde Magier wird beim Auslösen der Durthanischen Sphäre in gelbes Licht getaucht und kann es mit seiner Willenskraft durch den Äther steuern und an einem gewünschten Ort wieder in die wirkliche Welt eintreten lassen. Die vielen Risse und Löcher in der Sphäre zeigen, dass dies nicht immer ohne Blessuren vonstattengeht, wobei das Kristallglas bruchsfester ist als man glaubt: 800 Strukturpunkte bei Härte 12.

Ein Astralgeist mit sehr hoher Loyalität (LO 14) beherrscht das Artefakt, der dem Lenker hilfreich zur Seite steht und die Sphäre mit einer Geschwindigkeit von etwa 700 Meilen pro Stunde

gen Westen jagt, sogar den Weg zu manchem geheimen Ort kennt und diese den Reisenden gerne zeigt.

Wert

Der reine Materialwert beträt etwa 1.700 Dukaten. Bis zu 10.000 Dukaten wurden aber schon von verschiedenen Magierakademien der Puniner Akademie für die halbierte Sphäre II geboten.

Ein Auftrag für Helden

Mittels der Durthanischen Sphäre will Seine Spektabilität Thomeg Atherion nun Wissen aus fernen Ländern und Globulen erhalten, aber auch wertvolle Handelsgüter erstehen. Die nebenbei erhaltenen Informationen über die Kulturen und Sprachen ferner Kontinente können an Fernhändler, wie das Haus Dhachmani, für bare Münze verkauft werden, so dass sich die gefährlichen Limbusreisen auszahlen. Da der Aufenthalt auf einem fremden Kontinent verschiedene Gefahren birgt, ist es vonnöten, neben Magiekundigen auch profane Expeditionsmitglieder dabei zu haben. Um aber die Existenz der Durthanischen Sphäre weiterhin geheim zu halten wird die Akademie nur Personen einweihen, die schon seit langem für die Magierschule zuverlässig gearbeitet haben.

Sollte Ihre Gruppe der Schwarzen Magie eher abgeneigt sein, so würde noch die Sphäre II der "Schule der hohen Magie und arkanen Institut zu Punin" zur Verfügung stehen (siehe 'Herz des Reiches' S. 205). Es sei aber angemerkt, dass die Puniner Magier seit der Invasion Borbarads Sphärenreisen für zu gefährlich halten und es eigentlich keine Gründe für sie gibt, das Artefakt zu verwenden (Eine genaue Beschreibung der Sphäre II finden Sie im Abenteuerband 'Meister der Dämonen' S. 194).

DAS ELFENSCHIFF VALALWA

Wie die Helden an dieses sehr seltene Artefakt kommen, muss hier Ihrer meisterlichen Fantasie überlassen sein. Sie sollten es auch nicht auf Dauer ihr Eigen nennen dürfen. Daher sollte es erst nach Bestehen eines großen Abenteuers im Land der Elfen in die Hände der Helden geraten. Vielleicht sogar um die verschollenen Sippen der Firnelfen im Gildenland zu suchen.

Das Schiff hat sich aber auf jeden Fall in den letzten Jahrhunderten in einer Globule oder dem Limbus befunden, ansonsten wird der Zahn der Zeit die magisch veränderten Planken des Schiffes so weit zerstört haben, dass eine Reise durch den Limbus nicht mehr möglich ist.

Bei dem schlanken Schiff handelt es sich um einen sieben Schritt langen Segler aus schnee-

weißem Holz. Vor Jahrtausenden von den Hochelfen erbaut, prangt in goldenen altelfischen Lettern das Wort *Valalwa* am Bug des Schiffes. Halb durchscheinend und in einem blendenden Weiß erscheint das Segel. Am Heck ist ein Ruder seitlich angebracht, mit dem das Schiff durch den Limbus gesteuert wird. Sobald das Segel gesetzt ist, die Leinen los sind und der Steuermann das Ruder fest im Griff hat, geht nach den Worten *Valalwa* ein Ruck durch das Schiff. Wie durch Geisterhand bläht sich das Segel und alle Geräusche verstummen, als der Segler ins graue Nichts des Äthers eintaucht. Diese Art in den Limbus zu reisen ist nur einmal pro Woche möglich. Die Bauweise macht es möglich mit dem Elfenschiff auch auf Wasser zu fahren, nur sollte dabei nicht das Schlüsselwort gesprochen werden.

