



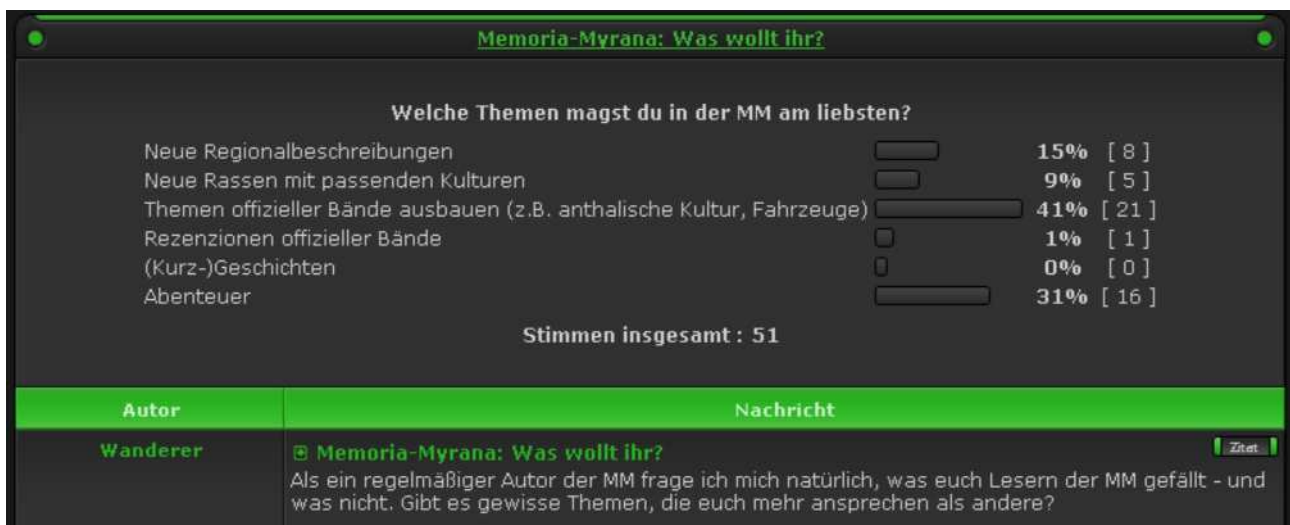


INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
 <i>LAND DER 10.000 GÖTTER</i>	
Von geheimen Kulturen II von Alex Spöhr	4
 <i>LEBEN IN MYRANOR</i>	
Die Wegstation LXI von Florian Wassermann	10
Die Philosophie der Shingwa von Dennis Rüter	17
Von der Zeitmessung in Myranor von Dennis Rüter mit Beiträgen von Jochen Willmann	21
 <i>MYRANISCHE MAGIE</i>	
Der neristische Thulna' il von Thomas Bemberg & Daridoria	26
Beispielgenerierung - Kouramnion Optimat von Christian Saßenscheidt	34
 <i>MYRANISCHE REZEPTE</i>	
Ama GirRaos Kochecke - Brajans und Sumus Entzücken von Corinna Kersten	38
 <i>MYRANOR - SZENE</i>	
RolePlay - Convention in Köln von Peter Horstmann	39
 <i>RASSE & KULTUREN</i>	
Kizne - Das Fuchsvolk von Janine Radeke, Enrico Schnick & Lorinn de Loc	41
 Impressum	
51	
Wer zuletzt lacht	52

VORWORT

WIE ES EUCH GEFÄLLT ...



Dennis fragte ... und immerhin 51 gaben eine Antwort.

Damit bestätigt sich eine Umfrage, die wir vor längerer Zeit bereits einmal im "alten" Forum der *Memoria Myrana* durchgeführt haben. Für uns bedeutet dies eine Menge Arbeit, denn das **Ausarbeiten der offiziellen Themen** sollte ja nach Möglichkeit stimmig sein und nicht gegen aktuelle Planungen der Redaktion, sprich Jörg Raddatz und Heike Kamaris sowie Thomas Römer und Patric Götz laufen. Da besteht also erhöhter Bedarf an Absprache.

Sicher könnten wir auch einfach drauflosschreiben. Aber wir haben bisher immer auch darauf geachtet, dass unsere Ideen und Texte weitgehend in das aktuelle Myranor einzubauen sind und wollen das auch so beibehalten.

Abenteuer werden gewünscht. Das werden wir jedoch nur begrenzt schaffen, ist damit doch der aufwändigste Bereich der möglichen Autorenschaft angesprochen. Die Abenteuer und Szenarien der Myraniare sollen demnächst auf eine eigene Myraniarsseite, weitere Szenarien werden in der Zeitschrift **Mephisto** erscheinen* und auch im Boten wäre dies möglich.

