

Nummer 21_1/2009

Memoria
Mykana
Das Mykanor-Fanzine

RL 21/09



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
 RASSEN UND KULTUREN	
Okain - Die Buddler von Dennis Rüter	4
Ka'Za Kin - Kinder des Himmels von Jan Stawarz	14
 LEBEN IN MYRANOR	
Landfahrzeuge Myranors - Von Karren, Kutschen, Landseglern von Dennis Rüter	21
Die Hochstraßen - Steinernes Rückgrat des Imperiums von Florian Wassermann	28
 MYRANISCHE REZEPTE	
Ama GirRaos Kochecke - Junges Shadar im Varkenmantel von Peter Horstmann & Corinna Kersten	33
 MYRANOR - SZENE	
Ewige Wacht - Das Geheimnis des Rätselraums von Alex Spohr	34
Myraniare vor Ort - Dreieich Convention 2008 von Christian (Charybalis) Gaertner	35
Myraniare vor Ort 2009 - Termine	38
Was geht? - Themen, die Fans bewegen von Peter Horstmann	39
Myranische Magie - Publikation	43
- Leseproben	43
- ausführliches Inhaltsverzeichnis	47
 REZENSIONEN & KOMMENTARE	
Zauberhaft (Rezi zu Myranische Magie) von Michael <i>The Roach</i> Janßen	50
Myranische Magie - Überblick und Rezi von Oliver Rohde-Kersting	53
Abenteuerrezension I - Palast der goldenen Tiger von Alex Spohr	56
 Impressum	 59

VORWORT

FRISCH, FROMM, FRÖHLICH, FREI ...

wie der große Theo Lingen es in einem nicht ganz unbekannten Fernsehfilm als Motto predigte, wollen wir die nächsten 20 Ausgaben beginnen.

Frisch ans Werk wird kein Problem. Der Zeichner-Wettbewerb, welcher noch bis zum 20. Februar läuft, hat bisher zwar nicht so viele Einsendungen gebracht, wie erhofft, aber bereits ein paar neue Talente, die unsere optischen Qualitäten eindrucksvoll verbessern. So dürfen wir in dieser Ausgabe gleich mehrere Bilder von Kirsten Schwabe und Matthias Weiss präsentieren. Hinzu kommen neue Autoren, die wir für die Memoria Myrana gewinnen konnten.

Fromme Gedanken beschäftigen derzeit auch einige unserer Autoren. Fleißig wird an den Texten für den Götterband gebastelt, auch wenn derzeit die Grippewelle die Arbeit nicht unbedingt einfacher macht. Und wo der Papst in die Kritik gerät, widmet man sich eben den Ritualen der Oktade und findet Ablenkung in den Grundlagen zu draydalanischen Zeremonien, shingwanischen Mandalas und telanischen Pferdeweihen.

Fröhlich wird man derzeit als Myraner auch ohne größere Probleme. Endlich gibt es die Magieregeln in einer Version, die an Spielbarkeit derzeit unerreicht scheint. Lange genug hat die Autorengruppe daran gearbeitet und sich in Hunderten von Mails auf das aktuelle Werk geeinigt. Dazu auf späteren Seiten aber mehr.

Frei ... sind wir immer. Ob wir nun als Myraniare oder Fans agieren, die Memoria Myrana bleibt auch in diesem Jahrgang ein unabhängiges Fanzine, das auch Ideen bringen wird, welche in den offiziellen Linien wenig Platz hätten. Wie bisher bieten wir auch weiterhin allen Fans des Gildenlands die Möglichkeit Ideen, Texte und Bilder anderen Fans zu präsentieren.

So wollen wir den Ausgabenreigen des Jahres 4779 IZ gleich mit einer prallen Ausgabe beginnen. Auf immerhin 60 Seiten präsentieren wir unsere Artikel: Den Anfang macht dabei Dennis Rüter mit einem Text über die **Okain**. Dabei handelt es sich um ein Volk von intelligenten Wesen, die nicht ohne Grund an Maulwürfe erinnern. Die **Ka'Za Kin** von Jan Stawarz scheinen dagegen eher Gestrandete zu sein. Mehr Bewegung vermitteln da schon die **Landfahrzeuge**, die uns wiederum Dennis Rüter beschreibt, bevor sich Florian Wassermann den passenden Wegen dafür in seinem Artikel über die **Hochstraßen** widmet. Eine genüssliche Pause kann man sich dann mit dem jungen **Shadar im Varkenmantel** gönnen, vorgestellt von Peter Horstmann und Corinna Kersten. So gestärkt geht es dann aber sogleich weiter: Aktivität ist gefragt! Alex Spohr ruft auf, das **Geheimnis des Rätselraumes** zu lüften und verspricht eine Belohnung. Dass man mehr Spaß hat, wenn man aktiv ist, zeigt auch der Erlebnisbericht von Christian Gaertner über die **Dreieich-Convention 2008**. Der Myranier gibt seinen Eindruck von der "Uraufführung" der DSA-Meister wieder. Infos zu den Meistern gibt dann auch der Artikel **Myraniare vor Ort 2009** - eine Zusammenstellung von Terminen, wo man auf selbige treffen kann. Eine neue Serie startet der Artikel "**Was geht? - Themen, die Fans bewegen**" von Peter Horstmann. Wir wollen interessante Themen und Diskussionen aus den verschiedenen Foren kurz zusammengefasst all denen zukommen lassen, die diese Medien bisher nicht nutzen. Die **Myranische Magie** nimmt in dieser Ausgabe gleich mehrfach Raum ein. Zuerst bringen wir ein paar Eindrücke und Leseproben aus dem Band, dann ein ausführliches Inhaltsverzeichnis. Im Anschluss dazu melden sich Michael *The Roach* Janßen mit **Zauberhaft** und Oliver Rohde mit **Myranische Magie - Überblick und Rezi** zu Wort und schildern ihre ersten Eindrücke von dem Werk. **Der Palast der goldenen Tiger** startet dann die Abenteuerrezensionen, vorgestellt und bewertet von Alex Spohr.

Damit sollte für alle Interessen und Vorlieben Lesestoff dabei sein und wir wünschen

Viel Spaß

!Nicht vergessen !

Der Zeichner-Wettbewerb der Memoria Myrana mit interessanten Sachpreisen endet am 20. Februar 2009 - Einsendungen bis zum 20.02.2009 24:00 per Mail an: dsa@tabuin.de

OKAIN – DIE BUDDLER

von Dennis Rüter
mit Bildern von Kirsten Schwabe

„Zu den weit verbreiteten Rassen sind sicherlich die Okain des Südens zu zählen. Von den dichten Wäldern um die Mittagslinie bis zu den Gebirgen und Vorländern Kerrish-Yihenis sind sie zu finden, wo sie wie die G’Rolmur mehr oder weniger in der Erde hausen. Ihre Augen sind auf Entfernung kaum zu gebrauchen, und da sie außerdem herausragende Stärke oder große Astralmacht vermissen lassen, sind sie meist des Nachts anzutreffen, wenn sie fast so gut wie Shingwa getarnt sind. Doch sollten sie nicht unterschätzt werden, denn sie sind des Nachts nicht nur geschickt im Verbergen, sondern im Falle einer Auseinandersetzung auch ohne jedwede Zurückhaltung – und durch ihre halb lichtdurchlässigen Augenlider können sie bei starker Helligkeit zumindest Kontraste erkennen, was sie gern ausnutzen, indem sie Blendwerk zur Anwendung bringen, dass ihren Gegnern die Sicht nimmt, während sie noch genug erkennen, um zuzuschlagen. Angesichts ihres Verbreitungsgebiets halte ich die Märchen der Eshbathi, sie seien dem Boden der Wüste entsprungen, für unglaublich. Eher sehe ich eine West-Ost- denn Ost-West-Wanderung als Grundlage ihrer Verbreitung an.“

Sinophenos ay Rhidaman, *Völker des Südens*, ca. 4750 IZ

„Einst war die Narkramar eine fruchtbare Bucht, und die Tafelberge ragten als Inseln aus den Fluten. Doch der große Frevel erzürnte die Götter, sodass sie den Fluten hießen, zu schwinden. Nur zwei Völker überlebten diese Katastrophe: die Bewohner der Eshbathi und die Dralquabar passten sich unter großen Mühen der neuen Lage an. Wohin jedoch waren die Wasser verschwunden? Tief in den Untergrund, wo sie die Kreaturen des tiefen Erdreichs empor trieben. Die Te’Sumurrer schätzten die großen Wühler als Arbeiter, doch gelang es den Alten, sie zu befreien und mit Geist zu erfüllen – so sagen die Stelen der Alten am Rande Darshurias, der alten Hauptstadt der Fünfstromer. Aber es gab so viele von ihnen, dass die Berge, wo sie sich niederließen, ihnen nicht genug Nahrung boten. Erst die Vesai lehrten sie, wie sie in der Außenwelt zurechtkommen konnten, und so zieht nun täglich der eine Teil aus, um Nahrung zu finden,

während der andere in ihren tiefen Städten nach den Schätzen der Erde sucht.“

Altes Märchen der Eshbathi

Die Okain sind ein unterirdisches Volk – vielleicht das einzige südlich des Meers der Schwimmenden Inseln – und haben gewisse Ähnlichkeiten mit übergroßen Maulwürfen. In den Dschungeln südlich des Meeres sind sie recht selten (geworden).

Herkunft/Verbreitung: Wie erwähnt, gibt es verschiedene Kulturen. Im Dschungel sind sie nur in Ras’Tabor häufiger zu finden. Die Lamanach, also der Westteil von Tharamans Rippen im Norden, Brillantsteine, Wolkenkämme und Blutgischtmauer, gelten als klassischer Lebensraum, vor allem die Brillantsteine, während die Vorlande Kerrish-Yihenis von ihnen weniger besiedelt sind. Der Legende nach kamen sie schon bei der großen Flut an die Oberwelt, als das Wasser der großen Bucht versickerte und einige an die Oberfläche spülte. Entlang des Gelben Orismani erzählen die Leute dagegen von einer Herkunft aus den Dschungeln Ras’Tabors. In Te’Sumurru dienten sie wohl als Arbeiter, bis der Eroberungszug des Imperiums das Land dem Erdboden gleich machte. Was mit ihnen passierte, ist unklar. Erst seit zweieinhalb bis zweitausend Jahren scheinen sie ein Bewusstsein und gewisse kulturelle Errungenschaften zu kennen, was immer wieder Fragen nach künstlicher Erschaffung aufkommen lässt. Auch die Verbindung zu den Vesai, deren Sprache sie sprechen, gibt öfters Rätsel auf. Vermutlich hat oben stehende Legende dafür die beste Erklärung, da es in Meralis keine Okain gibt. Auch die Ashariel scheinen sich als Kulturbringer betätigt zu haben.

Körperbau: Der übliche Okain (manche sagen auch das) wird 1 Grad und anderthalb bis dreieinhalb Hände groß, ist aber nicht so fragil gebaut wie ein Neristu, hat kurze Beine und relativ große Hände mit jeweils fünf Zehen bzw. Fingern. Die Hände sind zudem leicht nach außen gebogen, sodass sie gut zum Graben geeignet sind. Die Finger enden in stumpfen Nägeln, die eher Tonfas

als Dolchen ähneln und die Feinmotorik (und Klettern) beeinträchtigen. Sie dienen ebenfalls zum Graben.

Der Hals ist kaum vorhanden, am Kopf sticht vor allem die Nase hervor, unter der sich das Maul mit starken, nachwachsenden Zähnen befindet. Ohrmuscheln haben sie nicht, und eine dünne Haut bedeckt die Löcher als Schutz. Die Augen in Braun oder Grau passen zur Farbe der Haut, die meist von einem dunkleren, dünnen Fell bewachsen ist, doch sind auch Albinos nicht selten.

Ihre Kurzsichtigkeit ist auf lange Distanzen ein Problem, doch im Nahkampf behindert sie diese Kleinigkeit kaum. Durch ein leicht lichtdurchlässiges Schutzlid können sie auch bei Blendung noch Kontraste erkennen, was sie im Kampf durchaus ausnutzen (siehe Kultur). Bei guter Ernährung können sie recht viel Fett anlegen und von dieser Reserve eine Zeit lang (drei bis vier Nonen) leben, wenn sie nur genug Feuchtigkeit (anderthalb bis 2 Cukiron) pro Tag aufnehmen. Gegen Hitze und Kälte sind sie von Natur aus

recht resistent, ebenso unempfindlich gegen mineralische Gifte (und meist auch gegen alchimistische). Starkes Sonnenlicht führt jedoch schnell zu Sonnenbrand auf ihrer Haut, wenn sie sich rasiert haben. Ihre Felllänge passt sich dem Klima an.

Lebensweise: Wegen ihrer Leidenschaft zum Buddeln in der Erde, um ihrer Neugier, dem Wohnungsbau, der Nahrungssuche oder gelegentlich Bergbau nachzugehen, werden sie von manchen auch abfällig Erdschweine geheißen.

Nach der Lebensweise lassen sich Okain klassischerweise in zwei Kulturen unterteilen: die (Halb-)Nomaden (*Sirkima*) und die Sesshaften (*Aisoki*). Die Nomaden streifen umher, suchen dabei nach Beute zum Sammeln oder Jagen – als Allesfresser haben sie ein breites Spektrum. Ihre Beschreibung findet sich weiter unten.

Sesshafte werden jedoch selten angetroffen, da diese wohl vor allem unter den Bergen in eigenen Städten leben. Sie sollen dort Kontakt zur Schläferkultur unterhalten, den letzten wahren



Sumurrern, die bis zur Rückkehr der großen Echsen schlafen (so zumindest in Tharpura und Makshapuram). In der Narkramar und bei den Kerrishitern dagegen heißt es, die Schläfer seien Menschen, die verflucht wurden und sich vor dem göttlichen Zorn im Untergrund verstecken. Die Okain versorgen diese Menschen angeblich mit Lebensmitteln, für die sie mit Techniken bezahlt werden – denn viele sind der Meinung, die Wühler könnten diese unmöglich selbst herstellen. Dabei besitzen die Wühler, wie sie zumindest durch die korrekte Wartung von Mechaniken beweisen, durchaus so häufig wie Menschen technomantische Begabung und inzwischen auch Erfahrung, auch wenn sich ihre besten Erzeugnisse nicht mit denen der G’Rolmur messen können.

Durch ihre mineralische Immunität haben sie wenig natürliche Feinde: wenn sie genug Gift im Körper haben (meist an einer Gelbfärbung des Fells zu erkennen), wären sie für die meisten Raubtiere die letzte Mahlzeit. Ihre Alchimie soll ebenfalls auf diesem Prinzip aufbauen. Nach alten Texten und Bildern aus dem letzten Zeitalter, die heute meist Kerrishitern oder den gelehrtesten Mächtigen des Imperiums gehören, waren es damals vor allem die großen Schlangen und Frosch-Chimären, die sie fraßen. Durch den langsamen Stoffwechsel und Gewöhnung neutralisierten sie das Gift. Zudem sind mineralische Gifte im Dschungel schwerer zu bekommen, doch mag der Durchbruch diesbezüglich ein Grund für die Kulturbildung gewesen sein – oder sie machten sich über die Reptilien her, während diese schwerfällig Artgenossen verdauen mussten.

Erst in der Neuzeit, seit die Draydal und deren Paddir-Günstlinge den Paddir-Dschungel und Blutgischtmauer unsicher machen, ist dieses Schutzverhalten fast nutzlos, denn (Opfer-) Sklaven werden natürlich nicht gefressen. Ein geopferter Okain setzt als Untoter die Reste starken Giftes aus seinen Nieren frei, ebenso bei einer Entfernung selbiger. Dieses Gift zersetzt die Knochen und spannt die Sehnen, sodass die Haut an mehreren Stellen aufplatzt. Dass die Draydal offensichtlich Schiffe mit Segeln haben, beunruhigt viele ihrer Nachbarn, und anscheinend ist die Ressource dafür mal lebendig gewesen.

Gerade jene Okain, die öfters Kontakt zu den Erbauern von Städten auf der Erde (also Menschen, Amaunir und dergleichen) pflegen, rasieren sich ihr Fell jedoch ab, sodass ein Mangel an Gift wegen fehlender Haare, die sich färben könn-

ten, nicht auffällt. Das künstliche Färben der Haare ist hingegen nicht weit verbreitet.

Der Hygiene messen sie zwar ein gewisses Gewicht zu, aber durch das Wühlen im Untergrund sind Haut und Fell meist von Erde, Schlamm und Staub durchsetzt (was ein gewisses Fleckenmuster und so weitere Erklärung für ihren Spottnamen liefert).

Vermehrung und Alterung: Etwa mit zehn Jahren sind sie ausgewachsen, doch paaren sie sich erst ab zwölf (Startalter ist 12 bis 14). Nach einem halben Jahr bringt die Mutter üblicherweise zwei bis vier Kinder zur Welt, und mit ihren Zitzen (die nur während dieser Zeit durch Anschwellen zu erkennen sind) säugt sie den Nachwuchs ein Jahr. Wenn sie in dieser Zeit ernsthaft bedroht werden, werfen die Mütter, die in eigenen Horten in der Gemeinschaft zusammenleben, einzelne Jungen zur Not auf Angreifer. Bei Schmerz und ohne den Geruch ihrer Mutter beißen diese mit ihren Schneidezähnen zu, die schon kräftig sind (deswegen säugen die Mütter von der Seite) und mitunter an einen Schraubstock erinnern lassen. Im Notfall oder ohne Ausweg opfern sie so ihre ganze Nachkommenschaft, denn die Erwachsenen können ja neue zeugen. Auf diese Weise haben einige andere Völker auch ihre Okain-Sklaven oder späteren Bergarbeiter gewonnen, die (in Anlehnung an gewisse Loualil) auch ‘Bodenkinder’ genannt werden. Diese haben die entsprechende Kultur angenommen.

Außerhalb der Stillzeit bilden sich die Brüste zurück. Erst, wenn die Weibchen der Gruppe sehr alt sind, pflegen sie (wenn die MU-Probe gelingt) eine Verteidigung der Kinder bis zum Tod.

Nach einem Jahr sind junge Okain in der Lage, sich nur noch von Feststoff zu ernähren und können mit Reserven Hungerzeiten überstehen. Monogamie kennen sie nicht, doch paaren sie sich nur selten. Je nach Umständen erreichen sie meist (bis zum natürlichen Tod) 40 bis 50 Jahre.

Mentalität: Meist sind sie vorsichtig, ruhig und zurückhaltend, auf einem Weg aber eilig und bei ihren Arbeiten fleißig. Bezüglich anderer Kulturen, Sitten und Bräuche pflegen sie eine große Toleranz – wenn diese sie in Ruhe lassen. Sie selbst übernehmen nur selten Neues, zumindest im gesellschaftlichem Bereich. Der Unterschied zwischen den Geschlechtern spielt nur eine geringe Rolle, nämlich dann, wenn die Frau säugt. Die Persönlichkeiten unterscheiden sich jedoch nicht weniger als bei Menschen.

Diese Angaben können natürlich bei Okain, die nicht in typischen Okain-Kulturen aufwachsen, abweichen.

RASSE: OKAIN (7 GP)

Augenfarbe:

- 1 - 4 dunkelbraun
- 5 - 8 braun
- 9 - 12 hellbraun
- 13 - 15 dunkelgrau
- 16 - 18 grau
- 19 - 20 hellgrau (fast weiß)

Hautfarbe:

- 1 - 4 dunkelbraun
- 5 - 8 braun
- 9 - 12 hellbraun
- 13 - 15 dunkelgrau
- 16 - 18 grau
- 19 - 20 hellgrau (fast weiß)

Fellfarbe:

- 1 - 11 deutlich dunkler als die Haut
- 12 - 17 dunkler als die Haut
- 18 - 19 entspricht etwa der Haut
- 20 haarlos

Körpergröße: W20+115 cm

Gewicht: Größe – 85 kg

Eigenschaftsmodifikationen: FF -1

LE-Mod: +11

AuP-Mod: +10

MR-Mod: -4

Automatische Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Hitzeresistenz oder Kälteresistenz, Immunität gegen mineralische Gifte, Natürliche Waffen (Fäuste, TP(A)+1, und Zähne 1W+1), Kurz-sichtig, Zwergwüchsig

Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör, Geruch), Immunität/Resistenz gegen alchemistische Gifte, Innerer Kompass, Richtungssinn, Zwergennase, Albino, Farbenblind, Höhenangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Brünstigkeit, Dunkelangst, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind

Übliche Kulturen: Sirkima, Aisoki

Mögliche Kulturen: Yachjin in Kerrishiter-Städten, Te'Sumurru, wilde Shingwa, Schabkrah (mit Pilz auf der Haut); alle selten

Talente: Klettern -1, Bergbau +1

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Hitze) oder Akklimatisierung (Kälte)

SIRKIMA - POMADEN DES UNTERGRUNDS

„Südlich der Narkramar trafen wir auf ein paar Sholai, die sich mit diesen komischen Wesen um einen Erdhaufen einen wilden Kampf lieferten. Schließlich durchschlug ein Geschoss wohl den letzten Skarabäus, weswegen die Federträger das Weite suchten. Wir aber konnten guten Handel mit den Sirkima treiben.“

Serius ay Ennandu, Händler, neuzeitlich

Südlich oder nördlich der brennend heißen Narkramar, kann ein Reisender zu Lande mit etwas Glück auf eine Gruppe Sirkima stoßen. Dieses Volk der Okain gliedert sich in zwei Zweige: die Nördlichen, die in Feuer und Erz bewandert sind, und die Südlichen, die Erz und Eis miteinander verbinden. Dies rührt von den Feuerbergen von Tharamans Rippen und den kalten Brillantsteinen her, dominieren diese Paare doch je eines der Gebirge. Als eine kleinere Abart lassen sich die Wald-Sirkima betrachten, die den Regenwaldgürtel von Ras'Tabor bis zur Westgrenze Tharpuras durchstreifen, jedoch nur westlich des Schädelgrunds noch zahlreich vorkommen. Einige zählen auch die Norkosh zu ihnen, doch fehlen hier Beweise für diese Annahme.

Lebensweise: Meist reisen die nachtaktiven Sirkima in einem bestimmten Revier von einem unterirdischen Unterschlupf zum Nächsten. Die Abstände betragen meist eine Nachtreise. Von oben sind diese Unterkünfte nicht zu erkennen, obwohl sie teils unter Baumwurzeln liegen, da sie die Eingänge (aber nicht die Räume) zuschütten, wenn sie nicht darin wohnen. Zwei davon führen in der Regel zum einzigen, zentralen Gang, an den ohne Türen links und rechts die verschiedenen Kammern angrenzen. Über den Gang kommt zugleich Luft hinein. Den Abraum, wenn sie einen Eingang freilegen, legen sie um selbigen herum an, wodurch die charakteristischen Haufen entstehen. Diese werden bewacht, haben einen rechteckigen Grundriss, westlich des Schädelgrunds stark ins rund-ovale gehend. Gerade im Dschungel, wo die Vegetation genug Deckung bietet, gibt es jedoch auch etliche Sippen, die stattdessen einfache Unterstände an den großen Stelzwurzeln oder niedrige Erdwälle errichten. Die einzelnen Sippen pflegen einander gegenüber ein meist neutrales, selten freundschaftliches Verhältnis. Die männlichen Nachkommen müssen ihre elterliche Gruppe verlassen und sich möglichst entfernt einer andern anschließen, die

weiblichen können dies.

Dringt eine Gruppe in das Revier einer andern ein, so wird dies meist ignoriert. Werden jedoch die begrenzten Ressourcen an Nahrung von den Eindringlingen gebraucht, so kommt es zu einem *Isailaipo*, einem Wettstreit um das Nutzungsrecht. Dieser besteht aus einer Einzeljagd, einer Gruppenjagd, der Herstellung möglichst vieler Gegenstände in kurzer Zeit und (sollten dies keine Entscheidung bringen) einem Wettstreit ihrer Alchimisten oder Animisten. Erstere versuchen dann, ein möglichst starkes Gebräu herzustellen, und zwar nach Bedarf im Bereich Zerstörung, Gift, Heilung oder Illusion. Wird der Wettstreit zwischen den Animisten ausgetragen, lässt einer unter einer Decke verborgen einen Geist in sich einfahren, und der Gegner muss versuchen, diesen zu bannen und seinerseits besessen zu werden, bis einer in Ohnmacht fällt oder aufgibt.

Die Sieger dürfen alle Erzeugnisse dieses Ereignisses behalten und entschließen sich manchmal, ein paar Mitglieder der Andern zu adoptieren. Durchaus kommt es vor, dass sie im Gegenzug ein oder mehrere eigene Angehörige den Verlierern mitgeben: sei es als Lehrer, sei es, weil sie Inzest vermeiden wollen, der Fortgeschickte die Harmonie und den Zusammenhalt stört – oder sie schlicht zu viele sind. Ein *Isailaipo*, wenn auch nur aus einer Disziplin, wird meist auch abgehalten, um einen Fremden nach seiner Würdigkeit des Anschlusses zu prüfen.

Schwangere oder mit kleinen Kindern umherziehende Frauen werden jedoch in der Regel ohne Test aufgenommen; sie sind vom *Isailaipo* wäh-

rend Schwangerschaft und Stillzeit ausgeschlossen, während die Alten in der Regel nur in den magischen Disziplinen antreten.

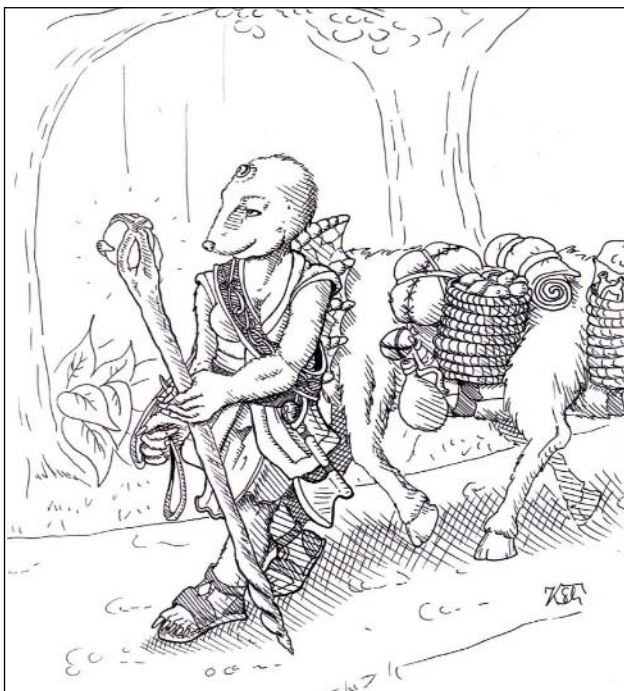
Ihre Nahrung besteht vor allem aus gesammelter Kost oder gejagtem Kleingetier. Meist bleiben sie am Boden, da sie eher mäßige Kletterer sind. Wichtigste Haustiere sind große Asseln und Kugeltiere; die kleineren Verwandten der Hügeltiere liefern Lederhaut und Milch. Für Metallverarbeitung haben sie selten die Mittel, obwohl prinzipiell das Wissen vorhanden ist. Einige Sippen haben auch das Reiten gelernt und halten sich zudem in größerer Zahl Ziegen, Schafe und Hurdar als Lasttiere.

Sie treiben auch Handel mit andern Rassen, denen sie vor allem Produkte der Erde anbieten, die meist von den Aisoki gefunden oder hergestellt werden, während sie selbige dafür mit Lebensmitteln versorgen, die wiederum meist sesshafte Nachbarn anbauen. Aber auch Grontus-Perlen und diverse Pflanzen werden, so diese in ihrem Siedlungsgebiet gedeihen, eingetauscht.