Takelage: I (R1) **Länge:** 7,4 Schritt
Breite: 2,8 Schritt **Schiffsraum:** 4,1 Quader
Tiefgang: 0,6 Schritt **Frachtraum:** 2,7 Quader
Besatzung: 6 M
Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 20
Härte: 5
Preis: unbezahlbar
Geschwindigkeit im Limbus: 800 Meilen/Stunde
Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde
 mit raumem Wind: 22 Meilen/Stunde
 am Wind: 10 Meilen/Stunde
Bewaffnung: keine

ANDERE ARTEFAKTE

Da die Durthanische Sphäre III bisher in offiziellen Publikationen seit den Magierkriegen als verschollen gilt, können Sie, wenn Sie sich näher an die Redaktionsvorgabe halten wollen, ein eigenes Artefakt für Limbusreisen kreieren. Hier ist Ihrer Fantasie keine Grenze gesetzt, von einem Kupferwürfel mit kristallinen Bullaugen bis zu einer Holzhütte aus dem Holz des 'Baumes der Reisenden' kann es alles geben. Und als Auftraggeber fungiert dann einfach der Erbauer des Artefaktes, ein alter Sphärenforscher und Artefaktmagier, der nicht alleine seine neue Errungenschaft testen will.

DER LIMBUS

Die Reise durch den Limbus ermöglicht es einem Zauberkundigen, wie bereits erwähnt schneller von einem Ort zum anderen zu kommen, aber im grau wabernden Nichtraum lauern mannigfaltige Gefahren, die hier genauer erläutert werden sollen. Zum Ursprung, Wesen, der Beschaffenheit und der Spieltechnik von Limbusreisen finden Sie weiterführende Informationen in 'Wege der Zauberei' ab Seite 358 ff. und 'Myranische Magie' S. 8.

Mit sehr hoher Geschwindigkeit rasen die Helden mit ihrem Limbusartefakt gen Westen und benötigen von Fasar nach Balan Cantara (ca. 5000 Meilen) um die sieben Stunden.

Pro Stunde kann es im Limbus zu einer Begegnung kommen, die in der folgenden Liste detaillierter beschrieben ist und mit 2W20 ermittelt werden kann.

2: Eine in Entstehung begriffene Globule

Die Graustufen des Limbus formen vor euch eine mehrere Meilen durchmessende Kugel, deren Umfang ständig anwächst. An manchen Stellen sind Risse in dem Gebilde zu sehen, hinter denen die Helden einen Sternenhimmel erkennen können. Einige der Risse verschließen sich nach kurzer Zeit wieder, während an anderer Stelle neue Spalten sich auftun und Wälder, Berge oder Seen zeigen.

3: Die letzte Kreatur

Scheinbar unendlich groß wabern widerwärtige weiße Massen von verwachsenem Fleisch vor euch im Limbus. An der amorphen Masse bewegen sich unaufhörlich Extremitäten, Blasen und Schwären. Das Fleisch bildet an einer Stelle sogar eine Art Tor, das scheinbar in die derische Wirklichkeit führt. Der Anblick dieser Wesenheit (eines Teilleibs des Omegatherions) macht eine Selbstbeherrschungs-Probe +5 nötig, um nicht ohnmächtig zusammenzubrechen.

4: Urtulamidischer Palast

Auf einem hundert Schritt durchmessenden Fels schwebt euch ein urtulamidischer Palast aus der Zeit der Magiermogule entgegen. Dutzende von Türmchen, Erkern und Zwiebdächern zieren das Gebäude. Ob und was die Helden in dem Palast vorfinden ist Ihnen, werter Meister, überlassen.

5-8: Zeitparadoxa

In einiger Entfernung taucht eine weitere Durthanische Sphäre (bzw. Elfenschiff) auf. Der Lenker des Artefaktes schafft es gerade noch, dem Hindernis auszuweichen und neben der anderen Sphäre anzuhalten. Als die Helden das Mysterium untersuchen wollen, blicken sie in ihre eigenen Gesichter. Plötzlich beendet ein greller Blitz das Spektakel und die Helden sind wieder allein. Kurze Zeit später kommt eine weitere Kugel auf sie zugerast - aus der Richtung, aus der die Reisenden eben kamen. Das andere Artefakt kann gerade noch ausweichen und hält neben der Sphäre, so dass die Helden in ihre eigenen Gesichter sehen können. Ein heller Lichtblitz beendet das Ganze und die Reisenden sind wieder allein.

Eine Zeitspalte, durch die die Helden geschwebt sind, hat sie mehrere Sekunden in die Vergangenheit geschleudert und so konnten sie beobachten wie sie selber heranfliegen - Satinavs Gesetze sind im Limbus nicht konstant.

9: Chitinsarkophag

Ein drei Schritt langer Sarkophag treibt vor euch durch den Äther. Seine Form erinnert durch die gewölbte, dreiteilige Gliederung an ein riesiges Insekt. Auf dem Deckel sind unbekannte Zeichen und Insekten eingraviert.

10-12: Tore in den Äther

Vor den Helden erscheint eine Pforte in den Limbus (W6):

- 1: Ein Brunnenschacht von unten gesehen.
- 2: Ein zwei Schritt großer silberner Ring mit dämonischen Glyphen, dessen inneres von nachtblauem Wasser erfüllt ist.
- 3: Ein Spalt im Grau, hinter dem Lavafluten erkennbar sind.
- 4: Die bodenlose Innenseite einer Holzkiste, die durch den Äther treibt.
- 5: Ein dreieckiges Steinportal, hinter dem nur Schwärze zu sehen ist.
- 6: Ein von Ranken umgebener Torbogen, dessen Durchgang von Blättern versperrt wird.

13-15: Die singenden Inseln

Vielleicht ein Dutzend kleine Eilande mit dem sie umgebenden Wasser, verstreut über ein Areal von fünfzehn Meilen Durchmesser, schwebt vor den Helden durch den Limbus. Auf dem kargen Land der Inseln scheint es nur Grasland und blasenartige Felsen zu geben, die bis zu 300 Schritt hoch aufragen. Mehr zu den Singenden Inseln finden Sie im Abenteuerband 'Reise zum Horizont' Seite 59.

16-18: Seelen der Toten

Der Weg der Helden wird von einer Seele eines Verstorbenen gekreuzt, die sich auf dem Weg zur Vierten Sphäre befindet. Die Reisenden erkennen ohne Hellsichtmagie nur, wie sich die grauen Schwaden wie durch einen Windstoß teilen und ein Schwingenrauschen in ihrem Geist zu hören ist. Ein OCULUS lässt erkennen, dass die unglaublich feine Matrix der Seele von einer anderen, helleren Matrix umgeben ist. Es ist nicht möglich, die Seele von ihrem Weg abzubringen, da sie selbst durch Hindernisse hindurchfließt. Bei Lebenden verursacht der eisige Hauch des Durchdringens 2W6 SP.

19-20: Geist

Ein ruheloser Geist wird auf die Helden aufmerksam (WdZ S. 203). Geister lassen sich im

Allgemeinen leicht verjagen, nur wenn sie sich zu mehreren zusammengerottet haben, werden sie zur Gefahr, dann versuchen sie das Reiseartefakt zu verfolgen und sich auf diesen vermeintlichen Ausweg aus ihrem Leid zu stürzen.

Bei der gefesselten Seele kann es sich auch um einen alten Bösewicht handeln, den die Helden in einem früheren Abenteuer getötet haben.

21-25: Derische Gegenstände

Als scharf vom Hintergrund abgezeichnetes Graubild ist ein irdischer Gegenstand zu erkennen, der vor den Helden im Nichtraum treibt.

Einige Beispiele:

- ein Wasserfass
- ein Belegnagel
- ein Wurfdolch
- ein Magierhut
- ein Lederbeutel mit W20 Silbermünzen
- eine Inrah-Karte

26-27: Reisender

Die Helden treffen auf einen Limbusreisenden, der durch den Äther reist (1-4) oder hier Zaubersprüche durchführt (5-6 auf W6). Sie sollten dabei gut bedenken, ob und auf wen Sie die Helden treffen lassen. Mögliche Reisende:

- ein verummter Menacorit mit dem Symbol des sechsgeflügelten Flügelrads (WdZ S. 412)
- ein echsischer Zaubermagier (Rasse: Jharra), der von einer leuchtenden Aura umgeben ist und jeglichen Kontakt vermeidet, ja sogar aggressiv auf Annäherung reagiert.
- ein geschminkter Mächtiger aus einer fremden Welt, der in einem skurrilen Thron aus Klauen reist.
- eine amorphe Wesenheit von 12 Schritt Länge, die hell leuchtet und ständig mittels Telepathie unverständliches Gekluckse von sich gibt.
- ein Einhorn.
- W6 Feen, die keck um das Artefakt schwirren und sich dann entfernen.
- ein alter Riesendrache (CM S. 94).