Glauben: Der Himmel ist das Reich der alten (Drachen) und übernächsten (Vögel) Herren der Welt, die Erde der Ort der Übrigen, die sich zum Schutz in Häusern drängen. Manche sehen in den Ashariel die Mittler zwischen den Ebenen. Sie selbst sehen sich durchaus als mögliche Herrscher des neuen, gegenwärtigen Zeitalters. Zudem haben sie die Überzeugung entwickelt, dass jene der alten Rassen, die sich zuviel herausnehmen und weiter nach Herrschaft über die Welt, zum Nachteil anderer Rassen, trachten, Vernichtung verdienen – jedoch ist ihre Kenntnis alter Herrschervölker beschränkt auf die Drachen. Für einfache Vertreter selbiger (also faktisch Drachen), auf die genannte Beschränkung nicht zutrifft, gilt jedoch kein genereller Vernichtungs-Drang.

Die Götter, Vollstrecker des Welt-Willens, leben in ihrer Festung Sirastis im Kern der Erde, umgeben von den Elementen, die jenem zentralen Ort der Schöpfung vor Sterblichen wie Unsterblichen verbergen. Der Rest des Seins wird vom Wall der Sterne umgeben, wo die einfachen Prinzipien (sozusagen eine mindere Götterform) gegen die Auswärtigen kämpfen. Götter haben bei den Okain kein Geschlecht.

Sie beten zu *Braijos*, Herrn der Oberwelt-Sonne und Wächter des Seins, Strafer des Weltgeists, der die Sterblichen mit Regeln führt, und das verrückte *Saijos*, Gebieter der Unterwelt-Sonne (des Mondes) und der Magie, die damit den Sterblichen er-



hebliche Macht der Selbstgestaltung gibt. *Eusomo* ist der Hüter des Wissens, während *Aroka* es den Sterblichen mitteilt; zudem befeuern diese beiden vor allem die folgenden Gottheiten oder nehmen ihnen an geistiger Einfallskraft, was zuviel ist: *Sirastai* gebietet dem Wasser, *Fisaijos* dem Wind, und beide gelten als launisch. *Brimain* ist Handwerker, Former des Unbelebten und Hüter des Götterfeuers. Diesem steht *Eswoko* gegenüber, das Leben formt aus den Seelen der Toten und der Erde. Sirkima-typisch sind *Xeval*, Hüter der Freiheit und Wege, und *Tedain* (Tedion), Gottheit der Gleichheit (und Langeweile). Letzteres wird angerufen, wenn es gut läuft und die Dinge so bleiben sollen. Die Nördlichen folgen eher den freiheitlichen Göttern, die Südlichen mehr den Gebern der Regeln und Gesetze (wozu auch Tedion zählt). *Brimain* und *Eswoko* sind aber allen wichtig.

Jedes "Götter-Pärchen" besteht somit aus zwei gegensätzlichen Gottheiten, die auf einer Skala an den gegensätzlichen Enden angeordnet würden, dabei jedoch auch Gemeinsamkeiten haben, weil sie eben einen Aspekt – Gesetze, Wissen, die weichen Elemente, die harten Elemente, Wandel und Erhalt – repräsentieren. Zudem gelten die jeweils ersten als strenge Leiter, die zweiten dagegen als lockere Führer, und der Mischung beider Stile soll der Weltgeist entspringen, der einst die Welt fand und durch seinen Schliff veredelte. Wesen von Außerhalb giert es nach diesem Juwel, dass der Weltgeist jedoch den Sterblichen vermacht hat.

(Entsprechungen der Götter: Praios, Mada, Ojo' Shombri, Nandus, Efferd, Chrysir, Ingerimm, Peraine, Aves und Tedion)

Prinzipiell sehen sie die Götter geehrt durch Taten, nicht durch blinde Ergebenheit. Tempel im engeren Sinne bauen sie nicht, doch kennen sie einige Orte, an denen sie den Göttern näher sind, und auch unternehmen sie manchmal Reisen, um die Natur und das Wesen einer oder mehrerer Gottheiten besser zu begreifen.

Sie bestatten ihre Toten im Feuer, denn dann werden sie wieder zu dem Material, das Wind und Wasser entweder *Brimain* oder *Eswoko* zuführen, damit diese daraus Unbelebtes oder Belebtes erschaffen.

Kleidung, Schmuck und Waffen: Als Kleider tragen sie meist gewickelte Lendenschurze, an denen sich manchmal zugeknöpfte Calare und Schärpen mit Fächern für Werkzeug anschließen. Die Stücke sind oft schlicht gehalten. Rüstungen bestehen aus Leder, manchmal Bronze oder Stahl, in Form von

Schienen, Harnischen, Brustplatten, Kriegshauben und Lederhelmen. Als Schuhwerk schätzen sie Sandalen mit einfacher Holzsohle, die auch geschlossen sein können. Biolithen aus der Narkramar wurden schon als Einsatz auf der Haut gesehen.

Das bisschen Licht, das ihre Augen brauchen, erzeugen sie mit geschlossenen, meist an den Waffengriffen angebrachten Behältern. Hinter Glas oder Kristall befindet sich eine Lichtquelle: meist Merkhabas in blau oder Kushbi in grün, etwa von der Stärke eines Talglichts. So vermeiden sie den direkten Kontakt, denn die Steine stehen im Ruf, nach der Entreißung aus der Erde beim Träger Haarausfall auszulösen. Sie können das Blendblitz-Gemisch herstellen und ihren Feinden so für einen Augenblick die Sicht nehmen. Sie haben auch kein Problem damit, mögliche Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen. Zudem vergiften sie ihre Waffen gern. Manchmal wird aber einfach nur Pflanzensaft, wenn auch übel riechend, aufgetragen. Das Herausfinden des Unterschiedes ist nicht einfach.

Wegen ihrer Kurzsichtigkeit ziehen sie den Nahdem Fernkampf vor. Dabei bevorzugen sie ausgewogene Waffenmodelle, die gleichzeitig in mehreren Distanzen Wirkung zeigen oder eine passive Schutzfunktion erfüllen. Tonfas, Unterarmklingen, Garmesh, Spitzhacken, Beile, Wurfkrallen, Jagdmesser, Jagdspieß, Schlagringe, Stoßbuckler, Wurfnetze, Schleudern (oft als Arm- oder Halsband getarnt), Schleuderstäbe, Wurfringe, Wurfspere mit Speerschleudern und primitive Waffen finden sich in ihrem Sortiment. Zudem schützen sie sich mit Schilden: egal ob geflochten, aus Holz, Leder oder Metall, ein Okain ohne Schild gilt fast nicht als Okain. An ihrem zehnten Geburtstag erhalten sie einen solchen (oder Stoßbuckler, Unterarmklinge, Tonfa) als persönliches Geschenk, um ihre Wehrhaftigkeit zu sichern. Sie besitzen nicht die Möglichkeit, Waffen mit komplexer Mechanik zu produzieren, scheinen jedoch ab und an selbige von den Aisoki zu beziehen.

Ihre Kunst zeigt abgerundete Ecken und Kanten, in der Blutgischtmauer und westlich inzwischen stark mit Kreisen kombiniert. Schmuck besteht aus Metall, das sich zur Not als Geschoss oder Ersatzteil einsetzen lässt. Die Priester haben eingenähte, passende Metalle in ihrer Kleidung, und die Magiekundigen meist ein Sortiment von verschiedenen Mineralien. Feste Bänder und Ringe meiden sie, da sie dies an die Sklaverei der Draydal erinnert, unter der sicher einige zehntausend Okain leiden.

Magie: Erstaunlich für Nomaden des Tropengürtels mögen die magischen Begabungen mancher Sirkima anmuten. So gibt es unter ihnen durchaus fähige Alchimisten, die zum Schutz der Gruppe allerlei zusammenbrauen. In Tongefäße und Nusschalen werden die Erzeugnisse getan. Es ist nicht klar, ob einige so begabt sind, dass sie schon in jungen Jahren Animismus und Alchimie beherrschen, doch würde dies wohl für eine Vollzauberer-Fähigkeit sprechen. Manche optimistische These würde dies ins Wanken bringen.

Darstellung: Alle Sirkima pflegen meist einen ordentlichen, teils sarkastischen Humor, ohne ins Derbe zu gehen, sind ansonsten geprägt von ihrer Heimat. Aus den brennenden Lamanach (wie die Narkramarer die westlichen Tharamans Rippen nennen) sind sie schnell und entschlossen, manchmal etwas vorschnell in ihren Entscheidungen und wechselhaft. Die Sirkima, die (zumindest zeitweise) in den Brillantsteinen und Wolkenkämmen zu finden sind, dagegen haben meist eine kühle Überlegenheit zu Eigen, hinter der ihre Gefühle zurückstehen – wie sie dem Eis zugeschrieben wird. Die Dschungel-Sirkima wiederum sind von unauffälliger Weise, aber grundsätzlich freundlich, und ansonsten (wie die andern) vor allem Okain.

Im Grunde sind sie immer bereit, jedem, der keine Bedrohung darstellt oder sich ihre Freundschaft erworben hat, zu helfen. Gegenüber den anderen Rassen entwickeln sie manchmal auch eine Form von Neugier.

Sprache: Sirkima sprechen entweder eine Form des Gemein-Vesayitischen oder Asharielitischen als Muttersprache (im Norden eher Letzteres), die andere als Zweitsprache, zudem häufiger (vielleicht jeder fünfte) Narkramarisch und/oder Mahapratisch.

Sirkima (8 GP)

Modifikationen: -

SO-Maximum: 7

Automatische Vor- und Nachteile: -

Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Platzangst, Nachtblind, Raumangst

Kriegerische Professionen: Söldner (nicht Axtschwinger-Plänkler, Bogenschützen oder See-söldner), Kopfgeldjäger, Leibwächter

Reisende Professionen: Hirte (Schäfer, Viehdieb, Kleintierzüchter), Großwildjäger, Karawanen-

führer, Kundschafter, Maultiertreiber, Prospektor, Salzgänger (selten), Schmuggler (selten), Straßenräuber (selten)

Gesellschaftliche Professionen: Gaukler, Händler, Legendensänger

Handwerkliche Professionen: Bergmann (keine zwergischen Varianten), Handwerker (nicht Schiffszimmermann, Segelmacher), Tierbändiger, Wundarzt (selten)

Magische Professionen: Animist (empfohlen seien Sherkumar), Alchimist, Magiedilletant

Priesterliche Professionen: Priester ihres eigenen Pantheons

TALENTE

Kampf: Dolche oder Speere +2, Raufen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2

Gesellschaft: -

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

Wissen: Geographie +3, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Vesayitisch oder Asharielitisch, die andere als Zweitsprache

Handwerk: ein passendes Handwerkstalent +2, ein anderes +1 (keines der folgenden), Bergbau +1, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Okain), Geländekunde Gebirge oder Steppe oder Dschungel, Linkhand

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf I

Variante: Reitkundige Sippe (+2 GP): Reiten +2, Tierkunde +1, Abrichten +1

AISOKI-DIE STÄDTEBAUER

Die Aisoki sind die geheimnisvollen Okain, die hoch oben in den Bergen der Blutgischtauer, Lamanach, Wolkenkämme und Brillantsteine leben. Ihre unterirdischen Städte empfangen nur selten Besucher, und sie ungebeten zu betreten, stellt ein gefährliches Abenteuer dar, da die Aisoki sich auf den Bau verschiedenster Fallen verstehen.

Lebensweise: In ihren mächtigen Heimen leben sie hauptsächlich von der Zucht von Fischen, Olmen und Aasfressern sowie von Höhlenschwalben, die hier den Sommer (wegen der Lage

die Oktale des nördlichen Winters) an Felswänden oder in großen Höhleneingängen verbringen, und zum Dritten von kleinen Herden, die sie die paar Bergwiesen hinauf treiben. Fledermäuse verachten sie mit zunehmender Größe aufgrund ihrer Feindschaft mit den Draydal (wegen deren Vampir-Fledermäusen). Diese Feindschaft ist weit stärker ausgeprägt als bei den Sirkima, und die Okain besonders der Blutgischtmauer sehen sich als Verwalter und Lenker der Elemente zur Verteidigung gegen die Untoten. In den manchmal vorkommenden Kämpfen gegen die Bleichen kommen auch schwere Aisoki-Maschinen zum Einsatz, die den imperialen Modellen recht ähnlich sind. Vermutlich konnten sie nach dem Rückzug des Imperiums ein oder mehrere Arsenale in ihren Besitz bringen. Ihr Wissen um Maschinen und Mechanik teilen sie ungern, denn zum einen soll dieses Zeitalter ihres sein, zum andern trauen sie den Wesen nicht, die als Untote auferstehen können.

Besitz wird gemeinschaftlich geteilt, denn die Aisoki leben in Kommunen. Händler übernehmen zugleich die Position von Verwaltern und teilen die Wahren zu, meist nach Arbeitsleistung. Die Regierung wird vom Rat der Ältesten übernommen. Einige machen sich nur deswegen auf, die Oberwelt zu erkunden, um später mit gutem Rat und Wissen diese wichtige Aufgabe zu übernehmen. Außenstehende sind oft erstaunt, dass eine Festungsstadt durchaus mit oberirdischen Städten anderer Völker vergleichbar ist – sofern Fremde einmal Zugang erhalten.

Um die Verluste der Kämpfe auszugleichen, bedienen sie sich wohl eines Tricks, denn das eine Festungs-Stadt nach einer verlorenen Schlacht ihrer Bewohner unbewacht wäre, konnten viele Abenteurer, die gerade so mit dem Leben davon kamen, widerlegen.

Für den Meister: Die Aisoki haben nicht die Lebensmittel, um die Bevölkerung einer ganzen Festungsstadt – bis zu zehntausend Bewohner – die ganze Zeit aktiv zu halten. Nur ein kleiner Teil von Wächtern, Gelehrten und wechselnden Mitgliedern kümmert sich um die Stadt, während der Rest in den *Nestern* genannten Kammern schläft. Diese Art verlängerter Winterschlaf kann bei einem gut genährten Aisoki ohne große Beeinträchtigungen (Versorgung mit Atemluft vorausgesetzt) mehrere Jahre aufrecht erhalten werden. Dazu legen sie sich einfach einzeln in kleine Kammern, die sich an Gängen oder Räumen entlang ziehen und zur Seite geschlossen sind. Der Baustil variiert: im Süden viereckig, im Norden

sechseckig, rund in der Blutgischtmauer. Diese Schlafbereiche werden Außenstehenden gern als Nekropolen präsentiert, zu denen der Zugang beschränkt ist.

Meist beginnt der Schlaf nach der Jugend, wenn der Aisoki alles gelernt hat, was die Ausübung seines Berufes erfordert. Mittels einer Formel kann er in den besonderen Schlaf übergehen, während dem sein Körper eher einer ausgetrockneten Mumie denn einem Lebewesen ähnelt. Auf einem großen Fest wird sein Jahrgang verabschiedet und dann in den Schlaf gebettet. Erst nach ein paar Jahren folgt die Erweckung (nicht des ganzen Jahrgangs auf einmal), um neue Reserven anzulegen und nach ein paar Nonen wieder zu schlafen. Es kommt jedoch auch vor, dass ein anderer Artgenosse gestorben ist, der seine Profession ausgeübt hat und er jetzt dauerhaft in den Kreis der Wachen übergeht. Ob die *D'naa* vielleicht einem Versuch der Aisoki entspringen, fast nur vom Sonnenlicht zu leben, darf sowohl bezweifelt als auch vermutet werden.

In Schlaf altern Aisoki nur mit 1/5 der üblichen Geschwindigkeit, können demnach theoretisch also 200 bis 250 Jahre erreichen. Faktisch jedoch kommt es meist zwischen dem 120. und 180. Lebensjahr zu gewissen Abbau-Prozessen, die das Weiterschlafen oft unmöglich machen oder sogar direkt zum Tode führen. Die Ältesten sind daher meist wach. Da sie in der Lage sind, sich im Traum auszutauschen (und ihre Gemeinschaftsträume zusammen erleben), bleiben den Schlafenden Änderungen nicht verborgen. Vom Haupttraum gibt es dabei auch mehrere Nebenträume, sozusagen das Traum-Territorium jedes Einzelnen, der sich besuchen lässt, aber irgendwie vom Haupttraum umgeben wird.

Zum Schutz verstehen sich die Schlafwächter (Priester) darauf, besonders bösartige und beängstigende Erinnerungen und Einmischungen zu bannen. Auch die Heilkunde des Geistes obliegt ihren Aufgaben. Wie der Traum-Austausch ermöglicht wird, bleibt ein gut gehütetes Geheimnis. Vielleicht spielen aber Schwesterlein-Pflanzen dabei eine Rolle.

Das Wecken kostet Kraft (nicht magische), ist aber in der Regel jederzeit möglich. Der Körper ist dann erstmal $W6 + \text{Anzahl-der-Schlafjahre}$ in Tagen geschwächt, sodass vor allem körperliche Tätigkeiten (Proben) um 3 Punkte zusätzlich erschwert sind.

Diese Geheimnisse sind (mehr oder weniger) nur wenigen Bewohnern im Verbreitungsgebiet bekannt, doch besitzen die Vesai (südlich des Meers

der Schwimmenden Inseln) erstaunlicherweise recht genaue Kenntnisse diesbezüglich.

Glaube: *Yliai* (Gyldara) schützt das Heim, es ist eine defensive Gottheit; ansonsten besitzen sie dasselbe Pantheon wie Sirkima.

Architektur: Eine meist nur oberflächlich massiv wirkende, oft natürlichen Formen nachempfundene Rampe windet sich als Serpentine an steilen Felswänden entlang. Sie ist mit zahlreichen Fallgruben gespickt, die unter stein- und erdbeckten Holzgestellen liegen und sich einfach auslösen lassen. Oder der unwillkommene Besucher rutscht gleich den Abhang hinab ins Verderben. Nach einem Knick endet die Rampe in einer Mulde im Fels. Verborgen unter einem weiteren Holzgestell mit gleicher Tarnung, gibt es dort ein Tor. In der Blutgischtmauer handelt es sich sogar um zwei Tore mit Fallgittern. Dahinter beginnt die Stadt, die zugleich eine Festung ist. Räume und Gänge sind meist niedrig, sodass es größeren Wesen schwer fällt, aufrecht zu gehen.

Während ein Teil der Wände aus dem Gestein, oft natürliche Höhlen ausnutzend, geschlagen wird, ist der andere unnatürlich glatt, fast so, als hätten die Baumeister ihn mit großem Aufwand an Astralkraft in Lava verflüssigt und anschließend so

geformt.* Meist wird der sogenannte innere Ring mit den ganzen Kammern von einem äußeren umschlossen, wo die Gänge und (Schein-)Räume mit Fallen gespickt sind. Darunter finden sich fallende Steine ebenso wie rollende Kugeln, Gruben und aus Wänden schießende Speere. Nach Bodenschätzen wird meist unter oder selten über den Wohnräumen gesucht. Zur Versorgung setzen sie auch Maschinen ein.

*Tatsächlich sind die Aisoki Kenner des Geheimnisses der (Zwergen-)Guss-Erzeugung.

Waffen und Rüstungen: Anders als ihre Verwandten können sie Belari (auch schwere und Scharfschützen-Belari) in großer Zahl herstellen, die sie gern mit Zielvorrichtungen bestücken. Zudem nutzen sie auch Schwertstäbe. Die Höhlenwächter tragen mitunter Steinrüstungen (RS 5, BE 6), die sie zwar erheblich behindern, aber zugleich zum Kern der Schweren Infanterie machen, die den größten Teil ihrer Truppen ausmacht. Dazu kommen die Leichte Infanterie, Schützen und allerlei Maschinen. Die Helme besitzen in der Regel ein Stirnhorn, dass beim Kopfstoß echten Schaden (+1) verursacht. Ihre Wächter zeichnen sich meist durch gewissen Umfang aus, sodass sie selbst Tot noch die Gänge blockieren. (Ansonsten siehe Sirkima.)

Magie: Neben den Begabungen der Animisten, Alchimisten und Technomanten, deren Erzeugnisse sich manchmal durchaus mit bester imperialer oder G'rolmur-Ware messen können, soll es noch eine eigene Vollzauberer-Profession geben, die sich jedoch gern als Halbzauberer tarnt. Die Natur selbiger ist unbekannt, aber aufgrund der zerstörerischen Natur der Draydal zumindest im Westen wohl in den Bereichen Bannen, Schaden und Heilen zu vermuten.

Aisoki (8 GP)

Modifikationen: -

SO-Maximum: -

Automatische Vor- und Nachteile: -

Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Bluttausch, Platzangst, Nachtblind, Raumangst

Kriegerische Professionen: Gardist, Kopfgeldjäger, Leibwächter, Söldner (nicht Axtschwinger-Plänkler, Bogenschützen oder Seesöldner)

Reisende Professionen: Großwildjäger, Karawanenführer, Kundschafter, Maultiertreiber, Prospektor, Salzgänger (selten), Schmuggler (selten), Straßen-



räuber (selten)

Gesellschaftliche Professionen: Gaukler, Händler, Legendensänger

Handwerkliche Professionen: Bauer, Bergmann (auch zwergische Varianten), Händler, Handwerker (nicht Schiffszimmermann, Segelmacher), Tierbändiger, Wundarzt (selten)

Magische Professionen: Animist (empfohlen seien Sherkumar als Vorbild), Alchimist, Technomant, Magiedilletant

Priesterliche Professionen: Priester ihres eigenen Pantheons

TALENTE

Kampf: Dolche oder Speere +2, Raufen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2

Gesellschaft: -

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

Wissen: Geographie +2, Gesteinskunde +3,

Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Vesayitisch oder Asharielitisch, die andere als Zweitsprache

Handwerk: ein passendes Handwerkstalent +3, ein anderes +2 (keines der Folgenden), Bergbau +2, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Steinmetz oder Grobschmied +2, das andere +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Okain), Linkhand

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Geländekunde Gebirge, Schildkampf I

KA'ZA KIN – KINDER DES HIMMELS

von Jan Stawarz
mit einem Bild von Kirsten Schwabe

Markttag der 3 None im Nereton 4697 IZ: Irgendwo in der Kentoristeppe:

Sind gestern von einem Rudel Wölfe angegriffen worden.. Haben dabei unsere Reit- und Lasttiere verloren. Zur allem Übel kam noch ein Banditenüberfall hinzu. Konnten nichts anderes tun als zu fliehen. Jede Orientierung verloren. Harios und Fentari haben sich auf den Weg zu Nereton gemacht, Ramios folgt ihnen bald, wenn wir nicht auf Hilfe stoßen. Doch was ist das ...

[Später] Sind auf eine Gruppe Fremder gestoßen. Ihre Haut ist blau und auf ihren Köpfen wachsen keine Haare, nur leuchtende Ornamente. Ka'za Kin, so nennen sie sich, was Kinder des Himmels oder Himmelsvolk bedeuten soll. Sie ziehen mit seltsamen schwebenden Rochen durch die Gegend. Erst waren sie etwas scheu, aber als sie unseren verletzten Kameraden sahen, kümmerten sie sich sofort um uns. Sie haben Ramios von Neretons Schwelle gerettet und auch unsere Verletzungen versorgt. Wir blieben 2 Tage. Ein junger Ka'za Kin schloss sich uns an, er sei auf der Suche nach dem Großem Aufwind. Mal sehen was die Zeit bringt...

Auszug aus dem Reisetagebuch eines Optimaten

Rasse: Ka'Za Kin, Einzahl: der Ka'Za Kin, Mz. die Ka'Za Kin W: die/der Ka'Za Kin-frau/-mann

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Niemand der Lebenden kennt den Ursprung der Ka'Za Kin. Nach ihren eigenen Legenden stammen sie aus *Sorakanos*, dem *Reich über den Wolken*, aus dem sie auf der Suche nach den Himmelsrochen für ihre Göttin auszogen. Als sie mit diesen nach 100 Generationen zurückkehren wollten, zerschlug der Widersacher der Göttin ihren Weg nach Hause. So strandete das einst stolze Volk des Himmels in Myranor und verteilte sich mit den Himmelsrochen über die Steppen des Kontinentes. Hier leben sie in kleinen Nomadensippen zusammen mit den Kindern der Himmelsrochen, den Steppenrochen.

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Die Ka'za Kin sind bis zu 1,95 Grad groß, schlanke Gestalten. Ihre Haut ist hellgrau bis blaugrau. Ihre Körper sind sonst wie die von Menschen. Sie besitzen ein sehr kantiges Gesicht mit strahlenden Augen, die sehr gut sehen können, in verschiedensten Blau- und Grüntönen. Ihre Nasen sind sehr flach. Sie haben keine Haare, nur Kreisornamente welche in den gleichen Farben wie ihre Augen schwach leuchten. Gleiche Kreisornamente findet man auch auf den Schultern und Rücken der Himmelskinder. Die Frauen der Ka'Za Kin haben wie Menschenfrauen zwei Brüste, auf denen sich feine Ornamente abzeichnen.

VERMEHRUNG UND ALTERUNG

Die Frauen der Ka'Za Kin sind das ganze Jahr über fruchtbar. Die Empfangszeit beschränkt sich dabei auf wenige Tage im Monat. Während dieser Zeit leuchten die Brustornamente der Frauen besonders hell. Die Tragzeit beträgt 390 Tage. Dabei kommt meist nur ein Kind zur Welt. Mehrlingsgeburten sind äußerst selten. Die Lebenserwartung der Ka'Za Kin liegt bei 150 Jahren, wobei sie bis ins hohe Alter agil und beweglich bleiben. Die Pubertät beginnt mit Vollendung des 12. Lebensjahres, wenn die ersten Ornamente sichtbar werden. Diese ist ein großes Ereignis für die ganze Sippe, zu dem immer ein Fest veranstaltet wird. Erst mit Vollendung des 20. Lebensjahres erreicht die Intensität der Ornamente ihr Maximum. Danach sinkt die Farbintensität alle 10 Jahre.

BESONDERHEITEN

Die Ka'Za Kin sind in der Lage, wenn sie sich darauf konzentrieren, kleinste Druckveränderungen in ihrem Umfeld wahrzunehmen. Damit können sie Lebewesen, die sich bewegen oder Luftzüge in Gewölben, aufzuspüren.



LEBENSWEISE

Die Ka'Za Kin leben als Nomaden in der Steppe. Sie folgen den Steppenrochen, von denen sie leben. Alle haben den unbedingten Drang nach Freiheit und ihre große Abscheu gegenüber Gewölben und Häusern.

Ka'Za Kin (10 GP)

Ornamentfarben:

- 1 - 3 hellblau
- 4 - 9 nlau
- 10 - 12 dunkelblau
- 13 - 15 grün
- 16 - 18 hellgrün
- 19 dunkelgrün
- 20 mitternachtsblau

Hautfarbe:

- 1 - 7 weißgrau
- 8 - 14 grau
- 15 - 20 dunkelgrau

Größe: 175 cm + W20

Gewicht: (Größe - 105) x 0,85

Vorteile: Altersresistenz, Herausragender Sinn (Sicht), Gespür des Windes

Nachteile: Raumangst 6

Talente: Athletik +3 Sinnenschärfe +3

Modifikationen:

FF+1, GE +1, LeP+9, AuP+11, MR -4

Gespür des Windes (Gabe) 15GP, Startwert 3:

Der Ka'Za Kin hält einen Moment die Luft an und konzentriert sich. Dabei nimmt er für kurze Zeit (TaP* Sekunden) TaP* Luftströmungen (Luftzüge unter Türen, Atemzüge von Personen, Wind usw.) im Umkreis von TaW Gradus war. Das Ganze kostet 1 Punkt Erschöpfung. Probe auf (MU|IN|IN).

KULTUR

Lebensraum: Die Hauptverbreitungsgebiete der Ka'za Kin sind die Steppen der Kentori, wo die Völker friedlich nebeneinander leben. Aber man findet sie auch im östlichen Teil Anthalias. Ebenso wie die Steppen-Shinoqi meiden sie den Westen aufgrund der Draydal.

Lebensweise: Die nomadischen Ka'Za Kin leben von dem, was sie sammeln können, was sie jagen und von dem, was ihnen die Steppenrochen lie-

fern. Als Jäger sind sie sehr erfolgreich aber auch in schlechten Zeiten können sie auf die Steppenrochen zurückgreifen, um die Sippe, die durchschnittlich aus 32-45 Personen besteht, zu ernähren. Geleitet wird die Gruppe von einem Rat der Älteren, der aus den Oberhäuptern der Familien besteht. Der Rat entscheidet über das Wohl der Sippe. Die Kindererziehung liegt bei den Älteren der Sippe, die alle Kinder in den Prinzipien der Ka'Za Kin und ihrer Religion unterweisen. Jeden Herbst brechen die Ka'Za Kin ihre Zelte ab und folgen den Steppenrochen in ihr Winterquartier. Dabei nehmen sie ihre Sippenstele stets mit.

Wenn sich eine Gruppe aus der Herde herauslöst und in die Fremde zieht, so zieht auch eine Gruppe meist junger Ka'Za Kin ihnen nach. In der alten Sippe wird zur Erinnerung an die Ausziehenden eine Kerbe in die Stele geschlagen. Nach dem Auszug vereinigt sich die neue, kleine Gruppe Himmelsrochen mit einer anderen, kleinen Gruppe, die zeitgleich von einer anderen Sippe aufgebrochen ist, gefolgt von deren Ka'Za Kin. Bei der Vereinigung der beiden Gruppen und der Entstehung einer neuen Herde, entsteht auch eine neue Sippe Ka'Za Kin. Zu diesem Ereignis wird eine neue Sippenstele in der Mitte der Zeltstadt aufgestellt und die beiden Ältesten der beiden Auswanderergruppen schnitzen die ersten Zeichen in die Stele.

Das Kastenprinzip des Imperiums ist ihnen so fremd wie auch das städtische Leben. Das Prinzip des Geldes gibt es in ihrer Kultur nicht, aber ein junger Ka'Za Kin begreift schnell.

Weltsicht und Glauben: Im Zentrum des Glaubens der Ka'Za Kin stehen *Mirischa* die Sonnengöttin (Feuer) und *Oh-to* der Gott des Mondes (Kraft/Magie). Dies Göttliche Paar wurde einst vom Ewigen Widersacher getrennt und an den Himmel gesperrt. Nur wenn es eine Sonnenfinsternis gibt, sind die beiden wieder vereint. Neben Sonne und Mond verehren sie noch deren Kinder *Eltra* den Wind, *Ann-Or* den Regen und *Xi-Zar* die Kälte. Der Ewige Widersacher ist die Personifikation allen Böses. Dämonen und Untote gelten als Sendboten des Widersachers.

Ihr Jenseitsbild ist der Himmel in dem sie frei mit den Himmelsrochen und den Göttern umherziehen. Ihre größte Angst ist es gefangen zu sein.

Die Älteren erzählen in den Legenden, dass es einen anderen Weg zurück nach Sorakanos gibt. Dieser große Aufwind sei verborgen in dem Gerippe eines Giganten, irgendwo auf Dere.

Sitten und Gebräuche: Die Ka'Za Kin sind sehr gastfreundlich. Noch nie sind friedliche Wanderer abgewiesen worden, so sie nichts Böses im Schilde führten. Sie lieben die Ruhe und den Frieden.

Wenn sie im Kontakt zu anderen Völkern stehen und mit ihnen Handel treiben, tun sie dies in Form von Tauschhandel. Sie haben über die Jahre in der Steppe eine kunstvolle Schnitzkunst entwickelt, die sie sich meist an den Speeren der Sippenmitglieder niederschlägt. Dabei werden neue Heldentaten eines Ka'Za Kin auf seinem Speer verewigt, meist von ihm selbst. Der Verlust bedeutet in etwa Identitätsverlust. Diebstahl eines Speeres unter Ka'Za Kin wird mit Ächtung des Diebes und dem Verbrennen seines Speeres in der Öffentlichkeit bestraft. Die Sippe und die Herde stehen immer im Vordergrund. Die Heldentaten der Sippen werden auf großen Stelen festgehalten, die in der Mitte der Zeltlagers der Ka'Za Kin stehen.

Tracht und Bewaffnung: Die Ka'Za Kin bevorzugen weite luftige, aber dennoch praktische Kleidung. Diese besteht meist aus dem hellen Unterseitenleder der Himmelsrochen. Das Leder der Oberseite wird für alltägliche Gegenstände, wie Zelte oder Wasserbeutel benutzt. Metallische Waffen haben sie so gut wie keine. Ihre Waffen bestehen meist aus Holz oder Knochen. Jeder erwachsener Ka'Za Kin besitzt einen Speer, der ihm sowohl als Waffe als auch als Wanderstock oder Werkzeug dient. Er ist zusätzlich zu den Schnitzereien noch mit blauen oder grünen Halbedelsteinen verziert.

Darstellung: Stellen sie einen Ka'Za Kin als eine stolze und aufrichtige Person, mit einem leichten Unterton von Melancholie, dar. In Städten ist er mit einem kleinem Kind vom Land vergleichbar. Er bestaunt alles, was ihm unbekannt ist. Sie sind allen Rassen gegenüber offen, solange diese friedlich sind. Aber sie zögern auch nicht, sich im Notfall zu verteidigen. Nur selten werden sie zu dem, der einen Streit vorm Zaun bricht.

Sprache: Die Sprache der Ka'Za Kin ist sehr melodisch. Schrift ist ihnen im klassischen Sinn unbekannt. Ihre Schrift, wenn man es so nennen kann, sind die Bilder auf Speeren, Sippenpfahl und anderen Gegenständen. Ihre Geschichtsschreibung sind die Schnitzereien auf den Stammespfählen. Die Bedeutungen der Zeichen sind vom Kontext abhängig.

Namen: Die Namen der Ka'Za Kin setzen sich aus einem Vornamen, Familiennamen und einem Sippennamen zusammen. Beispiel: *A'Kan Tir'Sol aus der Sippe der Ze'niren*. Es kommt vor, dass einem Ka'Za Kin ein Ehrenname für besondere Verdienste verliehen wird.
Beispiele für männliche Vornamen: A'kan, O'Nur, Ten'zin, Kaan, Skar, Olak, Fryn, Cy'on
Beispiele für weibliche Vornamen: Yel'Da, Lin,

Ti'Jana, Venja, Alra, Cylira
Beispiele für Familiennamen: Tir'Sol, Sana'Bal, Glokin, Zer'An, Rol'elkin
Beispiel für Sippennamen: Ze'niren, Tun'rineren, Fren'atiren, Hen'oriten

MÖGLICHE PROFESSIONEN:

Kämpferische: Stammeskrieger
Reisende: Entdecker, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Bandit(sehr selten)
Gesellschaft: Legendensänger (nur Reisender)
Handwerker: Medicus, Handwercker (keine Metallverarbeitung)
Magische: Animist, Windjäger
Priesterliche: Keine

KA'ZA KIN KULTUR (4 GP)

Modifikationen: Keine
SO-Maximum: 12

TALENTE:

Kampf: Raufen +2, Dolche +1, Speere +2, Wurf-speer +1
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +2, Sich verstecken +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Gassenwissen -2
Natur: Fährtensuche +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Muttersprache (Ka'Za Kal Komplexität (18)), Schrift (Ka'Za Kin Bilderschrift Komplexität (15)), +4, Passende Verkehrssprache +4
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Wunde +2, Holzbearbeiten +3
Ausrüstung: Speer

WINDJÄGER

Beschreibung: Der Windjäger (in der Sprache der Ka'Za Kin: *Sora'Ta*) ist eine Mischung aus Jäger, Kundschafter und Animist. Er ruft die Kräfte der elementaren Geister (wie die *Sora'Ta* ihre Zauber nennen), um sie für einen ganz bestimmten Effekt zu nutzen (ähnlich einem Geisterkrieger). Ihre Aufgaben sind neben dem Suchen nach neuen Weideplätzen auch die Verteidigung gegen wilde Tiere und umherziehende Banditen. Ihr Status in der Gesellschaft der Ka'Za Kin ist die eines normalen Stammesmitglieds. Ihre Fähigkeiten umfassen nur 7 Quellen: die Elemente. Dabei setzen sie hauptsächlich auf Zauber der Elemente Wind und Humus.

Tracht des Sora'Ta: Die Wahl der Kleidung ist

vom Geschmack des Ka'Za Kin abhängig. Meist aber sehr praktische Kleidung. Bei den Farben ihrer Kleidung sind Erdfarben und Grüntöne sehr beliebt. Das einzige was einen *Sora'Ta* von einem normalem Ka'Za Kin optisch unterscheidet ist ein dunkelrotes Band an seinem Speer.

Ausbildung: Die Ausbildung eines *Sora'Ta* basiert auf dem Meister-Schüler-Prinzip. Der Meister nimmt die potentiellen (magisch begabten) Schüler, meist 5-7 junge Ka'Za Kin, mit auf eine 1 monatige Wanderung. Während der Wanderung prüft er die Fähigkeiten seiner Schützlinge und lehrt sie die Grundlagen des Überlebens in der Wildnis. Am Ende des Monats verlässt der Lehrer die Schüler, die ihren eigenen Weg zurück zur Sippe finden müssen. Dabei beobachtet der Meister stets die Schüler. Er beurteilt dabei den Fortschritt, den die Schüler während dieser Wanderung zurück zur Sippe machen. Nach der Rückkehr des Letzten der Gruppe wählt der erfahrene *Sora'Ta* zwei Schüler aus und zieht anschließend mit ihnen erneut hinaus in die Wildnis. Hier lehrt er die Schüler mit ihrer Magie umzugehen. Dies dauert bis zu 3 Jahren. Die anderen Anwärter, die kein magisches Potential besitzen, werden meist Jäger oder Kundschafter. Die magisch begabten Anwärter, die nicht als Schüler angenommen werden, kommen meist unter den Fittichen der Animisten des Stammes unter.

WINDJÄGER (14 GP)

Voraussetzung: MU 12 KL 11 IN 12 GE 11 KO 12
Start SO: 5 (Max 10)

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, Richtungssinn, Neugier 5, Verpflichtungen (Sippe)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Dämmerlicht, Eisern, Meisterhandwerk (Sich verstecken, Schleichen, Körperbeherrschung), Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verbindungen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Optimat, Honorat, Kurzatmig, Glasknochen, Fettleibig, usw.

Modifikationen: +3 AuP

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +1, Speere +5, Wurfspeere +3

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +4, Körperbeherrschung +5, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: -

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +3, Fesseln /Entfesseln +3, Orientierung +6, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5

Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +5, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +6

Sprachen/Schriften: Verkehrssprache (Myranisch) +4

Handwerk: Abrichten +2, Gerber/Kürscher +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunde +4, Holzbearbeitung +4,

Kochen +2, Lederarbeiten +3

Sonderfertigkeiten: Geländekunde Steppe, Ritualkenntnis (*Sora'Ta*) +3, 5 *Sora'Ta* Kräfte

Verbilligte Sonderfähigkeiten: Festnageln

Ausrüstung: *Sora'Ta* Kleidung, Messer, 10 Stricke, 3 Fangschlingen, Wasserschlauch, Brotbeutel, 10 Gradu Seil, 3 Wurfspeere.

Besonderer Besitz: keine

RITUALE UND FÄHIGKEITEN:

Damit die Kräfte des Windjägers zur Anwendung kommen, wird eine Probe auf die Ritualkenntnis auf die Eigenschaften (MU|IN|KO) abgelegt, erschwert um die Modifikation des Zaubers. Die Zauberei des *Sora'Ta* sind sehr anstrengend, weswegen immer ein Teil Erschöpfung zu den astralen Kosten hinzu kommt.

Schwarzer Wind (Eis):

Modifikation: +6

Technik: Der *Sora'Ta* schließt die Augen und formt mit den Händen eine Kugel.

Wirkung: Der Windjäger erzeugt eine Zone von RkP* Gradu absoluter Dunkelheit in der nur er sehen kann wie am hellen Tag.

Kosten: 7 AsP + 1W6 Erschöpfung

Fesselnder Speer (Humus)

Modifikation: +7

Technik: Der Windjäger nimmt eine Hand voll Gras, Blätter oder ähnliches und streut diese über den Speer.

Wirkung: Der *Sora'Ta* lässt einen Geist des Humus in einen Speer fahren und wirft ihn an eine Stelle. Der Speer wird jedes Lebewesen mit Ranken umwickeln, sobald es im Umkreis von 1 Gradu ist. Das Opfer kann ein KK-Probe + RkP* machen, um den Ranken zu entkommen.

Kosten: 10 AsP + 1W6+2 Erschöpfung

Oh-tos Auge: (Kraft)

Modifikation: +1

Technik: Der Windjäger verdeckt sein rechtes Auge und schaut in den Himmel. Anschließend nimmt er die Hand vom Auge.

Wirkung: Der *Sora'Ta* erhält ein leuchtendes, rotes Auge. Es ermöglicht ihm für RkW KR jegliche Magie zu sehen.

Kosten: 5 AsP

Leise wie der Wind: (Wind)

Modifikation: +3

Technik: Der Ka'Za Kin legt den Finger auf die Lippen und konzentriert sich auf seine Füße.

Wirkung: Den Windjäger umgibt und folgt für eine Stunde eine Zone von RkP* Gradu der Stille.

Kosten: 8 AsP + 1 Punkt Erschöpfung

Windstoß: (Wind)

Modifikation: +2

Technik: Der Windjäger holt tief Luft und bläst sie in die entsprechende Richtung

Wirkung: Ein starker Windstoß trifft den Gegner mit einer „Stärke“ von 10 +RkP* und wirft ihn um, wenn ihm keine vergleichende Körperkraftprobe gegen die „Stärke“ des Windstoßes gelingt.

Kosten: 6 AsP + 1 Punkt Erschöpfung

Geschwind wie der Wind: (Wind)

Modifikation: +2

Technik: Der Windjäger schlägt seine Hacken zusammen und sprintet los.

Wirkung: Die GS des *Sora'Ta* steigt für RkW KR um RkP*/3 Punkte.

Kosten: 4 AsP + 1W6 Erschöpfung

Krabbelder Schutz: (Humus)

Modifikation: +5

Technik: Der *Sora'Ta* kniet sich hin und schlägt dreimal kräftig auf den Boden.

Wirkung: Der Windjäger wird von einem Schwarm Insekten überwuchert, der ihm RkP* SR lang 2 RS gibt

Kosten: 9 AsP + 4 Punkte Erschöpfung

Feueraugen: (Feuer)

Modifikation: +3

Technik: Der Ka'Za Kin schließt die Augen und konzentriert sich auf ein Feuer.

Wirkung: Der *Sora'Ta* erhält RkW KR Nachtsicht. Während der Wirkungsdauer glühen die Augen des Ka'Za Kin feuerrot.

Kosten: 5 AsP + 2 Punkte Erschöpfung

Rankender Griff (Humus)

Modifikation: +6

Technik: Der *Sora'Ta* presst seine Fingerkuppen zusammen und zieht sie langsam auseinander.

Wirkung: Die Finger des *Sora'Ta* werden RkP*/3 SR zu langen Ranken die die FF um 3 steigern und in kleinste Ritzen passen und fast überall Halt finden. Kletternproben sind für diese Zeit um 5 erleichtert.

Kosten: 10 AsP + 3 Punkte Erschöpfung

Die Fähigkeiten des *Sora'Ta* entwickeln sich im Laufe der Zeit und schon bald entwickelt er eigene Fähigkeiten, die nur er beherrscht. Wie diese aussehen wird der Kreativität des Spielers und der Stimmigkeit im Myranor überlassen.

STAMMESKRJEGER: (4GP)

Voraussetzung: MU 13 IN 11 GE 12 KO 13 KK 11

Start-SO: 5

Modifikation: AuP +3

Kampf: Dolche +4, Raufen +5, Ringen +3,

Speere +5, Wurfspeere +3

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +1, Sinnen-schärfe +3

Gesellschaft: -

Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +4, Fesseln /Entfesseln +3, Orientieren +4, Wildnisleben +3

Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +4, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

Sprachen: Verkehrssprache +4 (meist Myranisch oder Gemein-Imperial)

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbe-arbeiten +3, Kochen +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Ge-ländekunde Steppe

Ausrüstung: Kulturtypische Kleidung, 3 Wurf-speere, Messer, Decke, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Aureal.

DIE STEPPEIROCHEN

Verbreitung: Die Steppenrochen findet man wie die Ka'Za Kin in der Kentoristeppe und im öst-lichen Teil Anthalias. Auch in anderen Steppen Myranors können sie in kleinen Herden von 5- 10 Tieren auftreten.

Aussehen: Die Steppenrochen sind circa 2 Gradu große Tiere mit einem langen peitschenartigen Schwanz, die 2 Halbfinger über den Boden der Steppe schweben. Dies verdanken sie ihrer schwachen magischen Begabung. Ihre Haut ist auf der Oberseite dunkelbraun bis schwarz, wohingegen die Unterseite beige bis weiß ist. Hier sitzt auch ihr Maul. Ihre Augen sitzen auf der Oberseite. Ihren langen peitschenartigen Schwanz nutzen sie zum Lenken, im Notfall auch als Waffe. Sonst bevorzugen sie aber die Flucht. Jungtiere zeich-nen sich durch eine helle grün-blaue Färbung mit dunkelblauen Punkten aus, die sie mit Einsetzen der Geschlechtsreife verlieren.

Verhalten: Die Steppenrochen sind friedliche Pflanzenfresser. Die meiste Zeit des Tages ver-bringen sie auf Nahrungssuche. Mitte Herbst wandern die Steppenrochen gen Süden, wo sie den Winter in wärmeren Gebieten verbringen. Sie leben in Herden von 20-100 Tieren, aus denen sich immer mal wieder eine kleine Gruppe abspaltet, die mit einer andern Gruppe zu einer neuen Herde wird. Noch nie wurde ein Ka'Za Kin von einem Steppenrochen ernsthaft verletzt oder gar getötet. In der Paarungszeit, die vom Spätfrihling bis Spätsommer geht, ist immer wie-der ein faszinierendes Verhalten zu beobachten: In der Steppe beginnen die Männchen, erkennbar an den zwei Penissen an der Unterseite, immer wieder hoch in die Luft zu springen und mehrere 100 Meter zu gleiten. Diese Zeit nennen die

Ka'Za Kin: „Zeit der fliegenden Rochen“.

Bedeutung: Für die Ka'za Kin sind die Steppenrochen heilige Tiere, gleichzeitig aber auch Nutz-, Reit- und Lasttiere.

Ausbildungen: Ein Steppenrochen kann zu einem Reittier ausgebildet werden, dabei ist es nur als normales Reittier, jedoch nicht als Kriegstier geeignet. Ebenfalls eignet es sich als Lasttier.

LANDFAHRZEUGE MYRANORS – VON KARREN, KUTSCHEN, LANDSEGLERN

von Dennis Rüter
mit einem Bild von Bernadette Wunden

DHARLIS

"Hier haben wir etwas für den kleinen Geldbeutel: eine Dharli. Seht ihr den komfortablen Sitz? Keine Angst, ich habe auch eine mit Zweien, falls ihr mal in angenehmer Begleitung von einem Fest kommt. Ja, die Optimaten leben gern nah beieinander und lassen sich in ihren Sänften durch die Gegend tragen - aber wenn ihr von einem Ende einer Metropole zum anderen wollt, ist eine kleine Dharli genau das Richtige. Zudem könnt ihr eine Privatkutsche, wie diese, ja von Vertrauten ziehen lassen, dass der oder die nicht was ausplaudert. Und ihr müsst nicht warten, ob eine freie Kutsche vorbeikommt."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

"Was eine Stadt zur Stadt macht, sind große Gebäude, Tempel, die Türme der Magier, der vielschichtige Geruch der Einwohner und Garküchen - und natürlich die kleinen Dharlis, die zur Hauptzeit gern die Straßen verstopfen. Ich weiß schon, warum wir die Städte den Menschen und unsern Vettern überlassen."

Tavernengespräch zwischen einem Wald-Amaunir und einem Loualil, Sidor Valantia, neuzeitlich

Dharlis nennen die Myranorer jene kleinen, ein- oder zweisitzigen Mini-Kutschen, die in der Regel von Menschen oder Amaunir durch die Gassen der Städte gezogen werden. Statt Personen befördern sie gelegentlich kleinere Lasten. Manchem dient sein Gefährt auch als Verkaufsstand, und die Ausrangierten den Ärmsten als bescheidenes Dach über dem Kopf. Die Wohlhabenden unterhalten bisweilen eigene Dharlis, gefertigt aus duftendem Holz oder jeden Tag parfümiert, mit Stoßdämpfern und Getränkehalter. Fast allen gemein ist ein Verdeck, dass vor brennender Sonne und prasselndem Regen schützt - jedenfalls eine Weile. Da das Wetter des nördlichen und süd-

lichen Myranor oft sehr schlecht ist, werden Dharlis dort nicht eingesetzt. Auch für die Reise über Land sind Dharlis ungeeignet.

Verbreitung: Städte der Tropen bis gemäßigten Zonen Myranors

Zweck: Innerstädtischer Transport von ein bis zwei Passagieren oder etwas Last

Passagiere: 1+1 oder 1+2

Last: wenig

Antrieb: ein Zweibeiner zieht

Schwierigkeit: mittel

Geschwindigkeit: gering bis mittel*

Preis: ab 20 Au

* 1 SR lang, danach doppelt so lange Pause

SÄNFTEN

"Es ist immer unerträglich den prächtigen Palast zu verlassen und die elenden Viertel der Stadt zu bereisen. Nur das Innere meiner Sänfte bietet meinen Augen dort noch Freude."

Angeblicher Ausspruch eines Alantinos- oder Illacriion-Honoraten, erstmals gehört um 4675 IZ in Serovia

Die meisten Wohlhabenden nutzen für Reisen in den Städten seit Urzeiten ihre privaten Sänften. Es handelt sich um einen meist rechteckigen Kasten (einige ehemalige Häuser sagen auch "Optimaten-Sarkophag"), an den Seiten mit Fenstern und Vorhängen ausgestattet. Im Falle der Onachos ähneln sie jedoch tatsächlich eher Sarkophagen. Es lässt sich darin liegen oder auf dem Gesäße sitzen, teils gar in Begleitung. An zwei Stangen, die unten befestigt sind, transportieren vier Träger das Gefährt zum Ziel, wo dann meist eine kleine Treppe aus der Tür klappt. Diese Erhöhung mag der Hauptgrund für die Existenz imperialer Sänften (Lande nördlich der Narkramar) sein. Dagegen ist es im Süden üblich, die Transportstangen oben anzubringen, wie beim Transport von Kisten, um den Herrn/die Herrin

zu tarnen und einen möglichen Fall schadlos zu überstehen. Dieses Modell wird allgemein *Kosaa'ai* genannt, was wohl den beiden Hauptsprachen des Südens entstammt (Kerrishitisch und Vesayitisch).

Neben der klassischen Sänfte haben Tüftler auch eine Reihe neuer Varianten entwickelt, die besonders bei den *Kosaa'ai* zu finden sind, weil die niedrigere Konstruktion hier weniger Probleme bereitet. Dharli-Sänften haben hinten Räder und vorn einen Träger, sodass sie weniger Personal benötigen. Sie haben jedoch Probleme mit Treppenstufen (die es im tiefen Süden jedoch kaum geben soll). Bei Hohlrad-Sänften ist zudem der Träger vorn durch ein Hohlrad ersetzt, in dem ein bis zwei festgemachte Läufer arbeiten. Dadurch werden solche Sänften sehr schnell, aber

unter ungünstigen Bedingungen auch schnell unlenkbar.

Verbreitung: Städte Myranors

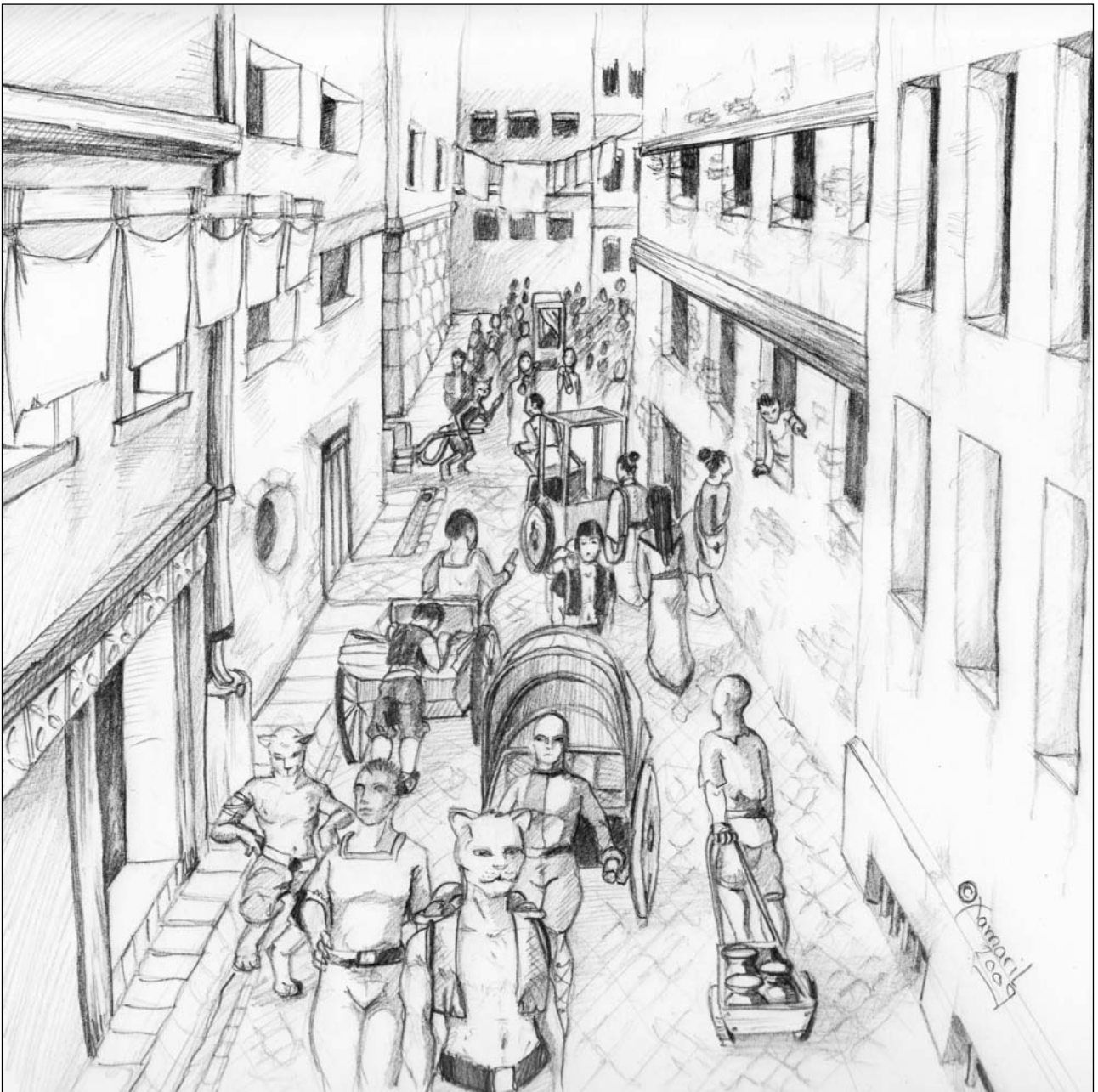
Zweck: Innerstädtischer Transport von ein bis zwei Passagieren

Passagiere: einige haben Platz für 2; Hohlrad-Sänften brauchen zudem einen Lenker, wenn der Gast dies nicht selbst übernimmt

Last: wenig

Antrieb: vier Träger, ein Träger bei Dharli-Sänften, ein bis zwei Läufer bei Hohlrad-Sänften

Schwierigkeit: einfach (mittel bei Hohlrad-Sänften); bei vier Trägern und Hohlrädern wird nur in Ausnahmen auf deren GE gewürfelt, wenn sie sich zum Beispiel durch eine Menge bewegen (dann aber für jeden einzeln). Beim Scheitern



stürzt die Sänfte (Imperiale: W3 SP, außer bei sehr guter Polsterung, Kosaa'ai: kein Schaden) bzw. kommen sich die Läufer in die Quere, wodurch sie übereinander stürzen und das Gefährt meist langsamer wird, bei hohem Tempo aber eventuell "entgleist" (Imperiale: W6 SP, bei sehr guter Polsterung W3, Kosaa'ai W3).