28: Sphärenklänge

Plötzlich hören die Helden im lautlosen Limbus, erst ganz leise, eine überirdische Melodie. Auch als sie lauter wird, kann die Quelle nicht lokalisiert werden. Jedem Held muss eine MR-Probe -5 gelingen, sonst entfaltet die Musik bei ihm eine Wirkung wie der Zauber (W6): BÖSER BLICK (Zweifel) (1), GROSSE VERWIRRUNG (2-3), PSYCHOSTABILIS (4-5); RUHE KÖRPER, RUHE GEIST (6). Nach einiger Zeit verklingt sie schließlich wieder und lässt nur noch die ewige Stille zurück.

29-33: Diener des Chaos

Durch die Invokation eines Beschwörers angelockt, kreuzt ein Niederer Dämon die Reiseroute der Helden. Normalerweise reagiert er äußerst aggressiv und wird die Helden sofort angreifen, nur wenn er gerade eine Aufgabe für seinen Beschwörer zu erledigen hat, kann dies anders aussehen. Es kann sich hierbei um folgenden Dämon handeln (W20): Gotongi (1-2), Sordul (3), Scylaphotai (4-6), Heshtot (7-9), Nephazz (10, körperlos), Khidma`kha`bul (11-12), Braggu (13), Hirr'Nirat (14), Yel'Arizel (15-16), Gregoroth (17), Ivash (18), Zant (19-20).

Es kann auch passieren, dass eine ganze Meute Dämonen auftaucht, dies können Sie mit Hilfe eines W6 ermitteln. Bei 1-4 kreuzt nur eine Wesenheit des Chaos den Weg der Helden, bei 5-6 sind es W6 Dämonen.

34-35: Gehörnte Bringer des Chaos

Ein Gehörnter Dämon stellt sich den Reisenden in den Weg. Die Begegnung mit einem Meister der siebten Sphäre sollte als einschneidendes Ereignis dargestellt werden und die Helden fordern. Hier eine Auswahl an Gehörnten (W20): Ulchuchu (1-2), Amrychoth (3), Vhatacheor (4-5), Asqarath (6), Karakil (7), Yar'Yuraam (8), Balkha'bul (9), Shruuf (10), Haqoum (11-12), Tuur-Amash (13), Achorhobai (14), Nishkakat (15-16), Laraan (17-19), Turgoth (20).

36-39: Schockwellen ferner Sphärenrupturen

Wie eine riesige Flutwelle bewegt sich das graue Wabern des Äthers auf euch zu. Als die Schockwelle euch erreicht, werdet ihr von den Beinen gerissen (W6+5 TP) und euer Artefakt wird mehrere hundert Schritt unkontrolliert durch den Limbus geschleudert. Die Helden wurden Zeugen einer Schockwelle, die durch eine Sphärenruptur verursacht wurde.

40: Die drei dreigehörnten Wächter oder der Hohe Drache Menacor

Diese zwei Begegnungen sind so selten, dass wir sie hier zusammengefasst haben. Mittels eines W6 können Sie entscheiden, welchen dieser mächtigen Wesenheiten die Helden begegnen.

1-3: Die Wächter des Limbus

Mit einem Mal manifestieren sich grinsend Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur (WdZ S. 206), die Dreigehörnten Wächter des Limbus, vor den Reisenden. Anstatt den Helden sofort die Seelen aus dem Leib zu reißen, stellen sie ihnen im Dreiklang drei verzwickte Fragen, deren Lösung sie dreimal erraten dürfen. Schaffen sie dies nicht, ergreifen die Dämonen drei Reisende und bemächtigen sich ihrer Seelen auf drei verschiedene Arten. Beantworten die Helden die Fragen hingegen richtig, so können sie weiterzie-

hen.

4-6: Der Hüter des Limbus

Die grauen Schwaden des Äthers reißen auseinander. Ein rotschimmernder Leib ("Farbe? Wieso könnt ihr Farbe sehen?") von 500 bis 1.000 Schritt Länge tost an den Reisenden vorüber. Seine sechs silbernen Schwingen bilden einen Sog, der das Reiseartefakt der Helden ins Wanken bringt (W6+5 TP) und meilenweit unkontrolliert durch den Limbus schleudert.