Geschwindigkeit: gering (Dharli-Sänften bis mittel, Hohlrad-Sänften max. 1 SR auch hoch)

Preis: ab 15 Au, Dharli-Sänften ab 20, Hohlrad-Sänften ab 35

JHARRANOOTH-PLATTFORM

"Solche Plattformen wie diese werden großen Jharranothen umgeschnallt, und meist Truppen für Kriegszüge darauf stationiert. Aber es gibt auch einige Prozessionen, bei denen in den Landen Tharpuras und Makshapurams die Amaunir von oben auf ihre Untertanen hinab blicken. Da klappen die zum Schutz vor Feindbeschuss gedachten Bretter auf, dass es scheint, als sitzen sie in geöffneten Blumen. Wenn ihr einen Jharranoth habt, mache ich euch sogar ein Sonder-Angebot."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

Verbreitung: Tharpura, Makshapuram

Zweck: Personentransport (Waren werden direkt oder in Sänften umgeschnallt bzw. in gezogenen Karren transportiert)

Passagiere: 1+8 (der Lenker muss Jharannevi sein)

Last: wenig

Antrieb: ein Jharranoth

Schwierigkeit: mittel (Jharranoth lenken)

Geschwindigkeit: gering bis mittel

Preis: ab 45 Au

STREITWAGEN

"Mit dem kommt ihr in Null komma Nix vorwärts. Schon Thearch Myr-Gandur ging damit auf Monocornen-Jagd. Und er hält immer noch. Müsst nur aufpassen auf Gegenverkehr. Deswegen verkaufe ich nur noch an vorsichtige Fahrer - seit das letzte Verkehrsoffer eine halbe Nacht vor meinem Laden herumstänke."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

Früher bildeten zweirädrige Wagen einen Gutteil der berittenen Streitmacht des Imperiums und anderer Kulturen, aber der technische Fortschritt in Form der Kriegswagen, besseren Bögen etc. hat sie langsam aber sicher verdrängt. Heute finden

sie sich allenthalben als Spielzeug der Wohlhabenden und in den Arenen, wo ebenso waghalsige wie wahnsinnige Lenker sie auf Geraden und Kurven der Ovale in Richtung Ziel steuern. Für die Arena werden die Räder auch schon mal mit Stacheln besetzt, um Gegnern die Speichen zu zerfetzen. Dass einige dieser Rennen so lange ausgetragen werden, bis nur noch ein Lebender übrig ist, ist sicher eine Legende - oder etwa nicht?

Neben den gewöhnlichen Streitwagen, die allenfalls zwei stehende Personen befördern können, gibt es noch Tetra-Wagen, die auf vier Rädern an zwei Achsen (gleichmäßig aufgeteilt) durch die Lande rollen. Lenker und Leibwächter stehen vorn, hinter ihnen sitzen ein bis zwei Passagiere. Im Straßenverkehr sind Tetra-Wagen ebenfalls recht selten, obwohl einige sogar über Verdecke verfügen. Für Reisende eignen sie sich wenig: zwar bieten sie teils hinten Ablagen, aber bei hohem Tempo geht schon mal was von der Ladung verloren. Und das Lenken erfordert auch einiges an Übung.

Verbreitung: Myranor nördlich der Dschungel, selten

Zweck: Renn- oder Modewagen

Passagiere: 1+1, Tetra-Wagen 1+2/3

Last: bestenfalls wenig

Antrieb: Rennpferde, -strauße etc., dreispännig; Tetra-Wagen vierspännig (je zwei nebeneinander)

Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Geschwindigkeit: hoch bis sehr hoch

Preis: ab 200 Au, Tetra-Rennwagen ab 300 Au

DIE KLEINEN KARREN DER KRÄMER UND ARMEN LEUTE

"Den Karren hier hat immer meine Tante väterlicherseits benutzt. Ist wirklich zuverlässig - und meine Tante gibt dem Besitzer immer noch Tipps, also lasst euch nicht erschrecken, wenn sie auftaucht."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

Die Gefährte vieler Leute werden von Hunden, Zweibeinern, Eseln oder anderem, leichtem Getier gezogen. Im Gegensatz zu den flotten Dharlis sind sie plump und langsam, gedacht zum Transport von Last. Auf der Ladefläche gibt es zwar viel Platz, doch wer käme schon auf die Idee, die langsamen Dinger nur für Personentransport einzusetzen, wo sie zudem noch unbequem sind. Es wird ein Kutscher benötigt, für den nicht immer ein Kutschbock bereitsteht (wenn nicht die Zieher selbst lenken). Der Platz für Mitreisende ist begrenzt.

Verbreitung: ganz Myranor, selten in den Dschungelländern

Zweck: Warentransport

Passagiere: 1-2+0

Last: mittel bis viel

Antrieb: ein Paar (Zug-)Hunde, Zweibeiner, Esel oder sonstiges

Schwierigkeit: einfach

Geschwindigkeit: gering

Preis: ab 10 Au

SCHWERE EINACHSER

"So, hier seht ihr einen netten Einachser, ideal geeignet für den Transport zur nächsten Stadt, zum nächsten Horasiat - ach, was sag ich: bis ins ewige Eis und zurück, wenn es sein muss."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

Auf den Wegen und Straßen sind die schweren Einachser ein gewohnter Anblick. Abgestellt neigen sie sich schräg zum Boden, sodass ein hoher Rand und gute Fixierung vonnöten sind, um ein Hinausgleiten der Ladung zu verhindern. Einige sind recht breit und besitzen zur Stabilisierung ein drittes Rad in der Mitte an derselben Achse. Eine Abdeckung aus Blech grenzt dieses meist zur Ladefläche ab. Diesen "Alten-Karren" (in Anspielung auf die Dreiaugen) ist lieber auszuweichen, weil die meisten Kutscher sich nicht viel um überfahrene Passanten kümmern. Für die Bewegung sorgen Danthreki (nördliches Myranor) oder Maultiere. Wie kleine Karren eignen sie sich wenig zur Beförderung von Fahrgästen. Zu diesem Zweck sollen aus ihnen die Dharlis entstanden sein.

Zudem sind sie für längere Wege wegen des geringen Tempos nicht sehr gefragt. Auch liegt die Ladung zu offen und zieht so bisweilen Langfinger an. Als Wetterschutz verfügen sie zuweilen über niedrige Dächer, unter denen es sich bestenfalls schlafen lässt (außer für Neristu).

Verbreitung: ganz Myranor außer der Narkramar

Zweck: Warentransport

Passagiere: 1-2+0

Last: mittel bis extrem

Antrieb: je nach Größe und Last Danthreki oder Maultiere, angeordnet ein- bis zweispännig (die mit drei Rädern meist mit sechs Tieren)

Schwierigkeit: einfach, Dreirädrige mittel (bergab je eine Stufe schwerer)

Geschwindigkeit: gering

Preis: zweirädrig ab 80 Au, dreirädrig ab 100

DJAMAUNIR-GEFÄHRTE

"Dieses Volk pflegt weit zu reisen, aber nur ungern ohne seine Gefährten. ReoGaKol mag zwar von einigen grob in dieser Form übersetzt werden, bezeichnet aber die Wagen, mit denen viele ihrer Sippen umherziehen. Da sich ihr handwerkliches Geschick in Grenzen hält, binden sie einfach ein paar Bretter zusammen und spannen darüber ihre pilz- oder trichterförmigen Zeltplanen. Nicht einmal Achsen bauen sie, sondern Räder an kurzen Stöcken an die Seiten. Bunte Bänder und einfache Holzstücke, die im Wind gegen die Wagen schlagen und dabei etwas Musik hervorbringen, bereiten ihnen Freude."

Über Stock und Stein, Reiseführer, verschiedene Autoren, ca. 4550 IZ

Was die Djamaunir mit zwei bis vier Maultieren durch die Lande ziehen lassen, erweckt bei vielen andern Völkern bestenfalls den Eindruck eines fahrenden, einlagigen Bretterhaufens mit bunten Bändern und klingenden Hölzern unter einer Plane. Da wird jede Bodenunebenheit zum Test des Gefährtes, und nur die Tatsache, dass sie sich schnell reparieren lassen, erklärt, warum es sie überhaupt gibt. Zuweilen gelten Nicht-(Dj)Amaunir, die auf ihnen reisen, als wagemutig - oder wahnsinnig. Die Djamaunir selbst lehnen bessere Kutschen nicht ab, wenn sie ihnen angeboten werden. Und jedes andere Volk würde sich nur in großer Not ReoGaKol andrehen lassen.

Verbreitung: bei den Djamaunir

Zweck: (abenteuerlicher) Transport von Waren und Personen

Passagiere: 1-2+6

Last: mittel

Antrieb: Zweier- oder Vierergespann von Maultieren

Schwierigkeit: mittel bis hoch

Geschwindigkeit: gering bis mittel

Preis: 25 Au

ÜBERLAND-KUTSCHEN

"Wenn der Karren euch etwas zu zugig ist, empfehle ich eine solche Kutsche. Ja, mit diesen Wagen kommt ihr nicht nur schnell ans Ziel, sondern auch bequem. Und Räuberbanden überlegen es sich zweimal, ob sie eine massive Kutsche überfallen."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

Was im Imperium nicht auf Schiffen verladen wird, aber einen längeren Weg vor sich hat, findet sich fast immer in den Überland-Kutschen wieder. Seien es Lyncil, Imperiale, Makshapuramer, viele Hjaldinger: ein solches Gefährt ist weithin ein

vertrauter Anblick. Sechs Achsen, die hintere meist ebenfalls schwenkbar, sind mit großen Scheibenrädern versehen. Einige Handwerker bemalen die Innenseite der Räder, die an den schmalen Fensterschlitzzen vorbeiziehen, um Passagiere zu unterhalten, Götter zu preisen, Zeitmessung zu erlauben - oder sich einfach selbst zu verewigen.

Nicht weniger als vier Blutbüffel oder Danthreki (oder ein Jharranoth) braucht es, um die Fahrzeuge in Bewegung zu setzen. Gegenüber den schweren Einachsern sind sie wendiger, durch die Konstruktion aber auch teurer. Einige befördern Personen, andere Fracht, aber die meisten Fuhrunternehmen haben nur einfache Modelle im Sortiment, bei denen zumindest die stärkeren Passagiere draußen schlafen müssen. Wenigstens werden Zelte meist jede Reisenacht verpachtet.

Verbreitung: ganz Myranor außer der Narkramar

Zweck: Passagier- oder Warentransport

Passagiere: 2+10 (je nach Frachtmenge)

Last: mittel bis sehr viel

Antrieb: Zweier- oder Dreierpaar Danthreki oder Maultiere, einzelner Jharranoth

Schwierigkeit: einfach bis mittel

Geschwindigkeit: gering bis mittel

Preis: ab 150 Au

ROLLENKUTSCHE

"Für die hier braucht ihr gute Läufer in euren Reihen, die hinten in die Rolle steigen und stetig die Füße bewegen, damit sich das Schmuckstück vorwärts bewegt. Gibt natürlich die Möglichkeit, auch Tiere oder magische Wesen hinein zu tun, wenn es nur nicht zu groß ist und bereitwillig seinem eintönigen Werk nachgeht."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

Rollenkutschen verzichten auf ein Zuggespann und verlassen sich auf die Kraft, mit der Wesen in einer Rolle hinten den Kasten in Bewegung setzen. Die Rolle hat einen Durchmesser von etwa zwei Schritt, zuweilen auch größer, und bietet bis zu vier Läufern platz. Diese sind mit einem Gurt an einer Haltestange hinter ihnen befestigt, die auch die Achse bildet. Verbrauchte Läufer werden bei der nächsten Herberge möglichst ausgetauscht oder oben auf das Dach geschnallt, damit sie während der Fahrt nicht herunterfallen und keinen Platz in der Kabine wegnehmen. Eine kleine Decke, manchmal auch Plane hilft bei der Wiedergewinnung der Ausdauer. Üblicherweise führt jede Kutsche etwa anderthalb mal so viele

Läufer wie nötig (also sechs) mit. Für jeden weniger als vier verringert sich die Zeit mit direktem Antrieb um ein Viertel. Ein üblicher Reisetag dauert 12 bis 14 Stunden.

Natürlich haben Kulturschaffende (oder halbe Eselsgröße erreichende Hunde und andere Tiere) in der Regel weniger Muskelkraft als Maultiere und dergleichen. So haben Techniker die Idee umgesetzt, die Kraft nicht direkt auf den Boden zu übertragen, sondern erst durch ein besonderes Getriebe (der Unkundige fühlt sich an einen Flaschenzug erinnert) zu verstärken und auf zwei Räder zu übertragen, was natürlich regelmäßige Wartung der Mechanik erfordert. Diese Radrollenkutschen gibt es seit etwa zwei Jahrhunderten, und wegen ihrer (typisch imperialen) komplizierten Mechanik sind sie außerhalb des Imperiums kaum anzutreffen. Gerade extreme Klimaverhältnisse, wie sie in Wüsten, Dschungeln und den Nordlanden zuweilen herrschen, setzen diesen Modellen zu. Aber sie bilden die effektivsten, nicht-magischen, mechanischen Antriebe für Landfahrzeuge. Einige Optimaten verstehen sich darauf, Wesen zu beschwören und die Rollen mit Zeichen zu versehen, die deren Ausbrechen verhindern. Bei dem mörderischem Tempo, dass so teilweise zustande kommt, sollte die Lenkung allerdings nur erfahrenen Fachleuten anvertraut werden.

Für die Fracht gibt es vorn öfters einen Frachtraum, also einen eigenen, sperrigen Kasten. Des Luftwiderstands wegen gehen einige Konstrukteure dazu über, den Antrieb mit einer Lenkung zu versehen und als Vorderteil zu deklarieren. Dies erschwert die Steuerung, da die Rolle schwerer ist als die zwei Räder an der andern Seite, während der Gewinn an Geschwindigkeit gering ausfällt. Generell jedoch sind sie gegenüber Überland-Kutschen nur durch ihr Tempo im Vorteil, sodass der Reisende, der eher auf Last und weniger Zeit setzt, sich nur selten in eine Rollen-kutsche verirren wird.

Verbreitung: Myranor zwischen den nördlichen Wäldern und Dschungeln; Radrollenkutschen Imperium, außerhalb selten (bei Reitervölkern unbekannt)

Zweck: Passagier- oder Warentransport

Passagiere: 2+6

Last: wenig, mittel bei Frachtraum

Antrieb: idealerweise vier Läufer (oder sechs Hunde etc.) gleichzeitig

Schwierigkeit: einfach bis mittel, hoch bei Vorder-Antrieb, mit passendem, beschworenem Wesen/Chimäre eine Stufe höher (bei Höchsttempo)*

Geschwindigkeit: gering bis mittel, hoch bei Vorder-Antrieb und Radrollenkutschen, mit pas-

sendem, beschworenem Wesen/Chimäre eine Stufe höher (Höchsttempo)*

Preis: ab 120 Au, Radrollenkutschen ab 200

*Es gelten die üblichen Regeln für Eilmärsche: nur alle zwei Tage, wenn Läufer/Lauftiere nicht gewechselt werden. Die jeweils letzte Angabe gilt für Eilmärsche.

WINDWAGEN

"Wie wäre es den mit diesem Schmuckstück hier? Ideal für Reisen über flaches, windiges Land. Hat wirklich eine unglaubliche Geschwindigkeit, kann sogar gleichschnell rückwärts fahren, wenn der Wind passt. Und die zehn Grad des Mittelteils bieten druchaus Platz für eine ansehnliche Ladung. Ist erst letzte None fertig geworden, also ein brandneuer Windwagen."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

Ein Windwagen besteht aus einem Zentralrumpf und einem Ausleger links und rechts. Vom einzigem Mast ist zu jedem Ausleger ein dreieckiges Segel gespannt; darunter findet sich ein Netz, in dem an Haken Ladung verstaut ist. Das Gros allerdings wird im Zentralrumpf untergebracht. Ein voll mit Waren belegter Windwagen bietet nur auf dem Deck selbst Platz für Matrosen/Fuhrleute und Passagiere; die flachen Aufbauten hinten sind Navigator und Kapitän vorbehalten, darunter liegt die vom Frachtraum durch eine Wand getrennte Kombüse. Die Sitte, einfach auf Deck oder im Frachtraum eine Kochstelle einzurichten, um so mehr Platz für Ladung zu gewinnen, hat sich mittlerweile aus Moral- und Brandgründen überholt und wird glücklicherweise nicht mehr praktiziert.

In Berührung mit dem Boden kommt nicht das Holz, sondern Hohlräder mit Noppen. Der Zentralrumpf hat vier: eins vorn, zwei kleinere nebeneinander in der Mitte und eins hinten. Nur die Einzelnen sind schwenkbar, wofür zwei eigene Besatzungsmitglieder bereitstehen. Die Ausleger haben je eins. Es ist nicht zu übersehen, dass diese Antriebsform von den teils mit Sklaven betriebenen Landgaleeren abstammt und an die windigen Verhältnisse von Anthalia angepasst wurde.

Windwagen werden unter günstigen Bedingungen sehr schnell, brauchen aber Platz zum Navigieren. So sind sie außerhalb ihrer Heimat am Blauen und oberem Grünem Orismani wohl deswegen nicht verbreitet. Zudem neigen die Magokraten Xarxarons, ja die Optimaten des Imperiums überhaupt dazu, sehr komplexe

Mechaniken (die zudem selbstbestimmt von den Elementen sind) zu bauen, um den anderen Bewohnern ihres Reiches ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Ein weiterer Nachteil liegt in der geringen Bewaffnung, bedingt durch den Platz für die Segel. Zwar wagen wagemutige Kommandanten ab und an waghalsige Ramm-Manöver, um Stadttore zu durchbrechen, Feinde zu schwächen und danach im Nahkampf zu fordern oder gleich mittels Sprengladung in die Luft zu jagen - aber dies sind Ausnahmen der Regel. Die meisten Kapitäne werfen Teile der Ladung als Tribut ab und verduften.

Verbreitung: Anthalia (ehemaliges Nyranthal und Meranthal)

Zweck: Transportwagen für Waren und Passagiere

Passagiere: 8+20

Last: sehr viel (maximale Fracht verringert die Passagier-Menge und deren Komfort)

Antrieb: Segel (nur zum Abschleppen von Tieren gezogen)

Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch (auf Boote lenken!)

Geschwindigkeit: hoch bis sehr hoch bei idealer Windstärke vor Ort

Preis: ab 200 Au

KENTORI-WINDWAGEN

"Ja, am roten Orismani sollen sie teils auch mit Wagen segeln, aber ich weiß nicht, wer die Dinger brauchen würde. Die Kentori haben ja ihre Pferde - und kraftvolle Unterleiber. Die Ban'Bargui schwören auf ihre Insekten, und die Skiresen ... Tja, ich kenne nur den Namen des Volkes. Aber das Imperium hatte wohl einige Arkanomechaniken durch Segel ersetzt. Wurden seinerzeit wohl zerstört. Aber es gibt immer wieder Gerüchte da oben, dass es einem Volk gelungen sein soll, mit großen Hautlappen oder langer Haarpracht auf Rollen oder Kuven voran zu kommen."

Ihr wollt jetzt den Namen wissen? Nun, es ist derselbe Name, den jeder flüstert, der an Geheimnisse zwischen den oberen Orismanis denkt: die Haëhnyrr natürlich."

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

(Was davon zu halten ist, lesen Sie vielleicht (und hoffentlich bald) in **Unter dem Sternenpfeiler**, der Regionalbeschreibung des myranischen Nordens.)

MAR-SVAKIM-SANDSEGLER

"Was? Ich biete euch alle Erzeugnisse hoher Handwerkskunst - von der kleinen Dharli bis zum Windwagen - und ihr Abenteurer fragt allen Ernstes nach diesen komischen Dingen aus Eshbathmar? Ach, da zieht ihr glatt die Brauen hoch, ihr Unwissenden! Dachtet ihr etwa, dass jeder in der Narkramar mit so 'nem Ding rumfährt? Nein, gibt sie nur im Dienste Eshbathmars. Und wenn das wirklich das Einzige ist, woran ihr Interesse habt, dann schert euch nach Draydalân!"

Aus einem Verkaufsgespräch zwischen einem Kunden und einem viralischem Fuhrwerk-Verkäufer, neuzeitlich

Bei diesen Gefährten handelt es sich um schiffsähnliche Gebilde, die es in verschiedenen Größen gibt. Sie werden, obwohl sie die Strapazen bei den Reisen durch die Wüste - denn sie schwimmen nicht - gut überstehen können, nur in Eshbathmar hergestellt und auch nur von einigen Sippen der großen Stadt gesegelt. Dies verwundert nicht, wenn bedacht wird, dass die Stadt ja auch eigene Waffenarten und Schiffstypen in ihren Diensten hält. Die Dralquabar - die fast jede Karawane durch die tödliche Einöde begleiten müssen, soll diese nicht im Disaster enden - schätzen die Sandsegler nicht sehr, bedeuten sie doch eine Konkurrenz, die sich die Feuergeborenen angesichts des harten Überlebenskampfes nicht leisten können.

Hohe Bordwände schützen vor den belebten wie unbelebten Gefahren des verschwundenen Meeres. Ein dreieckiges Segel wird zwischen jeden der dreieckigen Masten gespannt, von denen ein Segler je nach Größe mehr oder weniger besitzt. Eine Takelage sucht der Kundige vergebens; stattdessen werden die Masten über Kurbeln im Rumpf bewegt. Sie gleiten auf Kufen, die durch Anwendung von Magie relativ schadlos über scharfes Gestein und Salze gelangen. Die Steuerung ähnelt eher Schiffen denn Kutschen. Eine ausführliche Beschreibung findet sich in **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**, S. 36f.

Verbreitung: Eshbathmar, auf Handelsreisen in der Narkramar

Zweck: Waren- und Personentransport

Passagiere: 5-25 + 5-50

Last: je nach Größe von wenig bis sehr viel

Antrieb: dreieckige Segel

Schwierigkeit: mittel

Geschwindigkeit: gering bis hoch je nach Windstärke

Preis: leider unverkäuflich (und der Größe wegen auch schwer zu schmuggeln - und sei es zerlegt in Einzelteile)

DIE HOCHSTRAßEN - STEINERNES RÜCKGRAT DES IMPERIUMS

von Florian Wassermann
mit Bildern von Matthias Weiss

"Gyldaros fror. Mit seiner Hurdakarawane folgte er nun schon seit Tagen der steilen Hochstraße in Richtung der Türme des Morgens. An vielen Stellen war das steinerne Viadukt nicht mehr ganz so solide wie in alten Zeiten. Die Bodenplatten waren ausgetreten oder fehlten gänzlich und abertausende Karrenräder hatten tiefe Rinnen in den Granit gegraben. Dennoch war die Straße der beste - und vor allem einzige - Weg in die Hauptstadt. Steinerne Geländer von einem Grad Höhe sicherten den Weg und fingen zumindest ein wenig den schneidenden Herbstwind ab. Ab und an passierte eine - meist berittene - Patrouille die Reisenden und vermittelte das Gefühl von Sicherheit. Trotzdem konnte Gyldaros es kaum erwarten, die nächste Wegstation zu erreichen. Schon allein, um nicht mehr länger in die bodenlosen Tiefen der Täler zwischen den Bergkämmen blicken zu müssen und sich endlich an einem warmen Feuer aufwärmen zu können."

GESCHICHTE UND ARCHITEKTUR

Das Urbild einer imperialen Hochstraße ist das steinerne Viadukt. Von mehreren Reihen mächtiger Steinbögen getragen führt die gepflasterte Straße sicher durch das Land. Geländer und Wehrmauern schützen den Reisenden vor wilden Tieren, Räubern und den Kriegern feindlicher Reiche. Alle 30 Millia gibt es eine Wegstation mit Unterkünften, Wirtsstube, Stallungen und einem Brunnen. Alle 10 Millia findet man zumindest einen Unterstand zum Schutz vor der Witterung mit ausreichend Platz für Wagen und Tiere.

In gefährlicheren Gegenden, namentlich den Grenzgebieten des Imperiums, sind die Wegstationen nicht selten zu befestigten Wehrtürmen ausgebaut und beherbergen eine recht unterschiedliche Zahl von Myrmidonen oder Shinxirgardisten. Meist handelt es sich dabei um Veteranen der Myriaden oder der Stadtgarden, die sich hier mit ihren Familien auf Geheiß ihres

Herrschers niedergelassen haben und gleichzeitig auch die Wegstation bewirtschaften. An den Grenzen der Horasiata und zu Beginn jeder Hochstraße muß der Reisende zusätzlich eine Zollstation passieren und "den Obulos entrichten", also den Wegzoll bezahlen. Viele Hochstraßen sind Viadukt und Aquädukt in einem und unter dem Pflaster der Straße führen Tunnel und Leitungen kostbares Trinkwasser in die tiefer gelegenen Metropolen. In einigen seltenen Fällen befindet sich das Aquädukt auch auf einer eigenen Säulenreihe einige Grad über der eigentlichen Straße. Ganze Täler werden in schwindelerregender Höhe von Brücken auf hunderte Grad hohen Pfeilern überspannt und arkanomechanische Hebewerke ermöglichen es an vielen Stellen das Viadukt zu verlassen oder zu betreten. Auf manchen Strecken, wie zum Beispiel zwischen Tharpura und Makshapuram gibt es Tunnel die milliaweit durch Berge führen. Es existierten sogar steinerne Zugbrücken, die gänzlich aus einem Stück gefertigt sind und mittels arkanomechanischer Kraft bewegt werden können.

Soweit der Stand zur Zeit des ersten Imperiums. In der Gegenwart sieht die Situation allerdings etwas anders aus. Was die Alten einst mit Hilfe ihrer mächtigen Magie und der Myriaden von Sklaven schufen, zerfällt heute zusehens zu Staub. Viele Strecken können heute gar nicht mehr genutzt werden, da immer wieder ein Bogen eingestürzt ist und nie ersetzt wurde. Ausbesserungen erfolgten meist mittels kurzlebiger Holz- oder Bambusbrücken, die eine ständige Wartung unerlässlich machen. Früher dienten die Hochstraßen in erster Linie dazu die Myriaden des Thearchen möglichst schnell an die Front verschieben zu können, um eine aggressive Expansionspolitik möglich zu machen. Beim Gütertransport spielten die Viadukte eher eine untergeordnete Rolle, denn den übernahmen in jener Zeit hauptsächlich die Schiffe der Charybalis und Rhidaman auf den Meeren,

Flüssen und Kanälen. Heute hat sich das geändert. Seit dem Untergang der Charybalis haben die Hochstraßen an Bedeutung für den Fernhandel gewonnen.

Nur ihrer massiven Bauweise haben die Hochstraßen es zu verdanken, dass sie bis heute zumindest teilweise dem Zahn der Zeit widerstehen konnten. Man verwendete in aller Regel tonnenschwere Felsblöcke, die man in massiver Bauweise zu Rund- oder Spitzbogenkonstruktionen auf Säulen mit zumeist rechteckigem Grundriß zusammenfügte, um Baumaterial zu sparen. Sollten sie auch gleichzeitig als Schutzwall gegen Feinde dienen, so wurden die Bögen auf der dem Feind zugewandten Seite zugemauert und die Geländer zu Wehrmauern ausgebaut. Gerade in den Ebenen ist jedoch auch noch eine andere Form der Hochstraße recht verbreitet. Hier verwendete man Schüttgutmauern deren Außen- und Innenmauern, Türme, Tore und Passagen jedoch nicht weniger massiv als bei anderen Hochstraßen sind. In beiden Fällen bediente man sich zum Bau des härtesten Gesteins, das in der Gegend zu finden war. In vielen Fällen wurden diese gewagten Konstruktionen erst durch die Magie der Alten ermöglicht und heutige Generationen optimatischer Baumeister haben oft Mühe dieses Niveau magischer Baukunst zu

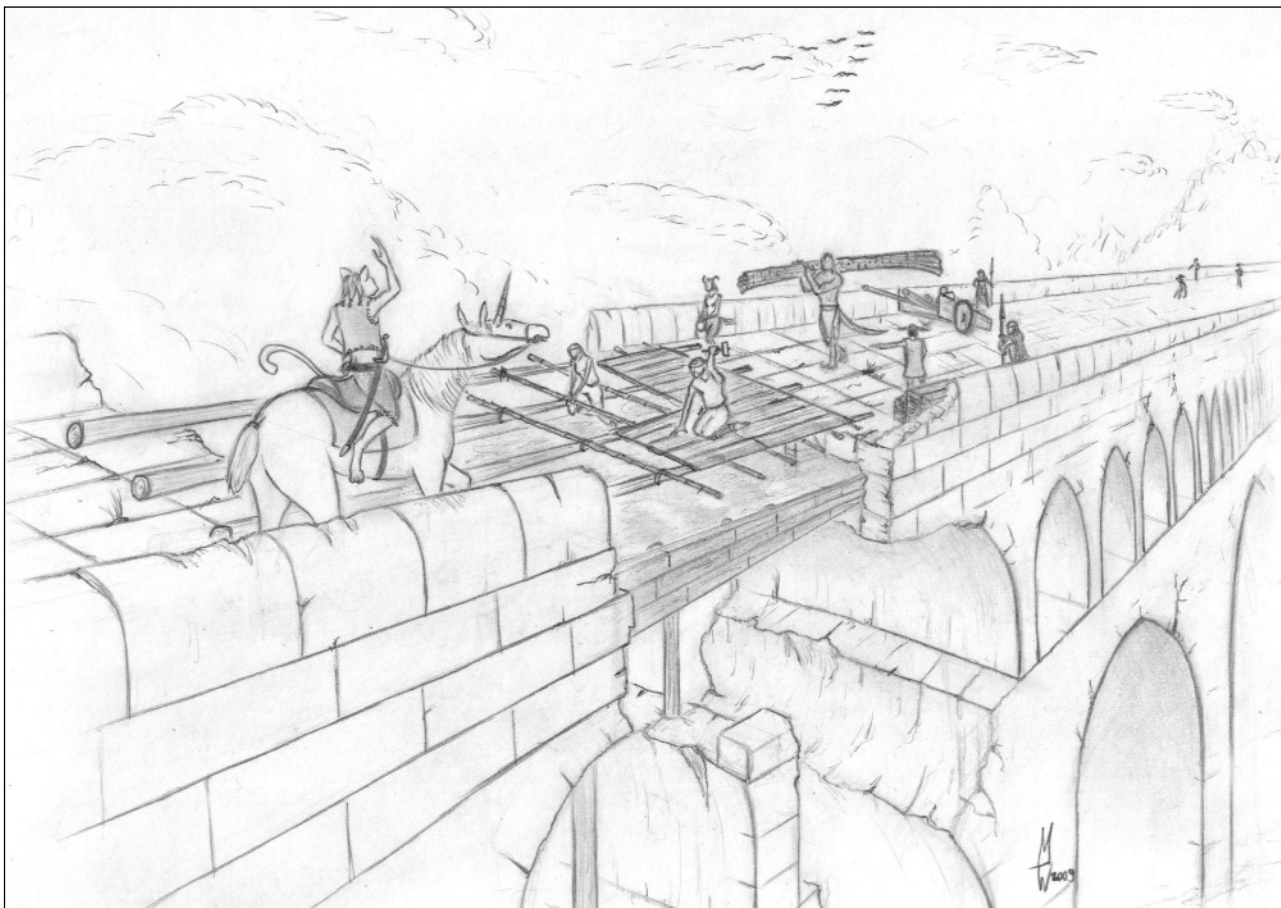
erreichen. So wurde zum Beispiel der Grund unter den Säulen oft auf magischem Wege verfestigt, um das enorme Gewicht der Straße überhaupt tragen zu können. Um Pflanzen und Naturgewalten besser trotzen zu können, wurden die Fugen zwischen den äußeren Steinen oft mittels Erzmagie versiegelt. Den größten Anteil an den Arbeiten trugen jedoch die Sklaven, meist Kriegsgefangene der letzten Feldzüge.

UNTERSTÄNDE

Sie dienen dem Reisenden als Schutz vor Witterung und Wind. Egal ob in den Schneestürmen des Nordens oder den sintflutartigen Regenfällen des Südens, man kann sie an jeder Hochstraße finden. Meist verwendet man dafür einfach die obersten Bögen der Konstruktion selbst, die dann auf der einen Seite zugemauert werden und auf der anderen über eine Außentreppe oder Rampe erreicht werden können. In selteneren Fällen, wenn zum Beispiel keine Bögen zur Verfügung stehen, werden auch Holz- oder Steindächer über der Straße errichtet.

BRUPPEN

Egal ob eine marschierende Myriade oder eine Händlerkaravane mit dutzenden Tieren die Straße nutzt, alle brauchen sie auf ihrer langen



Reise ausreichend Wasser. Dazu sind in regelmäßigen Abständen Brunnen vorgesehen. Entweder kann das erfrischende Nass dann direkt durch eine Luke im Straßenboden aus dem darunterliegenden Wassertunnel geschöpft werden, oder es befindet sich eine Seilwinde mit Eimern an einer der beiden Brüstungen. Wegen der möglichen Gefahr der Trinkwasservergiftung befinden sich die erstgenannten Luken immer in oder an einer Wegstation und werden streng bewacht. Alternativ sind sie mit einer Steinplatte versiegelt. Bei einem Windenbrunnen ist das natürlich nicht nötig, da sein Wasser direkt aus einem Bach, Fluß oder See unter der Straße geschöpft werden kann.

HEBEWERKE

Mechanische Hebewerke bieten die Möglichkeit die Hochstraße an bestimmten Stellen zu betreten oder zu verlassen, ohne dass dazu eine Rampe vorhanden sein muß. Sie werden mit Wasser-, Wind-, Tier- oder Menschenkraft betrieben - auch arkanomechanische Varianten findet man dann und wann - und befinden sich praktisch immer innerhalb einer Zoll- oder Wegstation. Für die Nutzung des Hebewerkes und natürlich auch der Hochstraße selbst fällt hier eine Gebühr an.

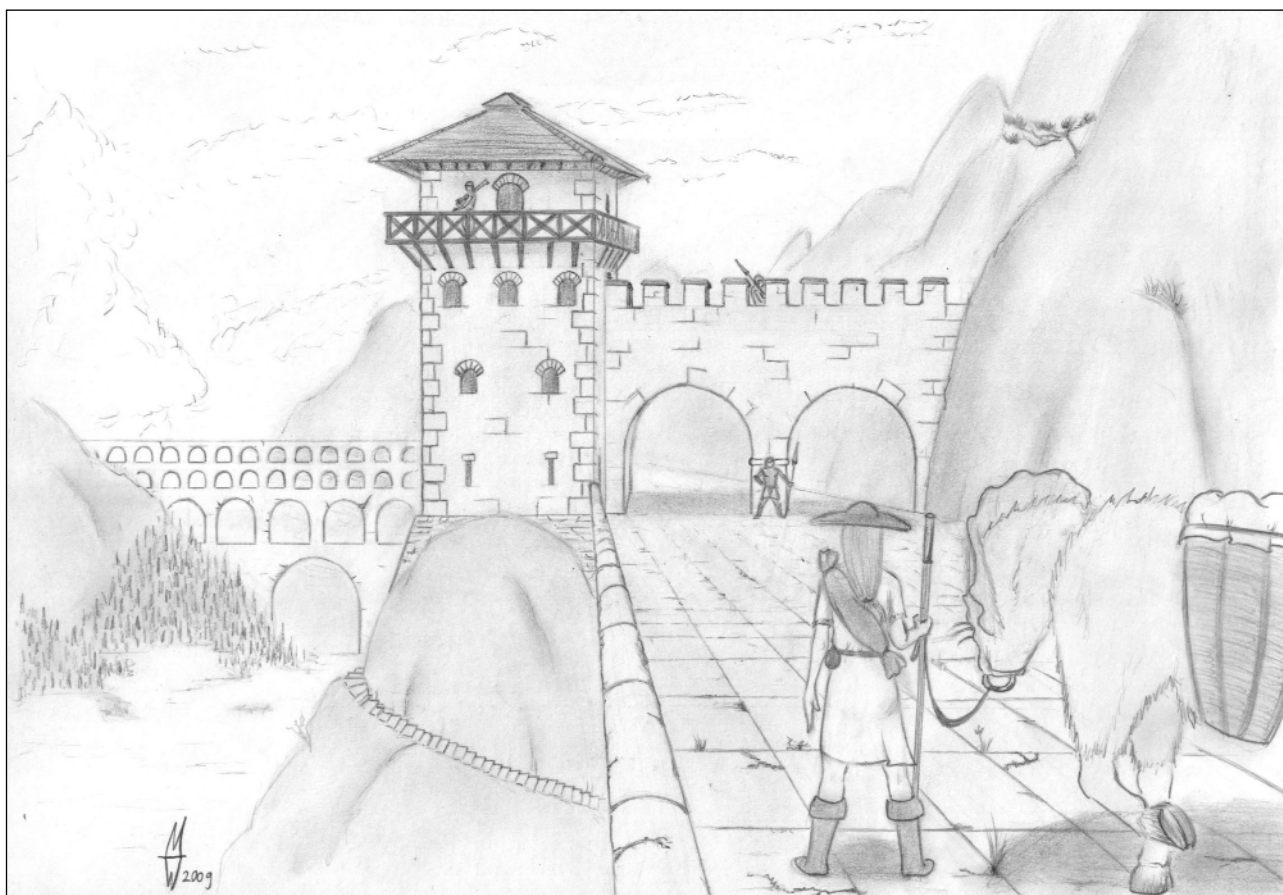
WEGSTATIONEN

Die Wegstation ist Brunnen, Herberge,

Unterstand, Poststation, Garküche und Markt in einem. Manchmal verfügt sie auch noch über Schreine, Werkstätten, einen Tempel oder gar ein Bordell. Nicht selten sind Wegstationen zu Zollstationen oder Wehrtürmen ausgebaut. Hier kann der Reisende ruhen, sein Tier neu beschlagen lassen, Zerstreuung bei Wein, Raiafreuden und Gesang finden, oder auch seine Waren an den Mann bringen. Die Pächter sind in der Regel Freie, meist Veteranen der Garden und Myriaden, die hier mit ihren Familien leben. Die Besitzer dagegen entstammen der Optimaten- und Honoratenschicht.

ZOLLSTATIONEN

Der Kommandant einer jeden Zollstation ist der Quästor, der Zahlmeister. Er besitzt die nötige Erfahrung im Schätzen, Rechnen, Lesen und Schreiben, um Weg-, Brücken-, Grenz- und Hebewerkszölle zu berechnen. Die Besatzung besteht aus mindestens drei Kirenen Shinxirgardisten oder Myrmidonen, manchmal auch zusätzlich noch aus einer Gruppe Siminiagardisten für Wartungsarbeiten. Die Zollstation hat meist die Form eines umfriedeten Hofes mitten auf der Hochstraße. Sie besitzt zwei Tore und ein Verwaltungsgebäude mit Schatzkeller. Sie sind oft zu Wehrtürmen ausgebaut und beherbergen nicht selten auch eine Wegstation.



WEHRTÜRME

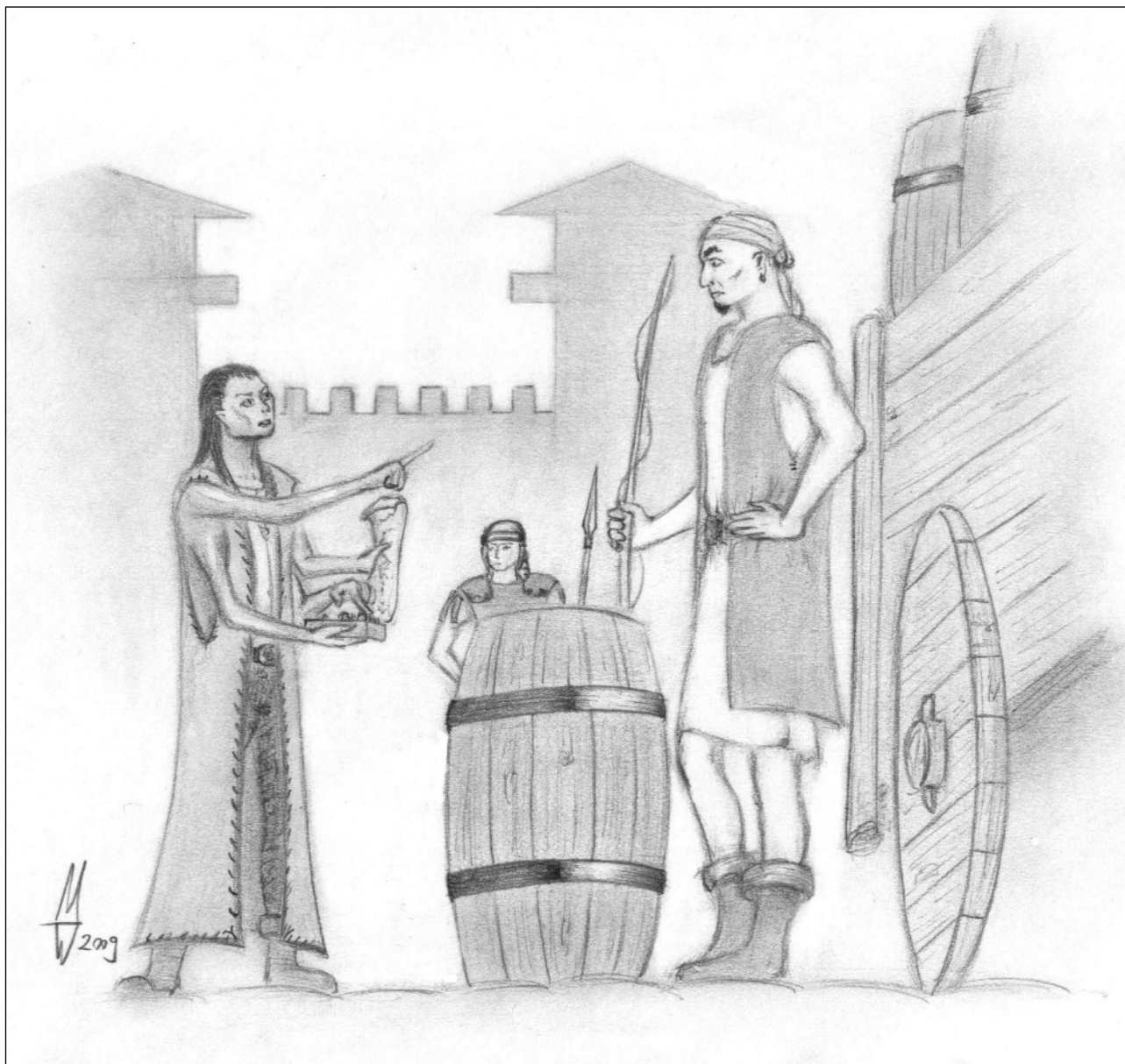
Wehrtürme sind Befestigungsanlagen unterschiedlicher Größe. Meist sind sie an strategisch wichtigen Punkten der Strecke angelegt und bieten einen weiten Blick über das Land. Sie dienen als Wach- und Signaltürme und als Kasernen für Grenztruppen und Straßenpatrouillen. Der Kommandant eines Wehrturms bekleidet mindestens den Rang eines Hektagus und die Besatzung gehört wiederum den Myriaden oder einer der Garden an. Oft verfügt ein Wehrturm über Botenläufer oder -reiter, selten gar über asharielische Aufklärer und Botenflieger. Um mit anderen Wehrtürmen Kontakt halten zu können und, um vor Feinden warnen zu können, bedient man sich unterschiedlichster Techniken: Signalfeuer oder -spiegel, Gongs, Trommeln und Glocken sind in Verwendung, je nach Region und Lage des Wehrturms. Auf beiden Seiten des Turmes befinden

den sich schwere Tore, manchmal auch Zugbrücken. Da Wehrtürme direkt auf Pfeilern gebaut werden, sind Hebewerke und Treppen zum Boden nicht selten. Techniker oder Siminiagardisten sind dann unerlässlich.

SONDERFORMEN

Neben den oben genannten Bauweisen existieren auch noch bisweilen recht exotische Sonderformen der imperialen Hochstraße. Manche davon wurden erst in jüngerer Zeit, sprich im zweiten Imperium, erdacht, andere wiederum sind nicht weniger alt als ihre steinernen Kameraden:

In den Steppen des Nordostens musste mangels Baumaterial auf Stein verzichtet werden. Stattdessen schichtete man riesige Mengen ton- und lehmhaltiger Erde zu massiven Wällen auf, verzichtete auf die sonst üblichen Bogenkonstruk-



tionen und arbeitete zur Erhöhung der Stabilität käfigartige Gitter aus Holz ein. Anschließend wurde das komplette Viadukt mittels Feuermagie oder enormer Mengen Brennmaterial gebacken. Diese als Feuerwege bekannten Hochstraßen gelten jedoch als enorm selten. Im hohen Norden des Kontinents bediente man sich einst riesiger Eisblöcke zum Brücken- und Straßenbau. Diese schmolzen selbst in den kurzen Sommern nicht und noch heute kann man hier und da auf ihre Überreste treffen. In manchen Dschungeln soll es bisweilen "hochstraßenähnliche" Wege geben, die ähnlich einer Kette von Hängebrücken von einem Baumriesen zum nächsten gewaltige Strecken überspannen sollen. Gerüchteweise soll es in Draydalân befestigte Straßen geben, die sogar gänzlich aus gebleichten Knochen bestehen.

PREISE, ZÖLLE UND GEBÜHREN

Die offiziellen Preise für Verpflegung und Unterkunft können auf einer Hochstraße getrost verdoppelt werden.

Die folgenden Preise variieren oft stark und müssen vorher nicht selten von einem Quästor mittels ausgiebigen Schätzens und Wiegens und mit Hilfe uralter Tabellen ermittelt werden.

Reisezölle

pro Person/Lasttier/Gespannachs: 1
Pekunos/Millia

(Wasser ist im Preis enthalten)

Hebwerk 5 Pekunos/100 Okul

An jeder Landesgrenze wird ein Grenzzoll auf eingeführte Waren fällig. Dieser beträgt zwischen 10 und 45 hundertste Teile des Warenwertes.

АМА ГІРРАОС КОЧЕКЕ - ЈУНГЕС SHADAR ІМ ВАРКЕНМАПТЕЛ

von Peter Horstmann und Corinna Kersten

Siminia zum Grube!

Heute möchte ich euch eine gelungene Verbindung nördlicher und südlicher myranischer Kochkunst vorstellen. Das Fleischrezept stammt ursprünglich aus dem Norden Myranors – wo es so kalt ist, dass die Leute nicht nur sich selbst, sondern auch ihr Essen in Mäntel wickeln. Das leckere Gericht verbreitete sich jedoch schnell auch in südlicheren Gefilden, in denen sich stark gewürzte Speisen, insbesondere mit Knoblauch, großer Beliebtheit erfreuen. So kam es zu dieser köstlichen Komposition aus jungem Shadar im Varkenmantel mit würzigen Shingwa-Schoten und Lajia-Würmern.

ЗУТАТЕН

(zur inneren Erwärmung von 4 frierenden Personen)

zartes Fleisch vom jungen Shadar (1 Lammlachs pro Person)

geräuchertes Varkenfleisch (2 Scheiben Schwarzwälder Schinken pro Person)

500-600 g Shingwa-Schoten (grüne Bohnen)

2 milde Kerhi (Frühlingszwiebeln mit Grün)

500 g Lajia-Würmer (Spätzlenudeln)

200 ml Varkensahne

5-7 in Öl eingelegte Knoblauchzehen (das Öl wird z. T. mitverwendet)

Jimaucha (Salz)

grob gemahlener Piperale (Pfeffer)

Thymus (Thymian)

Würze (Maggi, Brühe o. ä.)

Kräuterbutter (für die Lajia-Würmer; ersatzweise Butter, Margarine oder Öl)

Öl (für das Fleisch; ersatzweise irgendein anderes zum Braten geeignetes Fett)

Shingwa-Schoten auf kleiner Flamme schmoren, bis sie weich sind. Zum Schluss werden sie mit etwas Piperale und Würze (ca. 1 TL) abgeschmeckt. Je nach Geschmack können die Knoblauchzehen aus den Bohnen entfernt oder klein gehackt hinzugegeben werden.

Lajia-Würmer:

Die Lajia-Würmer müsst ihr in Salzwasser kochen bis sie noch bissfest sind, dann abgießen. In den leeren Topf könnt ihr nun etwas Kräuterbutter und Wasser geben, diese Mischung aufkochen und die Lajia-Würmer darin schwenken.

Fleisch:

Die zarten Stücke vom jungen Shadar werden mit Jimacha, grob gemahlenem Piperale, Thymus und etwas Würze (1-2 TL) gewürzt und in je 2 Scheiben geräuchertes Varkenfleisch eingewickelt. Dann bratet ihr das Fleisch bei mittlerer Hitze, bis es eine rötlich-graue Farbe erhält. Kurz vor Ende werden klein geschnittene milde Kerhi samt Grün hinzugegeben und angebraten. Dann ist das geräucherte Varkenfleisch auch bereits leicht kross geworden und das Essen kann serviert werden.

Soße:

Das Fett der Fleischpfanne und ein Teil der angebratenen Kerhistücke (die anderen werden zum Garnieren genutzt) werden mit Varkensahne aufgegossen.

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.

[Anm. d. Autoren.: Das Rezept haben wir mit viel Vergnügen und Genuss ausprobiert.]

ЗУБЕРЕЇТУГ

Shingwa-Schoten:

Die Shingwa-Schoten werden mit 5-7 Knoblauchzehen in einen kleinen Topf geworfen; hinzu kommen 2 EL des Öls, in dem die Knoblauchzehen eingelegt waren. Dann lasst ihr die

EWIGE WACHT - DAS GEHEIMNIS DES RÄTSELRAUMES

von Alex Spohr



Das Jahr 2009 startet nicht nur mit der 21. Ausgabe der Memoria Myrana, sondern auch gleich mit einem kleinen Wettbewerb.

In dem Abenteuer *Ewige Wacht* (als Download auf der Memoria Myrana-Seite zu finden) gibt es eine Stelle, wo die Rede von einem Rätselraum ist. Der Raum scheint völlig leer zu sein und keine Bedeutung zu besitzen. Und selbst dem Spielleiter bleibt zunächst verborgen, was das Ganze soll.

Nun, ganz einfach. Das Rätsel des Raumes sollt Ihr lüften. Schreibt uns einfach, was das Geheimnis ist. Dabei könnt Ihr euch überlegen, was ihr wollt und auch die Länge des Beitrags spielt keine Rolle.

Wichtig ist nur, dass Ihr beachtet, dass in *Ewige Wacht* wirklich das Geheimnis nicht zu lüften sein darf (egal was die Helden probieren) und dass man aus der Idee einen zweiten Teil des Abenteuers entwickeln kann. Ansonsten sind eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Ihr könnt so viele Beiträge einreichen, wie ihr wollt. Gebt bitte euren Namen, eure Adresse und den Titel des Beitrags in der E-Mail an. Als Betreff schreibt einfach **Rätselraum**.

Zu gewinnen gibt es natürlich auch noch etwas und zwar erhält der Sieger die **Abenteureranthologie zum Wettbewerb Gefährliche Gassen**.

Einsendeschluss: 29. März 2009

Einsendungen bitte an: dsa@tabuin.de

MYRANIARE VOR ORT - DREIEICH-CONVENTION 2008

von Christian (Charybalis) Gaertner
mit Bildern von Jochen (Rhidaman) Willmann

Gyldara zum Gruße,

Liebe Freunde der myranischen Unterhaltung.
Ich möchte euch heute mit meinem kurzen Bericht über die vergangene Dreieich-Convention im November letzten Jahres einen kleinen Einblick in diese gewähren.

Sehr heiter begann für Jochen (Rhidaman), Yana, Robert und mich (Charybalis) bereits in aller Herrgottsfrüh die Fahrt von München gen Dreieich bei 30 km/h und starkem naggrachwürdigem Schneetreiben auf der Autobahn.

In Erlangen sammelten wir dann noch Sassi (Icemna) auf und er wurde die restliche Fahrt bis Dreieich nicht müde mit uns über allerlei myranische und nicht-myranische Themen zu disputieren und zu diskutieren.

Bevor jedoch drei frischgebackene Myraniare nebst Anhang Dere neu erfinden konnten, erreichten wir - Brajan sei's gedankt - endlich mit über einer Stunde Verspätung das Con-Gelände.

An der langen Schlange vor dem Eingang ging es Dank den von Sassi organisierten orangenen Bändern und unseren Myraniars-patches schnell vorbei.

Die Convention war bereits sehr gut besucht obwohl der Tag noch jung war.

Mich persönlich hat es sehr gefreut, dass wir mit allen Beteiligten, sei es nun Uli Kneiphof oder den anderen Spielleitern schnell ins Gespräch kamen und man sich richtig aufgehoben fühlte. Frisch gekleidet in die neuen orangenen Myranier-Shirts und von Uli ausgestattet mit extra vom Verlag gesponsorten Würfeln hätte es eigentlich losgehen können.

Doch wir hatten die Rechnung ohne die Con-Leitung gemacht.

Offenbar gab es zu gegebener Stunde noch einige Unstimmigkeiten was das Verfahren der offiziellen Spielleiterrunden anbelangte.