Die Helden wurden des Hohen Drachen Menacor ansichtig, des von Alveran erkorenen Hüters des Limbus. Wodurch es in den folgenden Tagen zu keiner dämonische Begegnung mehr kommt, da diese die Flucht vor dem Hohen Drachen ergriffen haben.

Nicht nur die Begegnungen im Limbus sind gefährlich, sondern auch der reine Aufenthalt in dieser lebensfeindlichen Umgebung. Diese zehrt von der Lebenskraft und dem Lebenswillen des Reisenden, so dass bei acht Stunden Aufenthalt nichtmagische Wesen 1W6 LeP und magische Wesen nur 1W2 LeP verlieren.

Die mysteriöse, kalte Leere des Äthers schädigt manch einen Sterblichen nicht nur am Körper, es werden auch Geist und Seele durch die Andersartigkeit der Zwischenwelt belastet. Um zu testen, wie gut der Reisende das Gesehene verarbeiten kann, wird eine Probe auf seine MR abgelegt, welche um die Anzahl seiner bisherigen Limbusreisen erleichtert ist. Sollte die Probe misslingen, so würfelt der Meister auf nachfolgende Tabelle mit W20+ (fehlende Punkte zum Gelingen der Probe). Halten sich die Helden mehrere Tage in der Nichtwelt auf, so wird die Probe alle zwei Tage fällig.

2-5: Einen Tag lang hat der Betroffene eine besondere Form der Farbenblindheit. Die Farben Gelb und Blau wechseln die Plätze oder verschmelzen zu einer Farbe, Hell wird zu Dunkel und manchmal sieht der Held alles nur in Grautönen. Dadurch sind alle Aktionen, bei denen der Gesichtssinn vonnöten ist, um 5 Punkte erschwert.

6-10: Die Unendlichkeit des Nichtraumes belastet den Helden so sehr, dass seine Platzangst um 7 Punkte steigt. Erst nach seiner Rückkehr auf Dere sinkt sie pro Stunde um einen Punkt.

11-13: Der Held ist noch W3 Tage nach Verlassen des Limbus taub.

14-17: Der Körper des Helden wird W3 Tage nach der Reise immer durchlässiger, so dass er bald mit seinen Händen durch Gegenstände durchgreifen kann. Seine ganze Stofflichkeit verliert er nach W6 Tagen der Krankheit für einen Tag, ist aber noch sichtbar. Kurz darauf kehrt sein Körper in

den Urzustand zurück. Auf eine weitere Limbusreise sollte der Erkrankte in dieser Zeit verzichten, da er sich sonst unwiederbringlich auflöst.

18-20: Der Held wird von einer Wesenheit der Dritten Ebene besessen. Bei 1-4 auf W6 ist es ein Geisterwesen, bei 5 und 6 ein Dämon. Damit die Wesenheit in seinem Opfer nicht allzu großen Schaden anrichten kann, sollte sie mittels eines PENTAGRAMMA oder eines Exorzismus vertrieben werden.

21-24: Der Limbus entzieht dem Helden 1 Punkt Sikaryan pro Stunde.

25-26: Durch einen Wirbel im Äther werden dem Betroffenen 2W6 LeP permanent geraubt, seine AE hingegen steigt permanent um 2W6 Punkte. Was für nichtmagische Wesen bedeutet, dass sie zu Zauberkundigen werden (Viertelzauberer).

27-31: Die Sucht nach der Essenz des Nichttraums hat den Helden ergriffen. Wenn er sich nicht mindestens einmal pro Woche im Limbus aufhält, verliert er W3 LeP pro Tag. Die Krankheit endet erst nach einem Jahr Limbusentzug.

32+: Der Held stirbt, da sich seine Seele vom Körper löst. Der unsterbliche Teil fährt direkt in Borons Hallen ein.

BÜCHER ÜBER SPHÄREPREISEN

Schon mehr als ein Zauberer hat sich mit der Erforschung des Limbus beschäftigt und dieses Wissen um die Zwischenwelt zu Papier gebracht. Die folgende Liste beinhaltet nur die bekanntesten Bücher zu diesem Thema.