Zuerst wurden die Zettel für die Runden öffentlich ausgehängt, obwohl diese eigentlich von den Spielern persönlich ausgewürfelt werden sollten. Leider führte dies anfänglich dazu, dass die Alveraniarsrunden hoffnungslos überfüllt waren und von bereits vier anwesenden Myraniaren zwei leider ohne Spieler blieben. Doch auch diese Spielrunden sollten sich im Laufe des Tages noch füllen. Ich persönlich habe an diesem Con-Wochenende zwei sehr schöne und stimmungsvolle Spielrunden verbringen können. Ich habe sehr nette und ausdrucksstarke Menschen, Charaktere und Spieler kennenlernen dürfen und habe mich beim gemeinsamen Abendessen königlich mit den Alveraniaren und unseren anderen Mitstreitern amüsiert. Nachdem ich noch

eine beträchtliche Menge Met mit Bernadette getrunken habe, entschlummerte ich diesem Tag seelig in einem Seminarraum, geistig schon das nächste Szenario planend.

Trotz allem gibt es auch einen bitteren Wertmutstropfen der Convention. Von seiten der Con-Leitung ist man uns als Spielleitern nicht allzu sehr entgegengekommen, mir fehlte es an Kom-

munikation und Absprache. Des Weiteren sind die Preise des Caterings für mich nur noch utopisch zu nennen. Das Wichtigste ist in meinen Augen jedoch gelungen: den Blick der DSA-Gemeinde weiter zu öffnen für einen neuen Kontinent, neue Rassen und Kulturen, Freude und Interesse zu entfachen für dieses neuartige Rollenspielerlebnis. All dies entsteht aus hervorragender Zusammenarbeit zwischen allen Spielleitern seien es myranische oder aventurische sowie den Leuten vom Verlag und natürlich Euch, den Spielern.

Mögen die Götter euch gewogen sein ...
Christian Gaertner aus dem Hause Charybalis



Der Autor bei der Vorbereitung



Spielrunde mit Icemna (Sassi)





MYRANIARE VOR ORT - 2009

Bisher können wir von folgenden Terminen berichten:

ROLE PLAY CONVENTION 2009

3. - 5. April in Köln

Nach den positiven Ergebnissen, die man in Münster erreicht hat, ist man nun nach Köln gegangen, in der Hoffnung, dort noch mehr Besucher verbuchen zu können.

Die Öffnungszeiten der RPC 2009 im Einzelnen:

03. April, Freitag	10.00 Uhr bis 20.00 Uhr
04. April, Samstag	10.00 Uhr bis 20.00 Uhr
05. April, Sonntag	10.00 Uhr bis 18.00 Uhr

Ticketpreise (inkl. USt., alle Angaben ohne Gewähr!)

RPC 2009 - Tagesticket -	€ 13,50
RPC 2009 - Dauerkarte -	€ 20,00
RPC 2009 - Gruppenticket ab 5 -	€ 12,50
RPC 2009 - Dauerkarte ab 5 -	€ 18,50

Wer sich die Tickets im Vorverkauf sichert, kann sich Nachlässe bis zu 26% sichern. (laut Homepage RPC)

Die RPC wird sich über den Südeingang auf 20.000 qm in den Hallen 2 und 3 der Koelnmesse verteilen. Zusätzlich wird ein Aussenareal von 3.000 qm für den Mittelaltermarkt und verschiedene Outdoor-Aktivitäten genutzt. Das Piazza steht als zusätzliche Outdoor-Chill-Area zwischen den Hallen zur Verfügung.

Weitere Infos: <http://www.rpcgermany.de>



JAHRESPLANUNG 2009 MYRANIARE AUF FOLGENDEN CONs

Con	Wann	Myraniare
RPC	03. - 05. April	3
HK 09	18. - 19. April	1
NordCon	05. - 07. Juni	1
FeenCon	11. - 12. Juli	2
RatCon	28. - 30. August	5
20. SFF	03. - 04. Oktober	1
3Eich-Con	21. - 22. November	2

HK 2009

BAD KREUZNACH

18. - 19. April

18. April, Samstag 10 Uhr bis

19. April, Sonntag 19 Uhr

Tageskarte: € 2,00
Dauerkarte: € 3,50

Die KH-Con findet traditionell im Jugend- und Kooperationszentrum DIE MÜHLE
Mühlenstr. 23
55543 Bad Kreuznach
statt.

Weitere Infos: <http://www.demimurx.de>

WAS GEHT? - THEMEN, DIE FANS BEWEGEN

von Peter Horstmann

Nicht jeder hat Lust und Zeit, regelmäßig in die verschiedenen Foren zu Myranor zu schauen und dort nach- und mitzulesen, was derzeit an Fragen die Fangemeinde bewegt. Einige Themen sollen hier in aller notwendigen Kürze einmal dargestellt werden.

ULISSES-FORUM

Das Stammforum von Myranor bietet Dutzende von Themen, die lebhaft diskutiert werden:

UHRWERKVERLAG

Am 8. Januar wurde es dann offiziell: Myranor wird in Zukunft vom Uhrwerk-Verlag herausgebracht. Dabei handelt es sich um ein Projekt von Patric Götz, der auch weiterhin bei Ulisses Verlagsleiter bleiben wird. Die schnell aufkommenden Befürchtungen der Forenuser konnten dann doch ausgeräumt werden.

„...eigentlich ändert sich nicht wirklich was - das komplette Team bleibt genau das gleiche wie vorher.“
Patric Götz im Forum

„Vergleicht man es mit irgend einem anderen unserer Produkte (oder wahrscheinlich mit irgend einem anderen Rollenspiel eines anderen deutschen Verlages), läuft Myranor sehr gut!“ Patric Götz

Zu seinen Motiven schreibt Patric: *„Ich sehe in Myranor das große Potential, viele interessante Geschichten zu erzählen und Abenteuer zu erleben, die so in Aventurien nicht möglich wären. Deswegen möchte ich (persönlich) das Myranor besser aufgestellt wird, als es das jetzt ist. Deswegen habe ich mich mit Markus verständigt, das die Myranorlizenz an mich übergeht [...]“*

Geplant sind dazu, dass in Zukunft mehr Produkte für Myranor herauskommen, als es derzeit der Fall ist. Ob dies bei gleicher Autorenbelegschaft möglich sein wird, ist abzuwarten. Solange die Mitstreiter weiterhin auch für Aventurien schreiben, wird es sicherlich immer mal wieder zu Engpässen beim Zeitmanagement kommen. Dies wurde zumindest im weiteren Verlauf des Threads

befürchtet und ist sicher nicht ganz von der Hand zu weisen.

Ein spontaner Wunsch im Thread waren dann Myranor-Romane. Dies sei grundsätzlich auch möglich, so Patric Götz, es sei nur noch nicht sicher, ob er das machen wolle. Es fanden sich dann auch gleich einige, die dies für eine gute Idee hielten. Also bleibt es abzuwarten, was daraus wird.

Insgesamt scheint die Stimmung ob dieser Nachricht jedoch positiv zu sein und man vertraut auf Patric, nachdem er Myranor nun zur „Chefsache“ gemacht hat.

MYRANISCHE MAGIE

Lange erwartet, mit über 500 Beiträgen auch der größte Bereich im Forum von Ulisses, bleibt das Werk über die Magie das Diskussions-Highlight. Neben diversen Anfragen zum Verständnis einzelner Aspekte und mit ersten Meldungen zu Errata, ist die Meinung zu dem Buch in der Regel als positiv zu beschreiben. Direkt ablehnende Kommentare sind bisher nicht zu finden. Derzeit kann man u. a. folgende Unterbereiche finden:

1. Allgemein

- Myranische Magie - Überblick und Rezi
- Die Formelsammlung der Essenzbeschwörer
- Die Stäbe der Optimatiker und die Stabregeln
- Änderungen bei den Optimaten, Viertelzauberern, Honoraten

2. In Planung

- Die Myranische Magie - Wünsche und Anregungen
- Magieprofessionen

3. Regelfragen

- Kurze Fragen, kurze Antworten zur Myranischen Magie
- Errata-Sammlung Myranische Magie
- Ausgebildete Viertelzauberer mit nichtmagischer Profession

METAPLOT

Ein heiß diskutiertes Thema. Ausgelöst wurde es durch einen Beitrag von Silent Pat (Patric Götz) im Bereich Planung 2009: „Myranor wird in der ein oder anderen Form auch wieder im Aventurischen Boten vertreten sein.“ Dadurch wurde erst der Bote als Schauplatz hinterfragt, dann ging es um das Wort „Metaplot“ und die verschiedenen Interpretationen und Ängste rund um dieses Wort.

Schnell waren zwei Fraktionen deutlich:

- a) Nein, auf keinen Fall, egal wie geplant, in Myranor niemals.
- b) Je nachdem, wie es geplant ist, könnte es ein Gewinn für Myranor sein.

Die Gruppe A stellt Metaplot dabei als grundsätzliches Extremum dar, welches immer die Handlungsweise der Helden egalisiert und die wahre Handlung vorgegebenen NPC in die Hand legt. Heldengruppen würde dabei zu Statisten und Opfern eines mal mehr mal weniger offenen Railroadings.

„... für den Fall, daß Myranor in diese Richtung gehen sollte prophezeihe ich euch hiermit feierlich-apokalyptisch, daß die Tragweite der Ereignisse exponentiell ansteigen wird, daß sich der Fokus des Spiels dabei ganz schnell von den Helden auf die Meisterpersonen verschieben wird und daß dann auch noch im Myranorteil dieses Forums hauptsächlich über Fragen 'diskutiert' werden wird, ob denn Person X oder Y der bessere Horas für Horasiat Z wäre und ähnlichen Krempel.“

„Das Problem ist die Tendenz eines Metaplots irgendwann die ursprüngliche Idee der Spielwelt aus den Augen zu verlieren.“

„Wenn es plotmäßige Umbrüche im Imperium gibt, beeinflußt das auch Rhacornos, Kerrishiter, Ban Bargui, Serover und andere. Was wiederum andere (Draydalan, Nachtalben etc. pp.) beeinflußt. Mit logischer Historifizierung mache ich ganz schnell den ganzen Kontinent kaputt.“

Ich sehe immer noch nicht, daß das JdF Aventurien spielswerter gemacht hat. Das genaue Gegenteil ist der Fall. Leider.“

„Metaplot“ sollte nicht mit "politischer Abenteuerplot" verwechselt werden.

Was dagegen "Metaplot" wäre: Wenn dann die offizielle Festlegung erscheint, XY "ist jetzt so". Also "egal wie besagte Kampagne in Ihrer Runde ausgegangen ist, offiziell ist Viralis jetzt xarxarisch-imperial", womöglich noch mit einem "Spielwelt-Update", das

besagtes Ereignis an die irdische Zeitlinie bindet ("im Jahre XY, d.i. 1035 BF in Aventurien, d.i. 2011 n. Chr., erobern die Tharamnos die Stadt Viralis").“

Damit sind die wesentlichen Positionen wiedergegeben.

Metaplot lässt sich damit (zumindest nach Meinung seiner Gegner) als Konstrukt beschreiben, welches den Ablauf der Spielwelt in zeitlicher wie räumlicher geschieht. Und dies läuft ab, ohne, dass es Heldengruppen möglich wäre darauf Einfluss zu nehmen. Selbige werden in ihrer Handlungsweise egalisiert, ihre Erfolge verpuffen am Ablauf der festgelegten Ereignisse. Ihnen bleibt ein: Jah, dabei war ich schon. Das wesentliche Manko ist damit die geringe Anzahl eigener Möglichkeiten.

Hauptgegner der Helden ist damit nicht mehr der Oberschurke im Abenteuer sondern die normative Kraft des Festgelegten.

In der Folge wurden einzelne Aspekte verdeutlicht und immer wieder wurde eine Zerschlagung des Kontinentes und seiner (liebgewonnenen) Strukturen und zwingende Automatisierung des Metaplots weg von den Helden als Hauptgegenargumente eines solchen angeführt.

Konsens herrschte interessanterweise bei der Beurteilung von JdF (Jahr des Feuers) und dem Wunsch so etwas in Myranor doch bitte zu unterlassen.

Für eine Art Metaplot wurden u. a. folgende Argumente angeführt:

„Ein gewisser "roter Faden" wäre also möglich, aber deutlich ohne eine so direkte Auswirkung wie in Aventurien. Wenn dadurch der falsche Eindruck der Ereignislosigkeit, der Myranor manchmal nachgesagt wird, entfällt, bin ich sofort dafür.“

„Ich bin auch für einen gewissen Faden. Schon deshalb, weil ich mir mehr Verknüpfungen mit dem Rest der Welt wünsche.“

„Ich fänd es gar nicht mal SO schlecht, wenn man für eine kleine Region Myranors sogar eine recht dichte Geschichtsschreibung aufbaut. Nicht Zwingend so dicht wie in Aventurien... Aber doch so dicht, das man einen guten Grundstock hat, um es Um- und Einstiegern leichter zu machen.“

Damit die sich erstmal "einleben" können, eh sie in die "unendlichen Weiten" aufbrechen.“

„Ich würde auch den metaplot fern halten von der Hohen Politik, großen Kriegen u.ä.“

Eher wirklich auf lokale Begebenheiten beschränkt.

Intrigen der dortigen Honoraten. Streit zwischen Cirkeln. Und eben ähnliche Sachen.“

„Ist aber eigentlich "Es gibt keinen Metaplot, die Beschreibungen, die wir machen, bleiben so auch in Zukunft gültig" in sich nicht auch eine (begrenzte) Art eines Metaplots? Hat nicht auch das "Die Situation wird so bestehen bleiben" den Nebeneffekt, dass die Charaktere zwar Kleinigkeiten ändern können, aber vor der großen Gesamtsituation machtlos dastehen, denn die darf sich ja nicht ändern?“

„Damit Geschichte geschrieben werden kann. Damit es nicht völlig beliebig ist. Damit Myranor mit dem Rest der Welt verknüpft werden kann. Damit dereweite Pläne verfolgt werden können. Damit Myranor sich erinnert. Damit Zeit vergeht. Damit Abenteuer ältere Abenteuer nicht ignorieren. Damit es Kontinuität gibt.

Warum muss der Metaplot dauerhafte territoriale Änderungen mit sich bringen?

Ich stelle mir eine offizielle myranische Geschichtsschreibung genauso weniger dicht zu der aventurischen Geschichtsschreibung vor, wie die Beschreibung der Regionen zueinander.“

Die zweite Gruppe sieht Metaplot also weniger als detaillierte Vorgabe von Ereignissen mit globalen Resultaten bis hinunter auf die alltägliche Ebene, sondern eher als einen Rahmen, der eine durchaus fortlaufende Entwicklung möglich macht und den Helden dabei die Möglichkeit lässt einzugreifen und Resultate mitzugestalten.

Ein Konsens zwischen diesen Gruppen scheint jedoch nicht möglich. Die Entwicklung, welche der Metaplot für Aventurien durchgemacht hat und die Bedeutung die er inzwischen dort hat, bzw. vermeintlich hat, haben offenbar tief sitzende Ängste und Abkehr von dieser Idee bewirkt.

„Nichts für ungut, aber gebrannte Kinder scheuen das Feuer.

Aventurien hat man mir schon madig gemacht, ich habe keine Lust auf eine Wiederholung...“

Einen „metaplot light“ oder wie es Silent Pat (Patric Götz) nannte: „**geringfügige geschichtliche Entwicklungen**“, scheinen sie nicht für möglich zu halten.

Auch seine Hinweise: „*Es werden voraussichtlich gar keine Abenteuer erscheinen, bei denen es in irgendeiner Weise um die Weiterentwicklung eines Plots geht. Der Stil von Myranor soll "frei" bleiben.*

Was ich mir vorstellen könnte, sind größere Kampagnenbücher, die eine komplette Storyline beinhalten deren Ausgang dann für eine (idealerweise) noch nicht genauer beschriebene Gegend den Status Quo festlegt. Und der wird danach dann für lange Zeit nicht mehr geändert (wenn überhaupt).

Myranor ist übrigens so groß, dass wir für viele viele (viele) Jahre nicht auf große Umwälzungen zurückgreifen müssen, um genug neue Bücher rauszubringen. (Das gilt sogar auch noch für Aventurien!)“

... gingen in der Diskussion weitgehend unter und fand nicht die Beachtung, die sie verdient hätten, sagt er doch ganz deutlich, dass man keine Entwicklung wie in Aventurien haben will.

Der Thread ist insgesamt sehr interessant zu lesen und sollte verfolgt werden, spiegelt sich hier doch die Meinung der Myraner sehr offen wieder. Leider gibt es auch Entgleisungen, wie eine Aussage: „*Wenn Du einen Metaplot möchtest gehörst Du nicht zur myranischen Zielgruppe. So einfach sehe ich das.*“.

Zudem bleibt abzusehen, was in den kommenden Jahren an Publikationen erscheinen wird. Für dieses Jahr wird man „*Kampagnenbücher, die eine komplette Storyline beinhalten deren Ausgang dann für eine (idealerweise) noch nicht genauer beschriebene Gegend den Status Quo festlegt.*“ wohl nicht mehr erwarten können.

KARTEN UND KARTOGRAPHISCHES

Finarfin hat angefangen myranische Karten in digitaler und bunter Version zu erstellen.

=> [Ulisses-Forum](#) | [Allgemeines \(Myranor\)](#) | [Karten und Kartographisches](#)

HELDENDOKUMENTE MYRANOR

Immer mal wieder wird dieser Thread belebt und auch in anderen Bereichen wird der Wunsch nach aktuellen Heldendokumenten – nun auch für magische Charaktere – laut.

Was wollt ihr als Fans auf dem Bogen haben? Wie sehen eure Bögen aus?

Schickt uns Vorschläge an:

dsa@tabuin.de

Wir geben sie gesammelt an die Verantwortlichen weiter, um einen optimalen Myranor-Bogen zu erstellen!

ORKEPSPALTER.DE - MYRANOR

keine aktuellen Themen

BLUTSCHWERTER.DE - MYRANOR

Auch hier findet sich ein Unterpunkt für Myranor, wo man offenbar auch weniger ernst gemeinte Themen gerne mals ausführlicher bespricht.

ALTERNATIVES RASSEN-CROSSOVER

"Ich will eine Felideninvasion in Aventurien....immerhin gibt es die schwarzen Lande und Aventurien ist vergleichsweise dünnbesiedelt."

"Na ähnlich wie der Hunnensturm, nur mit Katzen (unterteilt in Stämmen) und äußerst hungrige Feliden mit Vorliebe für Elfen (Pardir), Vorliebe für Städte (Amaunir), für Rondra und Korr (Leonir), guten Kampf und abgeschiedene Plätzchen (Tighrir) und immer für Handel zu haben (Lyncil)."

Davon abgesehen, dass die Redaktion solche Ideen schon vor einiger Zeit verleugnet hat, bietet sie doch genug Raum für ein paar witzige Ideen:

"Das Jahr des Feuers, hat so nie existiert anschließend zerstört Umbracor den Efferdswall und Famelor ruft die mächtigen Bund der Feliden namens Donnerkatzen herbei mit folgenden Worten: "Thunder Thunder Thundercats ... HOOOO O" und die machen die schwarzen Lande platt, bevor es wirklich ernst wird."

Im Verlauf der Beiträge wird deutlich, dass dies nicht ernst gemeint ist, aber es liebt sich schon sehr amüsant.

Wesentlich ernsthafter sind Themen wie:

• Güldenland und Riesland auf einem Kontinent?

Hier werden mögliche Verbindungen zwischen den Kontinenten besprochen.

• Myranische Magie

Auch hier wird über die Änderungen gesprochen mit ähnlich positiven Ersteindrücken.

VIPSALE'S DSA-FOREN - MYRANOR

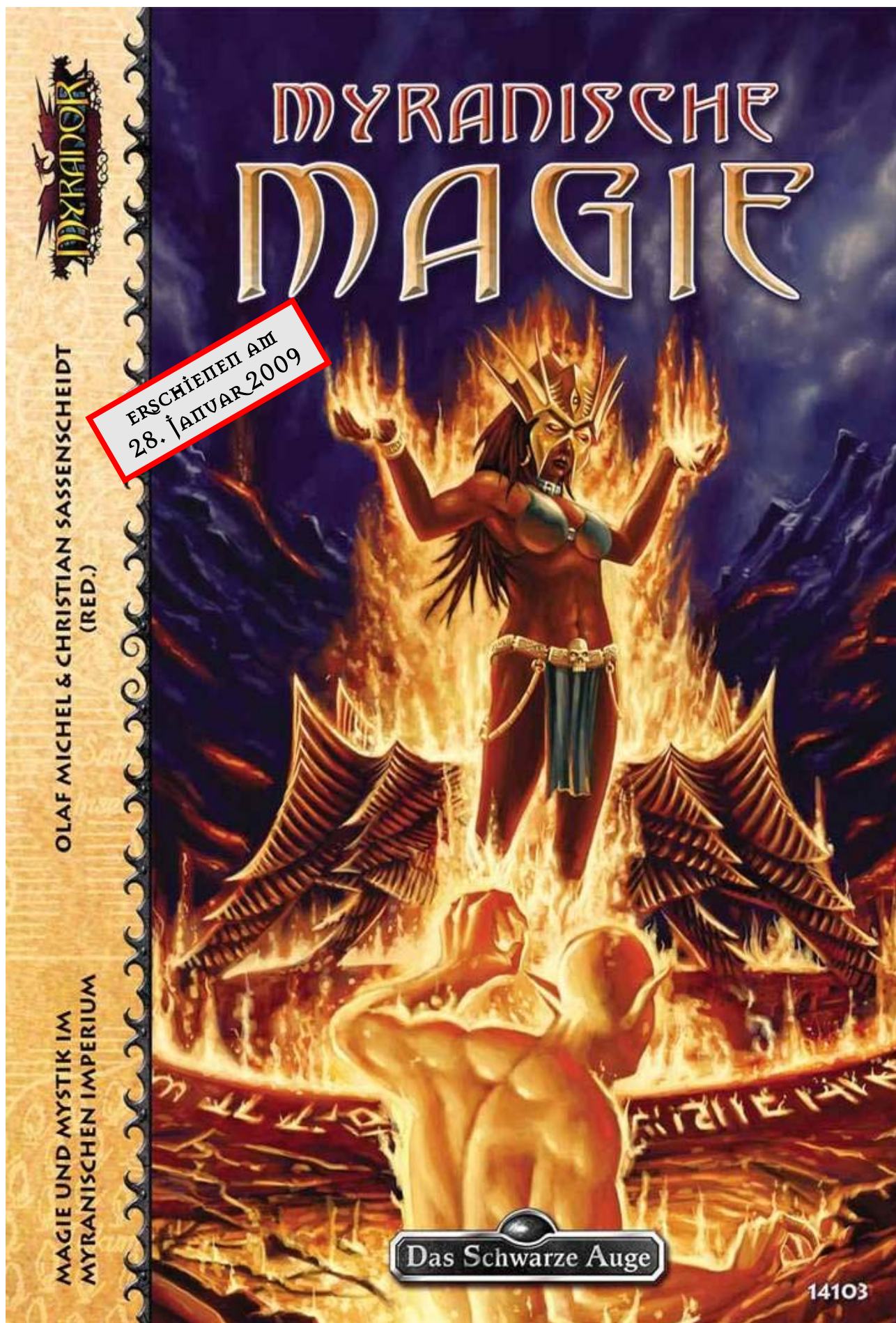
• Myranische Magie

Derzeit das einzige Thema, welches man als "aktiv" ansehen kann, zumindest wird das Erscheinen des Werkes thematisiert.

Interessante Themen gefunden, die auch andere Fans interessieren könnten? Foren, die man lesen sollte, wo aktiv über Myranor diskutiert wird?

Schreibt uns, damit wir sie aufnehmen können oder schreibt direkt die Zusammenfassungen.

Immer bis 5 Tage vor Erscheinen der Ausgabe an: dsa@tabuin.de



14103

Das Schwarze Auge

Myranische Magie

über die Beschwörungen im Gildenland
in der Welt des Schwarzen Auges

Redaktion: Olaf Michel und Christian SaBenscheidt

Unter Mitarbeit von

Peter Horstmann, Heike Kamaris, Jörn Kreuzig,
Stefan Küppers, René Littek, Benedikt Megner,
Jörg Raddatz, Thomas Römer, Philipp Seeger,
Florian Wassermann und Jochen Willmann

Mit herzlichem Dank für Korrektur, Regelprüfung, Tipps und Kritik an
Martin Aschemann, Julia Aubry, Christian Eckhard, Luise Engstfeld, André Heines, Annkathrin Hepp, Björn Hinrichs, Thomas Klein,
Enno Lauts, Jürgen Roth, Alex Spohr und Michael Wuttke

Basierend auf den Texten zu den magischen Traditionen Myranors aus der Spielhilfe Myranische Mysterien von Thomas Römer, Britta Herz
(Redaktion), unter Mitarbeit von Thomas Finn, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Jörg Raddatz, Gregor Rot, Lars Schiele, Gun-Britt Tödter
sowie Chris Gosse, Michael Wuttke



Die Sphäre der Toten

Die meisten Seelen der Personen, die in der Sphäre der Lebenden ihren Körper verlieren, sammeln sich in diese Sphäre. Nur wenige der Seelen sind noch so stark an die Sphäre der Lebenden gebunden, dass sie nicht in die Sphäre der Toten hinüber wechseln. Nach den Berichten der Sphärenreisenden zu Folge soll diese Sphäre in verschiedene Gebiete unterteilt sein, welche jedes sein eigenes Aussehen besitzt. Die Reise in diese Sphäre gilt als extrem gefährlich, da es verschiedene Wächter geben soll, die diese Eindringlinge verfolgen und vom Erkunden dieser Sphäre abhalten.



Das Weltbild der Hjalldinger

Die Hjalldingern überliefern seit Generationen die Anschauung, dass eine Sphäre von der nächst höheren Sphäre umschlossen wird. Die erste Sphäre ist dort *Sumus Herz*, welches den Mittelpunkt der gesamten Schöpfung darstellt, imperiale Kosmologen halten dies für eine Analogie für die Sphäre der Zeit. Darum herum befindet sich *Sumus Leib* oder *Elmgard* (Welt der Elemente), was für die Sphäre der Elementare steht. Die Welt der Elemente wird von *Mittengard*, der Welt der Menschen, eingeschlossen. Die Sphäre der Toten nennen die Hjalldinger *Totengard*, welche wieder von *Godengard* oder *Vangard* umschlossen wird, wo die Götter leben. Die Sphäre der Stellare wird von den Hjalldingern *Sterngard* genannt und die Sphäre der Dämonen wird als *Jengard* bezeichnet. Dieses Weltbild ist auch bei den Serovern und in nicht-hjalldingschen Teilen des nördlichen Imperiums verbreitet.

Ein wichtiger Bestandteil der myranischen Beschwörung sind die verschiedenen Quellen. Die Quellen sind die Ursprünge der Kräfte, die von den myranischen Zaubern angerufen und manipuliert werden. Für jede der Sphären gibt es verschiedene Anzahlen von Quellen. Die Sphäre der Zeit beherbergt nur eine Quelle – die *Zeit* an sich. Die Sphäre der Elemente ist Ursprung der Quellen *Erz*, *Luft*, *Wasser*, *Feuer*, *Humus*, *Eis* und *Kraft*. In der Sphäre der Sterblichen werden hier die Quellen der *Feen* und *Tiergeister* vorgestellt. Die Sphäre der Toten beherbergt die Quelle der *Totenuesen*.

LESEPROBEN

Die Triopta

Die Triopta (Plural: Triopten) ist gleichermaßen ein Symbol für das geöffnete Dritte Auge, wie sie selbiges verhüllt, denn es heißt, der Blick des Schwarzen Auges könne ein Lebewesen auf der Stelle töten. In beiden Funktionen – sowohl die Zugehörigkeit zum Blut der Alten zu zeigen als auch ein eventuell geöffnetes Drittes Auge als Möglichkeit zu suggerieren – ist die Dreiaugenmaske das Symbol des Optimatenstandes. Die Triopta ist je nach Vorliebe eine Voll- oder Halbmaske oder nur ein Stirnreif und je nach Haus aus bestimmten vorgeschriebenen oder empfohlenen Materialien gefertigt und mit entsprechender Symbolik versehen; allen Triopten gemein ist nur das dritte Auge auf der Stirn. Wann einem Optimaten welches Ritual zugänglich gemacht wird (üblicherweise durch ein Engramm, das ihm vom Mentor oder dem Con-

Erfolg

Erfolg steht für Herrscher und Sieger, Regenten und Athleten, für glanz- und kraftvolles Auftreten, die Beherrschung fremden Geistes und die Stärkung der eigenen Eleganz. Mit dieser Quelle kann Bewunderung verursacht oder geschwächt, ein Anführer in seinen Fähigkeiten und seiner Wirkung verstärkt oder Insubordination und ‚Belehrungsresistenz‘ verhindert werden. Neben alledem ist die Beredsamkeit, die Durchsetzung und Beeinflussung anderer mittels des eigenen Wortes in Schrift und Sprache ebenso Aspekt dieser Quelle wie der Mut zu wichtigen und schmerzhaften Entscheidungen. Das Charisma, das durch diese Quelle gestärkt wird, ist respektgebend und typisch für Führungspersönlichkeiten. Außerdem ist es möglich, die Willenskraft durch diese Quelle zu steigern. Die *Stellare des Erfolges* verbreiten normalerweise einen goldgelben Schein, was einer der Gründe ist, warum manche Brajangeweihste diese Quelle als ‚magische Ausformung‘ der Kraft Brajans verstehen. In der Astrologie wird dieser Quelle der gelb-weiße Stern *Ashabel* zugeordnet.

Metamagier

Metamagier beschäftigen sich mit der Beeinflussung der Zauberei an sich. Sie sind daher sehr spezialisierte magische Wissenschaftler und auch Analytiker. Es gibt nur sehr wenige Lehrmeister, die diesen Schwerpunkt wirklich adäquat unterrichten können.

Metamagier (GP je nach Variante)

Voraussetzung: MÜ 12, KL 13, IN 13, CH 12

Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion (Stellar), Begaubung für Quelle Zauberei

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verhüllte Aura; Lästige Mindergeister



Verständnis, bessere musikalische Fähigkeiten u. ä. können durch sie erwirkt werden. Durch die Kräfte der Harmonie werden vor allem das Einfühlungsvermögen und eine Ausstrahlung, die auf Friedfertigkeit und Freundlichkeit basiert, gestärkt.

Die meist orange scheinenden *Stellare der Harmonie* streben stets danach, Streitigkeiten zu schlichten. Der Planet der Harmonie ist *Balburri*, der hellste der Planeten.

Kreativität

Kreativität symbolisiert Anfang, Neuerungen, Werkstücke, aber auch Umwälzungen im Geiste und der Gesellschaft, das Aufbrechen konservativer Werte und die (geplante) Zukunft im Allgemeinen. Geradezu sprichwörtlich sind daher die Möglichkeiten einer Beeinflussung der kreativen Intuition durch Nutzer dieser Quelle, aber auch ein tieferes Verstehen der Gedankengänge anderer. Diese Kraft ist allerdings nicht nur positiv besetzt und birgt einige Nachteile: die Tendenz, alte Formen und Vorgaben zu überwinden, sorgförmals

dadfür, dass Künstler unter dem Einfluss dieser Quelle an der eigentlich gestellten Aufgabe vorbei arbeiten, weit übers Ziel hinausschießen und somit zwar geniale Werkstücke liefern, aber nicht in der Lage sind, ihren Auftraggeber zufrieden zu stellen. Auch die Handwerkskunst ist ein Aspekt dieser Quelle, die erfindungsreiche Lösungen fördert und den Forscher antreibt, Neues zu entdecken. Neben den offensichtlichen Wirkungen wird diese Quelle auch gerne von Technikern und Mechanikern verwendet, die mechanische Problemstellungen angehen wollen – vor allem, wenn unter Zeitdruck gearbeitet wird, und wann wird das nicht? Auch unter jungen Strategen erfreut sie sich einer gewissen Beliebtheit, glauben sie doch, alte und überkommene Strukturen und Strategien durch neuere ersetzen zu können – und unterschätzen dabei oftmals die Kraft des Bewährten. *Stellare der Kreativität* sind zumeist in purpurnen Schein gehüllt, können aber meist in vielen Farbschattierungen glänzen – und ähneln darin schon

fast den Avataren des Wahnsinns. Die

Genien sind die sprichwörtlichen Museen und mancher Künstler ist von den Kräften dieser Domäne besetzt.

Für die Kräfte der Kreativität steht auch der hellrote Planet *Belcar*.





Vorwort	5	<i>Ghorgumor</i>	22
Kurzeinführung zur Myranischen Magie	6	<i>Khalyanar</i>	22
Kosmologie und Weltbilder	7	<i>Xolovar</i>	22
<i>Die Astralenergie</i>	7	<i>Mishkarya</i>	23
<i>Die Astralenergie im Spiel</i>	7	<i>Aggari</i>	23
<i>Die Sphären und der Limbus</i>	8	<i>Darcalya</i>	23
<i>Die Sphäre der Zeit</i>	8	<i>Eskates</i>	24
<i>Die Sphäre der Elemente</i>	8	<i>Der Abgrund</i>	24
<i>Die Sphäre der Sterblichen</i>	8	<i>Mögliche weitere dämonische Quellen</i>	24
<i>Die Sphäre der Toten</i>	8	<i>Regeltechnische Auswirkungen von dämonischen</i>	
<i>Die Sphäre der Götter</i>	9	<i>Essenzzaubern</i>	24
<i>Die Sphäre der Stellare</i>	9	Die Kunst der Beschwörung	25
<i>Die Sphäre der Dämonen</i>	9	<i>Die Beschwörungszauber</i>	25
<i>Der Limbus</i>	9	<i>Übersicht über die bekannten Beschwörungszauber und</i>	
<i>Tore zwischen den Sphären und in den Limbus</i>	9	<i>zugehörige Quellen</i>	25
Myranische Weltbilder	9	<i>Die Anrufungsprobe</i>	26
<i>Die Weltbilder der animistisch geprägten Kulturen</i>	9	<i>Die Essenzbeschwörung</i>	29
<i>Das Bild des Kosmos im Imperium</i>	10	<i>Die fünf Randparameter der Anrufung bei</i>	
<i>Das Weltbild der Hjaldinger</i>	10	<i>der Instruktion</i>	29
<i>Andere Weltbilder</i>	10	<i>Formale Instruktion</i>	29
Die Quellen	11	<i>Spontane Instruktion</i>	30
<i>Die Sphäre der Zeit</i>	11	<i>Dienste und Kosten</i>	30
<i>Die zweite Sphäre - Die elementaren Quellen</i>	11	<i>Die Dienste im Einzelnen</i>	31
<i>Regeltechnische Auswirkungen von Elementaren</i>		<i>Mögliche Dienste für Essenzbeschwörungen in</i>	
<i>Essenzzaubern</i>	12	<i>Abhängigkeit der Quelle</i>	31
<i>Erz</i>	12	<i>Formeln in Theorie und Praxis</i>	40
<i>Luft</i>	12	<i>Formeln bei der Wesenbeschwörung</i>	40
<i>Feuer</i>	12	<i>Das Erlernen von Formeln</i>	40
<i>Wasser</i>	12	<i>Das Niederlegen von Formeln</i>	40
<i>Humus</i>	12	<i>Bekannte Formeln der Essenzbeschwörung</i>	40
<i>Eis</i>	13	<i>Wesenbeschwörungen</i>	61
<i>Kraft</i>	13	<i>Anrufung des Wesens</i>	61
<i>Formen elementarer Reinheit</i>	13	<i>Die Kontrolle über das Wesen</i>	61
<i>Die Quellen der Natur</i>	14	<i>Bannung beschworener Wesen</i>	62
<i>Feenwesen</i>	14	<i>Dienste beschworener Wesen</i>	62
<i>Tiergeister</i>	14	<i>Eigenschaften beschworener Wesen</i>	67
<i>Die Quellen der Toten</i>	14	<i>Die Werte beschworener Wesen</i>	72
<i>Totenuesen</i>	14	<i>Erweiterungsregeln</i>	95
<i>Beschwörungen aus der Sphäre der Götter</i>	14	<i>Erweiterungen zu den Beschwörungszaubern</i>	95
<i>Elementare Reinheit im Überblick</i>	15	<i>Ergänzungen zur Anrufungsprobe</i>	95
<i>Die Stellaren Domänen</i>	16	<i>Modifikatoren für die Anrufung</i>	95
<i>Aggression</i>	16	<i>Ergänzungen zur Magieresistenz</i>	95
<i>Begierde</i>	16	<i>Verwendung der ZfP*</i>	96
<i>Endgültigkeit</i>	16	<i>Kontrollprobe bei Essenzbeschwörung</i>	96
<i>Erfolg</i>	17	<i>Modifikatoren für die Kontrollprobe</i>	96
<i>Erkenntnis</i>	17	<i>Diensterteilung</i>	97
<i>Freiheit</i>	17	<i>Gleichzeitiges Beschwören mehrerer Wesen</i>	98
<i>Harmonie</i>	17	<i>Die Großbeschwörung</i>	98
<i>Kreativität</i>	18	<i>Beschwörerzirkel</i>	98
<i>Wahnsinn</i>	19	<i>Wahl der Kontrolle</i>	98
<i>Zauberei</i>	19	<i>Erweiterungen zur Essenzbeschwörung</i>	100
<i>Die Quellen der Dämonen</i>	20	<i>Die Zauberdauer der Wesenbeschwörungen</i>	102
<i>Tyakaar</i>	20	<i>Erweiterungen der Inspiration</i>	102
<i>Carafai</i>	21	<i>Leihgaben von Wesen</i>	103
<i>Galkuzul</i>	21	<i>Erweiterungen zu den einzelnen Quellen</i>	103
<i>Thesephai</i>	21	<i>Experte: Schleichender Verfall</i>	107
<i>Avastada</i>	21	<i>Erweiterungen zu Formeln</i>	108
<i>Dya'Khol</i>	21	Ritualzauberei	109
<i>Iryabaar</i>	22	<i>Objektrituale</i>	109
<i>Naggarach</i>	22	<i>Rituale der verschiedenen magischen Traditionen</i>	110
		Allgemeine Objektrituale	110



Bann- und Schutzkreise	111	Die Macht der Namen	141
Grundlagen	111	Wahrer Name	141
Bekannte Bann- und Schutzkreise	111		
Modifikationsglyphen	112	Dämonenpakt	141
		Auswirkungen des Paktes	142
		Der Pakt in Regeln	142
Die Stabzauber der Magier	112		
Das Erlernen de Stabzauber	112	Experte: Tödliche Träume	143
Fassungsvermögen und Eigenvolumen	113	Definitionen	143
Der Stab als Waffe	113	Erschaffen von und Eindringen in Träume	143
Verbreitung und Klassifizierung der Stabzauber	113	Eine andere Welt	143
Die Stabzauber	114	Kontrolle von Träumen	144
Die Erweiterung des Stabes	119	Die Gegenseite	144
		Kämpfe in der Traumwelt	144
Die Insignien und Rituale der Optimaten	120	Zaubern in der Traumwelt	144
Das persönliche Siegel	120	Schaden in der Traumwelt	144
Die Triopta	121	Träume brechen	144
Das Engramm	122		
		Die Erschaffung und Steigerung eines Zauberkundigen	145
Die Rituale des Hauses Icemna	123	Die Generierung magischer Charaktere	145
Strafende Zauber	123	Magische Vorteile	147
Die Speerzauber	123	Nachteile	149
Die Vertrautentiere	124	Magische Sonderfertigkeiten	150
Die Bindung	124		
Die Vertrauten in Regeln	124	Kulturen und Professionen	156
Die Vertrautenmagie	126	Kulturvarianten für Optimaten und Honoraten	156
		Magische Grundprofessionen	158
Die Rituale der Animisten	128	Traditionsaufsätze	168
Der Ritualplatz	128		
Fetische	129	Steigerung und eigene Professionen	175
Die Beschwörung des Ahnen	129	Steigerung magischer Helden	175
Die Exorzismus-Rituale	130	Erschaffung eigener magischer Professionen	176
Die magischen Strafen der Animisten	130		
Die Strafen im Einzelnen	131	Die optimatische Tradition	177
		Die Zauberkunst der Optimatiker	177
Die magischen Instrumente und Zaubерlieder der Satudure	133		
Die magischen Instrumente	133	Die Optimaten des Imperiums	178
Die magischen Lieder der Satudure	134	Die Struktur der Optimatenhäuser	178
		Die Weihegrade der Optimatenhäuser	180
Rituale der Shindramatha	135	Alantinos	181
		Aldangara	182
Weitere Regeln zur Magie	136	Aphirdanos	183
Regeneration der Astralmagie	136	Ennandu	184
Regeneration von Astralpunkten	136	Eupherban	185
Experte: Ritualgegenstände und pAsP	137	Icemna	186
		Illacrion	188
Der Bann des Eisens	137	Kouramnion	189
Die magiehemmenden Metalle	137	Onachos	189
Rüstungen	137	Partholon	190
Waffen	137	Phraisopos	191
Fesselungen	137	Quoran	192
		Rhidaman	193
Natürliche magische Begabungen	138	Tharamnos	194
Natürliche Zaubерwirkung	138	Die entmachteten Häuser	195
Magisches Meisterhandwerk	138		
Der Schutzgeist	138	Die unabhängigen Optimatiker	197
		Die Alshinjira	197
Die Kraft des Blutes	139	Die Makshamantin	198
Die Magie des Blutes	139	Die Sadhaka	199
Expertenregeln: Nebenwirkungen der Blutmagie	139	Die Runenmeister	200
		Weitere unabhängige Optimatiker	201
Besessenheit	140	Der myranische Animismus	202
Arten der Besessenheit	140	Die Zauberkunst der Animisten	202
Regeln zur Besessenheit	140	Hintergrund der Animisten	202
Magie und Wunder bei Besessenheit	140	Aufgaben der Animisten	203
Austreibung	141	Animisten im Spiel	203



<i>Der Ahn</i>	203
<i>Der Ritualplatz</i>	203
Die Sibyllen	204
Die Saithakenner	205
Die Animisten der Abishai - die Bashiden	206
Die Animisten der Dralquabar - die Sherkumar	207
Die Aygon der Ban Bargui	208
Die Baloa	210
Der Animismus der Pardir: Die Shurrhokach	211
Der Animismus der Leonir: Xarchash und Xarfarash	213
Die Yachzuq	214
Die Windflüsterer	215
Der Animismus der Shingwa: Die Shawada	216
Andere magische Traditionen	218
Die Magie der maritimen Rassen	218
Die Thulna'il - Heilzauberer der Neristu	220
Die Satudure der Satyare	221
Die Shindramatha	223
Die Zaubertänzer	224
Die Magiedilettanten	226
Die imperiale Bibliothek	227
Magische Wesenheiten	232
Magische Phänomene	236
Kraftlinien	236
Phänomene	236
Toter Held, was nun?	238
Legenden der Magie	240
Anhang I: Aventurien und Myranor	242
<i>Das Erlernen myranischer Zauber für Aventurier</i>	242
<i>"Ich mach dann mal ,nen Analys ..."</i>	243
<i>"Ich übertrag jetzt diese Formerl ..." - Zauberwerkstatt</i>	243
<i>beiderseits des Thalassions</i>	243
<i>Die Myraner in Aventurien</i>	243
Anhang 2: Aus alt mach' neu	244
- Die Konvertierung eines Magiers	244
Index	246



ZAUBERHAFT

von Michael *The Roach* Janßen

Dieser Text stammt aus dem Blog *Roachware*, den *The Roach* unter <http://roachware.blogspot.com> unterhält. Dort ging der Artikel am Mittwoch, 28. Januar 2009 online.

Wir bringen ihn mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Lange haben sie warten müssen, die Myranor-Spieler, auf das sehnsüchtig erwartete Regelwerk zur Magie in Myranor, aber heute ist es endlich so weit. Schon aus der Myranor-Box war klar geworden, dass Magie in Myranor nicht so funktioniert wie auf dem östlichen Nachbarkontinent Aventurien, aber weder mit den 'Myranischen Mysterien' noch mit dem Hardcover-Band hatte es spielbare Regeln gegeben, mit denen man imperiale Optimaten, amaunische BaLoa, Shingwa-Schamanen oder andere magisch begabte Wesen spielen konnte.

Mit diesem Band will Ulisses Spiele dieser Situation abhelfen. Übrigens ist Myranische Magie das letzte Myranor-Buch, das unter dem Ulisses-Logo erscheinen soll, das nächste Werk - der Band mit den Abenteuern aus dem Myranor-Preis ausschreiben - soll mW schon unter dem Uhrwerk-Logo zur RPC erscheinen.

Das Titelbild sieht interessant aus. Auf den ersten Blick scheint es, als sähe man gerade eine Hexenverbrennung oder so, aber in Wirklichkeit hat die Frau* in der Mitte "nur" einen Feuergeist in sich aufgenommen. Insofern ist das Bild recht stimmig und dürfte sicher zu den gelungenen der letzten Zeit aus dem Hause Ulisses gehören.

Innen hat das Buch knapp 250 Seiten, es ist also schon ein Wälzer, aber verglichen mit manch anderen Regelwerken der letzten Zeit (ich denke dabei vor allem an *Opus Anima*, oder auch den DSA-Band *Wege der Zauberei*) handhabbar.

Daher sollte auch niemand erwarten, dass man hiermit alle magiebegabten Wesen Myranors spielen kann: der Band beschränkt sich auf Magietraditionen, die im 'Kern' Myranors, oder besser in dem Teil, der durch die bisherigen Publikationen beschrieben wurde, aktiv sind. Man findet also hier Informationen zur optimatischen Magie, zu Schamanen und einigen anderen Fällen.

Der Aufbau des Bandes ist einigermaßen logisch strukturiert: nach einer kurzen Einführung werden zunächst die beschriebenen Traditionen kurz angesprochen. Dann folgt eine Beschreibung des Sphärenmodells der Myraner - hier-

bei fällt auf, dass das Aventurische "Zwiebelschalen"-Modell den Modell ähnelt, das die Hjaldinger und Serover benutzen, während das optimatische Sphärenmodell die Sphären eher auf den Eckpunkten eines Oktaeders anordnet, was zum Beispiel die Möglichkeit erklärt, direkt von der Derischen Späre die Sphäre der Götter zu erreichen, ohne hierfür die (laut Aventurischem Weltbild dazwischenliegenden) Sphäre der Toten durchqueren zu müssen.

Hiernach kommt eine Erklärung, wie die Beschwörung in Myranor funktioniert - und grundsätzlich scheint in Myranor alles eine Beschwörung in irgendeiner Form darzustellen. In diesem Band wird dann ausführlich auf die Methoden der Instruktion und der spontanen Zauberei eingegangen - die Instruktion ist leichter, aber auch formell rigider -, während auf eine weitere Möglichkeit, die 'Influxion', nur hingewiesen wird und auf spätere Bände verwiesen wird. Hiernach kommt man zur Formelmagie, die in sich dennoch immer noch wesentlich loser geregelt ist als in Aventurien. Viele Beschwörungs-'Formeln' beschwören ein Wesen aus einer der verschiedenen Quellen, und bitten / befehlen einen Dienst von diesem Wesen. Dementsprechend sind die Formeln nach Quellen sortiert, obwohl viele Dienste durch verschiedene Wesenarten geleistet werden können. Die Beschwörung von Wesen wird anschließend ausführlicher erklärt, und abschließend werden Zusatzregeln gegeben, durch die sich zum Beispiel Instruktion und Spontanzauberei voneinander unterscheiden, oder auch die Unterschiede in der Behandlung von Zaubern der verschiedenen Quellen - Dämonen wollen anders behandelt werden als Feenwesen, was sich auch in Regelwerten ausdrückt.

Die genannten Quellen sind übrigens nicht nur, wie es manch ein unbedarfter Aventurier sich vielleicht vorstellt, dämonischer Natur; die Myraner kennen eine Menge verschiedener Quellen. Da gibt es zum einen die elementaren Quellen oder "Essenzen" (von denen es sieben(!) Typen gibt: Erz, Luft, Wasser, Feuer, Eis, Humus und Kraft), die dämonischen (aus 15 verschiedenen Domänen...), die 'stellaren' Quellen (zehn Prinzipien wie zum Beispiel Begierde, Endgültigkeit, Erfolg oder auch Harmonie), Totengeister, Feenwesen und Tiergeister.

Wichtig ist für Erschaffung und spätere Steigerungen, dass die Zauberkraftigkeiten hierfür in drei Bereiche aufgegliedert sind: die 'Matrizen' (welche Quelle soll beschworen werden) und die Zauberkraft (zum Beispiel Essenz- oder Wesensbeschwörung) sind Talente, die als solche gesteigert werden können, während die Instruktionen (die 'Befehle'

bzw. 'Bitten' die man einem Wesen geben kann, wie zum Beispiel der Dienst Illusion) als Sonderfertigkeit dem Magier bekannt sind oder eben nicht. Formelzauberer müssen die Instruktion kennen, Spontanzauberei kann das Nichtkennen einer Instruktion überspielen, ist aber selbst ebenfalls eine (nicht gerade billige) Sonderfertigkeit.

Hiernach stehen dann die verschiedensten Rituale der verschiedenen Traditionen, aufgeteilt in:

- * allgemeine Objektrituale - Apport und Bannklinge, die in den Traditionen allgemein bekannt sind, sowie auf viele verschiedene Objekte gesprochen werden können

- * Bann- und Schutzkreise

- * Modifikationsglyphen, die Kosten, Wirkungsdauer oder auch die Formelstruktur für Spontanzauberei verändern können

- * die möglichen Stabzauber (die nicht mehr pro Haus in einer bestimmten Reihenfolge gesprochen werden müssen, man kann sich grundsätzlich seinen Stab selbst entwerfen, allerdings haben die Häuser Vorlieben für bestimmte Zauber)

- * Rituale für Siegel und Triopta der Optimatiker, plus das Ritual Engramm, mit dem magisches Wissen übertragen werden kann, was zwar schneller geht als normales Lernen, aber auch energieintensiv ist, so dass es nur selten gemacht wird

- * Strafrituale und Speerzauber des Hauses Icemna - eine Besonderheit dieses Hauses, wobei zu den Strafritualen auf die Animisten verwiesen wird

- * Vertrautentiere, die von nahezu allen magisch begabten Wesen gefunden werden können

- * Ritualplatz des Animisten

- * Fetische der Animisten

- * Ahnenmagie der Animisten

- * Exorzismus

- * Strafrituale der Animisten

- * magische Instrumente und Zaubersprüche der Satudure

- * Rituale der Shindramatha

Nach alldem kommt man dann zu allgemeinen Regeln, die aber oftmals aus Aventurien Bekanntes neu interpretieren. So gibt es Regeln über die Regeneration von Astralenergie, die magiehemmende Wirkung des Eisens, natürliche magische Begabungen, Blutmagie, Besessenheit, wahre Namen, Dämonenpakte und tödliche Träume.

Wer so weit gekommen ist, dem schwirrt wahrscheinlich schon der Kopf, und Otto Normalleser hat wahrscheinlich schon vergessen, was wohl das Wichtigste an dem ganzen Buch sein soll. Aber genau das folgt jetzt: die Erschaffung eines magischen Myraners. Es erscheint schon sinnvoll, die Erschaffungsregeln erst hier anzubringen, denn wenn man sich bis hier durchgekämpft hat, hat man eine grobe Übersicht über die Möglichkeiten der verschiedenen Optionen. Wären die Erschaffungsregeln vorne im Buch gewesen, wäre die Versuchung groß, erst 'probeweise' einen Charakter zu erschaffen, was dann zu einem glorreichen Schiffbruch geführt hätte, denn so manche Regel ist doch brandneu.

Nach einer Kurzübersicht - die kaum einen Spieler inhaltlich überraschen dürfte, der schon einmal einen Aventurier oder Myraner erschaffen hat - folgt erst eine Auflistung der Vor- und Nachteile und Sonderfertigkeiten, erst dann folgen Kulturen (Kulturvarianten) und Professionen. Auch hier ist die Reihenfolge wieder eher vorteilhaft, weil man dann beim Durchlesen der Kulturen und Professionen etwas mit den Vor- und Nachteilen anfangen kann. Das Hin- und Herblättern aus Wege der Helden dürfte hiermit etwas geringer werden, wenn auch der Effekt relativ klein sein dürfte. Auch die Professionen sind eher Baukästen - es gibt keine Magierakademien, sondern man erlernt beispielsweise die Fähigkeiten eines Bewegungsmagiers oder eines Illusionisten, und pflöpft darauf noch einen Traditionsaufsatz, mit dem der Bewegungsmagier zum Beispiel zu einem Optimatischen Bewegungsmagier, oder einem amaunischen BaLoa der Bewegung wird. Es gibt eine ganze Menge verschiedenster Aufsätze, so dass man seine Magier in nahezu jede Kultur übertragen kann. Und wem diese 30 Aufsätze und die angebotenen Berufsoptionen nicht ausreichen, erhält Regeln an die Hand, wie man weitere Professionen / Aufsätze erstellen kann.

Die Aufsatzbeschreibungen sind zweiteilig: zunächst kommen wertetechnische Beschreibungen mit Talentboni, Voraussetzungen, verbilligten SFs etc., erst nach all diesen Beschreibungen findet man dann eine Text-("Fluff-") Beschreibung, die vor allem Hintergrund und Persönlichkeit beleuchtet. Allerdings stehen hier auch noch Werte: nahezu jeder Aufsatz verfügt noch über 'Spezialwissen', das zum Beispiel bei Zaubern bestimmter Formen (Illusionen, Heilung oder Bewegung, um drei Beispiele zu nennen) einen TaP*-Bonus bieten kann. Bei den Animisten wird hier auch von "Repräsentationen" gesprochen, da sie spezifisch sind, während beispielsweise alle Optimatischen Aufsätze die optimatische Repräsentation nutzen. Auch der Magiedilettantismus wird hier angesprochen.

Abgeschlossen wird das Buch durch Kapitel über magische Bücher und Wesenheiten, Kraftlinien, eine Option wie man einen toten Helden (als Geist) weiterspielen kann, legendäre Magier sowie eine Abhandlung, wie myranische und aventurische Magie(r) auf dem jeweils anderen Kontinent stehen. Vor allem dürfte hier wichtig sein, dass der Talentmalus aus den vorigen Regelwerken ersatzlos verfällt: man hat

schon genug Schwierigkeiten mit dem Lehren und Lernen, wenn man auf dem anderen Kontinent ist. Auch wird erklärt, inwieweit der Aventurische Analys bei myranischer Magie Probleme hat, was immerhin auf beiden Kontinenten gleichmäßig gilt.

Auch an Spieler, die schon länger einen myranischen Magier spielen, wurde gedacht, und auch wenn die Neugenerierung (sinnvollerweise) als bessere Option angeraten wird, gibt es Regeln für die Schnellkonvertierung, bei der die meisten Magier und Animisten allerdings ein wenig einbüßen, auch gegenüber neu generierten und gesteigerten Helden.