Tractatus Septelementaricum von Aleya Ambareth (WdZ S. 99)

Die Astralebene von Durthan von Erkenstein (WdZ S. 102 und MdD S. 193)

Codex Dimensionis (WdZ S. 87)

Offenbarung des Nayrakis (WdZ S. 96)

Porta Aithericca - Tore in den Äther (WdZ S. 97)

Commentariolus zu al'Planes Sphairologia der Arkanologin Dirionya Dailani (WdZ S. 102)

ANKUNFT IN MYRAPOR

Bei ihrer Ankunft sucht sich die Sphäre immer einen Nodix, so kann es den Helden passieren, dass sie entweder in der Savanne, einem Ritualplatz der Waldamaunir oder mitten im Labor eines Optimaten wieder in die dritte Sphäre eintreten. Das Elfenschiff wird zudem nur magische, harmonische Orte ansteuern. Eine kleine Auswahl von möglichen Ereignissen wollen wir hier kurz vorstellen:

- Im Hort eines Riesendrachens (CM S. 94) endet die Reise durch den Limbus. Doch anstatt die Helden zu fressen, werden sie von dem alten Drachen ausgesendet ein Artefakt zu finden.

- Die Reisenden treten mit ihrer Sphäre auf einer kleinen Waldlichtung wieder ins Diesseits. Dort können sie einen kleinen Jungen beobachten, der wegrennt. Nach einiger Zeit kommen, aus der Richtung des flüchtenden Jungen, etwa 100 Menschen auf die Lichtung geströmt, die mit einfachen Tuniken bekleidet sind. Bei sich tragen die Menschen Tonkrüge, Holzplatten mit Braten und kleine Hunde. Manch einer führt auch ein seltsames sechsbeiniges Tier (Hurda) mit sich. Eine ältere Frau tritt hervor und verbeugt sich vor den Helden.

Freundlich werden die Helden ins Dorf geführt, das aus vier Dutzend Holzhütten und einem großen prachtvollen Steinhaus besteht. Die Prozession begibt sich zum Steinhaus, in dessen Inneren die leckersten Speisen aufgetischt sind. Bis spät in die Nacht wird bei Wein und Gesang die Ankunft der Helden gefeiert und höflich zeigt man ihnen ihre Schlafstätten.

Doch als sie am nächsten Tag ihr neues Zuhause verlassen wollen, finden sie verschlossene Türen vor. Die Dorfbewohner haben die Helden über Nacht in das Tempelhaus eingeschlossen. Was die Reisenden zu diesem Zeitpunkt nicht wissen: Die Dörfler haben vor langer Zeit eine Prophezeiung erhalten und halten sie für Dämonen, die mit Essen besänftigt und mittels der Schutzzeichen im Tempel gebannt werden.

Sprachprobleme und Aberglauben sollten dieses Szenario prägen, bis die Einwohner endlich die Prophezeiung richtig deuten.

- Die Einheimischen halten das Elfenschiff für eines der Luftschiffe der Vinshina und wollen mit den Helden Handel treiben. Nur was passiert wenn es nichts zum Handeln gibt?

- Die Helden kehren zu ihrem versteckten Artefakt zurück. Doch wo ist es hin und wo ist der Fasarer Magister, der es bewachte? Eine Räuberbande hat sich beides zu Eigen gemacht und verlangt nun Lösegeld vom Magnaten. Ein Wettlauf zwischen Helden und Handlangern des Magnaten beginnt, um das Versteck der Räuber zu finden.

- Als die Helden zur Durthanischen Sphäre zurückkehren, trauen sie ihren Augen nicht. Eine Shingwa-Familie hat sich dort eingenistet.

IMPRESSUM

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen "Das Schwarze Auge" und "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für "Memoria Myrana".

HERAUSGEBER:

Peter Horstmann
Buldernweg 23, 48163 Münster
Email: tabuin@myrana.de

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteure: René Littek, Christian Saßenscheidt

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: Martin Felder, Thilo (*Teutonicus*) und Thomas Gellert (*Talamon Grat*), René Littek (*Midir*), Bernadette Wunden (*Xamaril*), Ulisses und FanPro [Cover- & Layout-Abbildungen]

Texte: Peter Horstmann, Corinna Kersten, Dennis Rüter, Alex Spohr, Jochen Willmann

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana Projekt. Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

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

© 2004-2008 by Memoria Myrana