Eine ganze Menge Holz in einem "kleinen" Band; ich war überrascht, wie übersichtlich eine derart große Menge Informationen vermittelt werden konnte. Ein Neuling wird sicher in den ganzen Optionen untergehen, und auch ein myranorerfahrener Spieler wird sich bei den ersten drei, vier Magiern schwer tun, die ganzen Optionen sinnvoll zu verwenden. Dennoch scheinen die Regeln gut spielbar und halbwegs ausgewogen zu sein - man wird abwarten müssen, ob die üblichen Verdächtigen in den einschlägigen Foren wieder 'zig Schlupflöcher finden, durch die man eine eierlegende Wollmilchsau treiben oder einen Supercharakter erschaffen kann. Richtig schlimme Klöppe sind mir jedenfalls nicht aufgefallen.

Als ich zu Beginn (und auch mehrmals im Buch) las, dass für X erst in einem späteren Band Regeln erscheinen werden, dachte ich zuerst, das sei schade, aber es war angesichts der Menge an Informationen, die in diesem Band versammelt sind, wohl unvermeidlich. Es ist auffällig, wie wenig Illustrationen in diesem Band sind, verglichen mit anderen Regelwerken, aber das ist wohl der Materialmenge geschuldet. Gut aussehen tun sie auf jeden Fall, und stimmig und stimmungsvoll sind sie auch.

Von den Archetypen, die auf der DreieichCon gezeigt wurden, habe ich allerdings im Buch nichts entdecken können. Schade, denn bei der Materialmenge wären sie schon eine nette Hilfe für den Anfang.

Interessant ist an den Regeln, dass die Magie in Myranor wesentlich freier und offener ist als in Aventurien - kaum ein Magier wird sich auf die einfacheren Formeln beschränken, wenn er mit nur unwesentlich mehr Aufwand über die Beschwörung viel flexibler und mächtiger agieren kann. Allerdings reizen die offenen Regeln auch dazu, sie so weit möglich auszunutzen und zu recken, so dass ein Spielleiter, der einen (oder gar mehrere) Magier in seiner Gruppe hat, bei den Zaubern sehr vorsichtig sein muss, damit diese nicht das Spielgleichgewicht aus dem Sattel werfen.

Leider (oder gottseidank, je nachdem wie man das sieht) bedeutet das aber auch, dass man keinen Magier spielen kann, wenn man sich nicht auch zwischen den Sitzungen immer wieder mit dem Charakter und den Regeln beschäftigt, denn diese Freiheit erfordert auch eine gewisse

Bekanntheit mit dem System. Wenn man sich aber auf diese 'zusätzliche Arbeit' einläßt, erhält man ein sehr flexibles Magiegerüst, mit dem man eine Menge anstellen kann.

Im Endeffekt ist meine Empfehlung darum, dass in jeder Gruppe, die Myranor spielt, das Werk mindestens einmal vorhanden sein sollte, weil es die Magier jetzt erst richtig spielbar macht, und das, ohne dass sie wie ein müder Abklatsch der Aventurischen (Gilden-)Magier wirken.

Hersteller	Ulisses Spiele
Autor	Olaf Michel und Christian Saßenscheidt (Red.)
Spieler	RPG
Denken	n/a
Glück	n/a
Geschicklichkeit	n/a
Preis ca.	40€ (Buchpreisbindung)

* Ursprünglich hatte ich "der Mann" geschrieben, da ich mit einem titelbildlosen PDF arbeitete und für das Titelbild auf relativ kleine Bilder aus dem Netz ausweichen msste. Da sah dann die dunkle Gesichtshaut unter der Triopta aus wie ein Bart. Danke an Disaster, der mich auf dem Ulisses-Forum darauf hinwies.

MYRANISCHE MAGIE – ÜBERBLICK UND REZI

von Oliver Rohde-Kersting

Dieser Text stammt aus dem Forum von Ulisses
(<http://forum.ulisses-spiele.de/viewtopic.php?t=5735>)
und wird hier mit freundlicher Genehmigung des Autors
wiedergegeben.
Der Artikel ging am 31.01.2009 dort online.

So, Leute,

seit Donnerstag halte ich MyMa in Händen, habe nun zwei Nachmittage gelesen, und zwar von vorne bis hinten (auch wenn ich jetzt nicht jede Zahl in jedem Professionswertegerüst gesichtet habe; alle Regeltexte habe ich aber gelesen):

Ich bin von Myranische Magie angenehm überrascht: es ist ohne jeden Zweifel verständlicher und einfacher als die alten myranischen Regeln, und es ist auch definitiv nicht komplizierter als die aventurischen Magieregeln, an vielen Punkten sogar deckungsgleich, bzw. aventurische Konzepte, was für Regelkomponenten zusammenspielen (ZfW-3W20-Probe, SF, Formel/Wahrer Name), einfach auf andere Bereiche der Magie übertragen. MyMa fügt sich somit harmonisch in DSA4.1 ein.

Im Einzelnen:

MyMa beginnt nach dem obligatorischen Vorwort sinnvoll mit einer kurzen Begriffsdefinition, die schon einen sehr groben Einblick in das ganze System bietet und auch aventurische und myranische Maßeinheiten gegenüber stellt. Es folgen dann Darstellungen zu verschiedenen magischen Weltbildern und Sphärenmodellen. Letzteres ist, da myranische Magie im Wesentlichen auf Beschwörung beruht, sogar sehr wichtig, sollte also nicht als "reiner Fluff" überlesen werden, da die 7 Sphären die magische Quellen-Typen definieren.

Anschließend werden die einzelnen Quellen in der Reihenfolge der ihnen übergeordneten Sphären beschrieben, auch dahingehend, wofür sie stehen (z. B. Sphäre der Elemente, Luft: auch für Bewegung und damit für telekinetische Effekte). Ja, das heißt, auch die Dritte Sphäre hat ihre Quellen (Elemente zählen ja zur zweiten Sphäre), nämlich Feengeister und Tiergeister, gerade letz-

tere finde ich für Naturzauberer schön ("Ich rufe dich, Vater Wolf, meine Feinde umringen mich, ich spüre ihren Atem im Nacken, der wie Gift und Brodem ist. Vater Wolf, gib mir deine Kraft, deinen Mut und deine Waffen, auf dass ich meine Feinde zerreiße mit deinen Zähnen!" Animist ruft einen Wolfsgenius in sich.).

Dabei werden harte Regelfakten regelmäßig in Kästen gesetzt. Für die 5. Sphäre wird auf Gerüchte zur Theurgie verwiesen, aber mehr auch nicht, auch jetzt kann keiner Hesinde beschwören. Die Stellaren Quellen haben neutrale Namen erhalten, Bel-Shuga heißt nun Aggression, Belyabel Zauberei, was ich besonders einsteigerfreundlich finde: als ich mit den alten Regeln umging, habe ich mich oft mit den Namen vertan, so ist es anwenderfreundlicher. Und für alte Hasen: ein kleines Rätsel: Wer verbirgt sich hinter a) Harmonie und b) Wahnsinn?

a) Balburri b) Baal-Urgol

Die Dämonischen Quellen wurden erweitert um ein paar neue, die aber auch unbekannter sind, und Andeutungen zu viel mehr. Damit wäre der Widerspruch, dass das Chaos der 7. Sphäre den 12en zugeordnet wurde, aufgelöst: ja es gibt wohl Domänen, die den 12en zuwider handeln, aber es gibt noch viel mehr Domänen. (Ich vermute, dass die Zuordnung eher von den 12en ausgeht: Die 12e sehen die Domänen, und da Praios Tyakaar/Blakharaz besonders doof findet, wirken Praios-heilige Artefakte besonders gut gegen Tyakaar-Wesen. Und Thesphai wird sich ärgern, dass sich Travia IHN als Gegner ausgesucht hat, und nicht Aphestadil ... aber das ist nur meine Spekulation, die in einem anderen Thread erörtert werden sollte.)

Nun beginnen die härteren Regeln:

Wie zaubere ich?

Da myranische Magie Beschwörungsmagie sein sollte (siehe ältere Publikationen auch aventurische, z. T. DSA2), hat man einfach das Muster der Beschwörungsmagie aus WdZ genommen, was ich sinnvoll und in sich konsistent finde.

Es wird unterschieden zwischen Essenzbeschwörung (Spruchzauberei) und Wesensbeschwörung (av.: Beschwörung und Herbeirufung).

Die Wesensbeschwörung läuft wie in Aventurien ab. Der Unterschied ist, dass man zur Wesensbeschwörung einen Zauber pro Quelle braucht, also einen Zauber für alle Dämonen aus der Domäne Tyakaar, einen Zauber für alle Feuerelementare, einen für alle Feengeister.

Der Rest ist gleich:

Man würfelt die 3W20-Probe, erschwert um die Beschwörungsschwierigkeit des Geistes, erleichtert um die Qualität der Formel/Wahrer Name. Dann kommt der Geist, und man macht eine 1W20-Probe auf den Kontrollwert. Weitere SF beeinflussen die Proben wie in Aventurien. Einzige Unterschiede noch: ohne entsprechende SF kann man ohne einen Wahren Namen (Formel) von Qualität mind. 1 nicht beschwören; man kann wie in Aventurien extern beschwören (der Geist erscheint außerhalb des Beschwörers) und intern (Inspiration, der Geist erscheint IM Beschwörer). Die Essenzbeschwörung läuft eigentlich genauso ab, nur ein Unterschied: weil Essenz (Spruchzauber) nicht intelligent ist, benötigt man keinen Kontrollwert: Essenz gehorcht, einmal beschworen, automatisch.

Auch bei den Essenzen hat man pro Quelle einen ZfW (Essenzbeschwörung Luft, Essenzbeschwörung Erkenntnis, Essenzbeschwörung Tyakaar, ...).

Was bei den Geistern der Wahre Name ist (allg. Formel), das ist bei der Essenzbeschwörung die Matrix (allg. ebenfalls Formel genannt). Anhand von Zauberdauer, Reichweite etc. ergibt sich eine Anrufungsschwierigkeit (für Spontanzauberei nach Tabelle, für Formeln bereits ausgerechnet), die deutlich geringer ausfällt als im alten Regelwerk (weniger als 1/3, grob geschätzt).

Man würfelt also auf die Essenzbeschwörung der Quelle (davon hat man nicht so viele, so dass man leicht auf hohe Werte kommt), erschwert um die Anrufungsschwierigkeit, erleichtert um die Qualität der Formel (1-7).

Die früher bekannten Instruktionen sind keine ZfWs mehr, sondern SF, als Voraussetzung für die Formeln als eine reine ja/nein-Komponente, und definieren das Verhältnis von Wirkung und Astralenergie. Die Instruktion Explosion erzielt also bei Feuer und Erz die gleichen Effekte, wenn man gleich viel AsP für die Formel fordert (plus Sekundäreffekte je nach Element).

Damit ist es mMn sehr einfach sich eigene Zauberausdenken, da man diese gut berechnen kann.

Zu den Magieregeln: wer in Aventurien Geister beschwört, für den ist die myranische Magie ein Klacks.

Sehr gut finde ich die klare, kapitelweise auftretende Trennung von Grundregeln und Erweiterungsregeln:

Zuerst wird die gesamte Magie als Grundregeln beschrieben, und das funktioniert dann auch. Die in WdZ SOFORT daneben geschalteten Erweiterungen kommen ein Kapitel später. Dadurch wird man nicht als Neuling durch einen Wust von Erweiterungen abgelenkt, wendet zunächst die Grundregeln an, und kauft sich gg. AP erst später die SF, die die Erweiterungen möglich machen. Der erststufige Optimat beschwört also zuerst nur 08/15-Elementargeister, und wenn der Spieler die Regeln auswendig weiß, liest er sich die Erweiterungen durch und kauft sich [Wesen]-Former I oder Wesenbindung I.

Nachdem man also nun beschwören kann, kommen im Regelwerk die Ritualzauber:

Diese sind z. T. nach Repräsentation geordnet, aber viele Rituale gibt es in allen Repräsentationen, so dass man wesentlich freier seinen Zauberer bauen kann (Stabzauber UND Vertrautenmagie? Kein Problem, her mit den AP, und bau dir deinen Wunschnagier)

Die Funktionsweise entspricht 1:1 dem aventurischen Regelwerk, nur halt z. T. einfach andere Rituale.

Anschließend, nach ein paar Sonderregeln zu Besessenheit und Tödlichen Träumen, kommt man zu den Professionen.

Hier ist bemerkenswert, dass man sich zunächst eine Grundprofession nach Fähigkeit aussucht, z. B. Heiler, Zauberpriester, Kampfmagier, Magischer Kämpfer, Hellseher, wobei man die Wahl hat zw. Halbzauberer und Vollzauberer, ggf. auch Viertelzauberer, und setzt den Repräsentationsaufsatz obenauf. So baut man eine Halbzauberer-Zauberpriesterin-Icemna, einen Vollzauberer-Kampfmagier-Optimatiker(Partholon), einen Vollzauberer-Zaubertänzer-BaLoa u. v. a. m. (Diese Modularität macht diese Regeln sogar optimal für einen eigenen Weltenbau mit DSA-Regeln).

Nachdem man nun diverse Professionswerte hat, kommen nun die Beschreibungen der einzelnen Repräsentationen, die anscheinend alle Kulturen nördlich der Narkramar einschließlich abdecken, so dass eine Kompatibilität mit dem erscheinenden Nordband erhalten bleibt.

Gerade bei der Beschreibung der Optimatische Tradition fällt mir positiv auf, dass die zwangsweise Verbindung zwischen Zauberei und Herrscherkaste aufgeweicht wurde:

Nur Optimaten im Range eines Adeptus Exemplus dürfen vollberechtigte Lehrlinge ausbilden. Nur diese können später rechtmäßig die Triopta tragen und sind nicht nur Optimatiker (im Sinne der Zaubertadition), sondern auch Optimaten (im Sinne der Gesellschaftsordnung).

Da aber viele Optimaten diesen Rang nicht erreichen (setzt viel politisches Geschick voraus), aber dennoch einen Schüler wollen, bilden sie begabte Kinder aus dem Volk aus, die oftmals nicht einmal Honoraten werden. "Normale" SC-Zauberer wie in Aventurien sind damit machbar.

Es folgen ein paar Kapitel über sonstige Magische Wesenheiten und die Magische Bibliothek, in gewohnter DSA-Qualität.

Dann gibt es noch die Möglichkeit, nach dem Heldentod diesen als Geist weiterzuspielen (das

habe ich noch nicht in Ruhe gesichtet), Magische Legenden und im Anhang die Wechselwirkungen zwischen Aventurischer und Myranischer Magie, wobei, wie schon früher angekündigt, die Kontinentalerschwernis wegfällt: ohne einen Lehrmeister auf einem fremden Kontinent zu sein, ist ja schon schlimm genug, und schließlich noch Konvertierung von My-HC auf MyMa.

Alles in Allem:

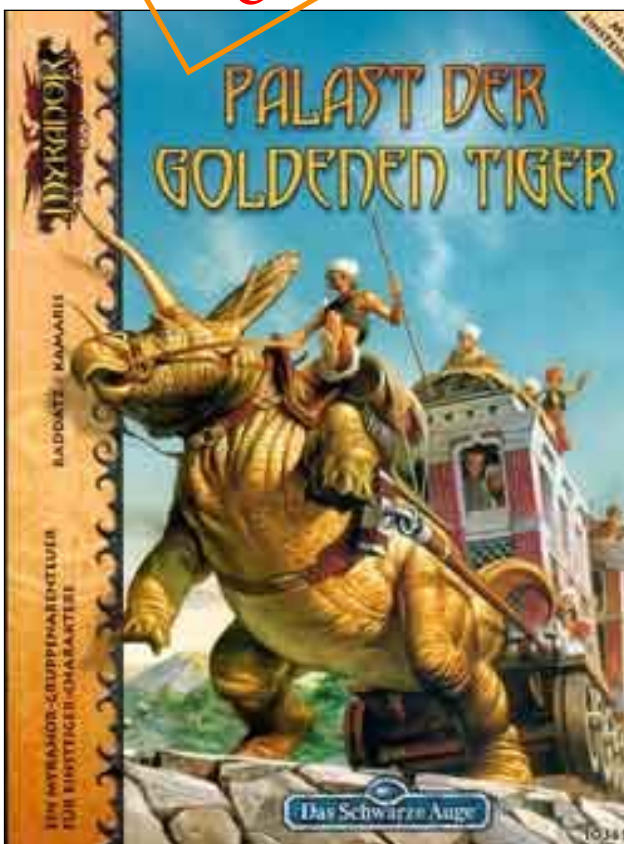
BEIDE DAUMEN HOCH!!

Gefällt mir!

ABENTEUER-REZENSION I- DER PALAST DER GOLDENEN TIGER

von Alex Spohr

MEISTER-INFO
SPOILER-
GEFAHR



Autoren: Heike Kamaris, Jörg Raddatz

Anspruch: Einsteiger (mittel)

Ort: Tharpura ca. 4770 IZ

Umfang: 72 Seiten

Preis: (ursprünglich 13.50 €) 5.50 € (F-Shop, 9. Feb. 09)

AUFBAU (UND HANDLUNG)

Zu Beginn des Abenteuers findet man ein Vorwort, das auch darauf eingeht, dass man es hier mit dem ersten offiziellen Myranor-Abenteuer zu tun hat. Nicht ganz unwichtig, denn schließlich ist es eben das erste Abenteuer, welches ausschließlich in der neuen Spielwelt,

einem neuen Kontinent, angesiedelt ist. Was bereits beim Vorwort auffällt, ist ein verändertes Layout. Die Überschriften sind in die Texten eingeführt und nicht mehr nur einfach über den Text. Zum Layout später noch mehr.

Das Abenteuer an sich ist in mehrere Kapitel untergliedert, die hier Episoden genannte werden. Weitere Überschriften zur Unterteilung sind natürlich auch vorhanden.

Der erste Teil des Abenteuers führt die Helden direkt in die Stadt Malrihra. Der Einstieg ist ziemlich offen gehalten und muss vom Spielleiter festgelegt werden, es gibt zwar eine allgemeine Empfehlung, ein Fest, dass in der Stadt stattfindet und welches die Helden anlocken könnte, aber dennoch kann jeder Meister sich hier auch andere Gründe und Motivationen überlegen. Dies ist an dieser Stelle auch durchaus angebracht, da man so recht individuell seine Gruppe in das Abenteuer schicken kann, erfordert natürlich eine Vorüberlegung des Spielleiters.

Die Stadt Malrihra, ihre einzelnen Viertel und wichtige Orte, wie Tempel, werden übersichtlich beschrieben. Kleine Hilfen, wie eine Skizze der Stadt und der Grundriss eines Tempels fügen sich gut ein und erleichtern es, sich in der Stadt zu orientieren.

Es folgt anschließend eine Beschreibung einiger Szenen innerhalb der Stadt, die mehr oder weniger optional sind und die Geschehnisse in der Stadt verdeutlichen sollen. Diese vermitteln durchaus gekonnt die Fremdartigkeit dieser tharpuresischen Stadt, man hat dennoch das Gefühl, dass man sich an einem bekannten Ort befindet. Die Szenen beschreiben zudem, dass in der Stadt irgendetwas nicht stimmt und die Spieler bekommen vermittelt, dass die Stadt in Schwierigkeiten steckt, vermutlich wegen einigen Pardir, die die Bewohner Malrhiras schikanieren. Die Szenen sind auf jeden Fall gut gewählt und vermitteln alles Notwendige, was für den weiteren Verlauf wichtig ist.

Den Abschluss der ersten Episode bildet die Einladung einer Amauna in den örtlichen RaDja-Tempel und das Gespräch mit ihr, wo der Auftrag der Helden klarer wird. Bei der Amauna erfahren sie mehr von den Geschehnissen der Stadt und werden von ihr beauftragt, die Stadt zu verlassen, um eine wichtige Reise anzutreten. Doch das Kapitel endet nicht friedlich, sondern mit einer Flucht durch einen seltsamen Garten (vielleicht etwas unglaublich, dass sich direkt am RaDja-Tempel ein Garten mit grauenhaften und gefährlichen Gewächsen befindet).

Die zweite Episode beginnt wieder mit etwas Ruhe und der Reise zu einer Sphinx. Eine In-Game-Karte verschafft den notwendigen Überblick. Die Helden und Spieler lernen etwas mehr über Tharpura kennen und reisen mit einer Schienenkutsche und mit einem Jharranoth. Das wichtigste Ereignis ist die Begegnung mit dem Ghra-Khal-Besessen Pardir-Schamanen, der sich als ziemlich harter Gegner entpuppt, der an dieser Stelle jedoch noch nicht besiegt werden muss.

Die Helden müssen im weiteren Verlauf der Reise sich mit der Sphinx und einer Spinnengöttin abgeben, bevor sie langsam aber sicher hinter das Geheimnis kommen und sich dem Ende ihres Abenteuers nähern.

Episode drei fängt damit an, dass Spieler wie Helden mit einem Umstand konfrontiert werden, welcher in Myranor durchaus häufiger vorkommt, für Aventurien (fast) undenkbar wäre: fliegende Maschinen. Die Helden kommen gar in den Genuss, eben ein solches Gerät zu steuern. Auf ihrem Rückflug werden sie erneut von den Ghra-Khal-Besessen angegriffen. Zu dem nun stattfindenden Luftkampf sind sogar extra Luftkampfregeln aufgeführt worden, so dass das Abenteuer quasi sogar eine weitere kleine Spielhilfe bereitstellt.

Der letzte Schritt bis zur Auflösung aller Geheimnisse des Abenteuers, ist die Erkundung des namensgebenden Palastes der goldenen Tiger. Im Prinzip handelt es sich um ein klassisches kleines, dafür aber sehr myranisches Dungeon. Die Karte des Palastes ist etwas verwirrend, da der Palast aber nun mal auch eine gewisse Unübersichtlichkeit hat, konnte man sie fast gar nicht anders gestalten. Dafür liegen aber auch die Beschreibungen jedes einzelnen Raumes vor, so dass man durchaus als Spielleiter in der Lage ist, den Palast und den Weg durch eben diesen zu schildern und nachzuvollziehen. Im Palast können die Helden auf allerlei Tiere und kleine Monstren treffen, die hier zum Glück auch nicht fehlplatziert wirken, sondern es alleine schon

durch den Standort und die Geschichte genug Begründungen und Möglichkeiten gibt, warum jene Kreaturen hier sind.

Das Ende des Abenteuers ist sehr klassisch gehalten und es kommt zu einem Kampf gegen den Schurken bzw. gegen dessen Haustier. Der Kampf ist ziemlich hart und wenn die Helden nicht zumindest über einen Kämpfer verfügen, sollten es schon mehr als nur 3 Helden sein, damit sie eine Chance haben, den Kampf auch zu gewinnen.

Am Ende steht natürlich noch eine Belohnung aus, die sich die Helden durchaus verdient haben, sollten sie es tatsächlich geschafft haben zu überleben.

Der Anhang hat Höhen und Tiefen. Die wichtigsten Personen sind aufgeführt, allerdings sind sie nur kurz beschrieben, eine genauere und ausführlichere Beschreibung, sowie eine kleine Info-Box hätten nicht geschadet. Es folgt eine kurze Auflistung standardisierter Gegner, was durchaus nützlich ist.

Danach findet man eine Namensliste für alle Völker und Rassen, die man häufiger in Thapura begegnet. Dies schätze ich als eine wirklich gute Idee ein, verhindert man doch so das Nachblättern in den Namenslisten anderer Bücher und man ist als Spielleiter für den Fall der Fälle gerüstet.

Was sehr schön ist, ist eine weitere kleine Spielhilfe zu den Amaunir, die in Thapura eine ja nicht unwichtige Rolle einnehmen. Man geht ein wenig auf das Verhalten der Katzenmenschen ein und gibt Beispiele.

Schlussendlich werden noch einige Kreaturen beschrieben und mit Werten versehen, die in dem Abenteuer auftauchen.

REGELN

Der Palast der goldenen Tiger wurde nach dem Erscheinen der Myranor-Box verfasst und bezieht sich dementsprechend auf die Regeln der 4. Edition. Da das Abenteuer kaum zusätzliche Regeln beinhaltet, kann es auch ohne Probleme mit den 4.1-Regeln gespielt werden.

BILDER

Die Bilder haben mich insgesamt nicht so überzeugt. Im Gegensatz zu vielen aventurischen Abenteuern, haben hier Bilder einen Platz gefunden, die mir persönlich nicht zugesagt haben. Zumindest sind die Bilder keine Lückenfüller, sondern haben einen Bezug zu den Szenen. Was mir gefällt sind die Karten. Malrhira und die In-

Game-Karte der Region finde ich sowohl passend als auch hilfreich.

ЕІПВАНД

Am Cover gibt es nichts auszusetzen, es zeigt eine typische Szene, die auch etwas mit dem Abenteuer zu tun hat und einem ein Bild von Myranor vermittelt. Auf der Rückseite befindet sich ein Klappentext, der einen kurzen Einblick in die Hintergründe verrät

LAYOUT

Das Layout trifft zwar nicht wirklich meinen persönlichen Geschmack, aber man muss sagen, dass es weder unübersichtlich ist, noch störend wirkt. Es soll sich etwas abheben von Aventurien und dies ist nicht unbedingt schlecht. Da hier noch nach Informationsbereichen getrennt wird (Allgemeine Informationen, Spezielle Informationen, Meisterinformationen), wäre es auch hilfreich gewesen, den schwarzen Balken, der zumindest die Meisterinformationen vom Rest der Texte kenntlich macht, beizubehalten.

Фази

Der Palast der goldenen Tiger ist ein Abenteuer, welches das Flair Myranors, speziell des Horasiats Tharpura, sehr gut einfängt. Der Leser (und hof-

fentlich auch die Spieler) bekommen einen guten Eindruck dieses Landes und seiner Eigenarten. Natürlich ist die Fremdartigkeit nicht jedermanns Geschmack, aber wer sich dafür entschieden hat, Myranor zu spielen, der wird nicht ganz unvorbereitet auf die sehr exotischen Wesen treffen (Pardir, Amaunir, Sphinx, Neristu, Spinnengöttin usw.).

Der Aufbau des Abenteuers ist sehr gut gelungen, die Helden werden gut an die Geschichte herangeführt und das Tempo steigert sich langsam. Immer wieder gibt es ruhige Momente, dann nimmt die Spannung wieder zu und es wird actionlastiger.

Was auch durchaus gut tut, ist die Vielfältigkeit des Abenteuers. Ist es zu Beginn eine Stadt, die die Helden erkunden, ist es später eine Reise, dann der Flug und später die Erkundung des Palastes. Geschadet hätte es jedoch nicht, einige Szenen detaillierter zu beschreiben, Alternativen anzubieten und auch einige weitere Hilfen einzufügen. Gerade bei dem ersten Abenteuer für Myranor und noch dazu für Einsteiger, hätte dies besonders gut getan. Was ich im Prinzip immer gut finden würde, wenn auch die Möglichkeit des Scheiterns der Helden zumindest ansatzweise beschrieben wird (bei Szenen, wo es wichtig sein könnte, z. B. Kämpfe)

Das Abenteuer ist in meinen Augen dennoch gut gelungen. Deshalb vergebe ich gute 8 von 10 Punkten.

IMPRESSUM

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

HERAUSGEBER:

Peter Horstmann
Hoher Heckenweg 143, 48147 Münster
Email: info@tabuin.de

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Jochen Willmann

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: René Littek (*Midir*), Kirsten Schwabe, Matthias Weiss, Bernadette Wunden (*Xamaril*), Ulisses und FanPro [Cover- & Layout-Abbildungen]

Texte: Christian Gärtner, Peter Horstmann, Michael *The Roach* Janßen, Corinna Kersten, Oliver Rohde, Dennis Rüter, Alex Spohr, Jan Stawarz, Florian Wassermann

Lektorat: 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.

© 2004-2009 by Memoria Myrana

WER ZULETZT LACHT ...