Neue Regionalbeschreibungen sind sicher immer interessant und werden auch in kommenden Artikeln der *Memoria Myrana* zu finden sein.

Neue Rassen mit passenden Kulturen erweitern das vielfältige Bild Myranors und können so "Lücken" füllen, die manch einer in der bisherigen Auswahl empfindet. Daher werden wir immer wieder gerne derartige Texte veröffentlichen.

Im Namen aller Mitschreiber und -zeichner kann ich also durchaus versichern, dass wir uns solchen Wünschen gerne widmen und unsere Artikel immer wieder die Ergebnisse solcher Umfragen aufgreifen. Der eine oder andere Text der vorliegenden Ausgabe passt da schon sehr gut zu der Abstimmung. In diesem Sinne ...

Viel Spaß

Euer Memoria Myrana - Team

*Ein erstes Szenario findet sich in der aktuellen Ausgabe der Zeitschrift **Mephisto** (#44 April/Mai): Peter Horstmann *Grüner Sand*

WIE IMMER GILT

Wer gerne mal eigene Bilder oder Artikel in der *Memoria Myrana* sehen möchte, sende uns seine Werke bis zum:

1. Februar
1. Mai
1. August
1. November

an die Adresse:
info@peterhorstmann.de

VON GEHEIMEN KULTEN IN MYRANOR II

von Alex Spohr
mit Bildern von Bernadette Xamaril Wunden und René Littek

Kein Volk, keine Kultur ist frei von geheimen Verschwörungen und Zirkeln, von Bünden und Sekten. So wie die Menschen des Imperiums oder auch der kerrishitischen Reiche verschworene Gemeinschaften kennen, ist dieses Phänomen auch bei den Angehörigen der nichtmenschlichen Völker anzutreffen.

Bei diesen tritt oft das Phänomen auf, dass sich die Gemeinschaft durch die Herkunft ihres Volkes auszeichnet. So sind viele Geheimkulte sowohl Menschen als auch anderen Rassen zugänglich, allein der Glaube oder die politischen Ansichten sind hier von Bedeutung. Das Imperium ist meist auch in dieser Ausrichtung recht tolerant gegenüber anderen, nichtmenschlichen Völkern. Bei den Geheimbünden, die ihrer Herkunft nach von Nichtmenschen ins Leben gerufen worden sind, trifft man viel häufiger auf den Umstand, dass diese exklusiv für ein Volk sind. Diese Exklusivität der Volkszugehörigkeit ist keinesfalls immer vorhanden, jedoch recht häufig.

Die Kulte sind oftmals auch auf besondere Unternehmungen spezialisiert. Das mag das Archivieren von Wissen sein, aber oftmals steht auch eine aktivere Rolle dahinter. So sind einige Kultisten quasi Freiheitskämpfer im Untergrund, Meuchlergilden oder Attentäter. Nicht immer sind es nur religiöse Hintergründe, die sie antreiben. Manchmal werden sie durch politische Gründe oder die Aussicht auf Reichtum angetrieben.

Ihre Struktur ähnelt der von menschlichen Kulturen. Darin gleichen sich die Bünde weitgehend. Große Unterschiede gibt es jedoch in der Motivation und den Zielen eines Kultes, da hier oftmals die archaischen Glaubensgrundsätze der Vergangenheit der Völker eine wichtige Rolle spielen und diese oftmals für Menschen schwer nachzuvollziehen sind.

Da die Menschen die beherrschende Rasse Myranors sind und ein Großteil der Reiche von Menschen bewohnt wird, die anderen Völker allerdings kleine Nischen in der imperialen oder kerrishitischen Gesellschaft ausfüllen, findet man besonders unter den Nichtmenschen Kulte, die sich gegen die Herrschaft der Menschen auflehnen.

An dieser Stelle erfahren Sie mehr über einige dieser Gruppen und ihre Verwendung im Spiel.

DIE PURUMADAO

"Die NuruMaDao? Die Nachtschleicher? Wer weiß, ob es die überhaupt gibt! Wenn du mich fragst, so halte ich sie eher für ein Märchen, eine Legende. Mag schon sein, dass es früher einmal den Orden der NuruMaDao gegeben hat, aber diese Zeiten sind schon lange vorbei. Heute erzählt man sich einfach nur noch von ihnen, ohne das sie jemals jemand gesehen hat. Nicht jeder Mord, der hier im Viertel passiert, ist auf sie zurückzuführen. Die Leute glauben das nur!"

Der amaunische Händler PaMao zu seinem neugierigen Neffen

ZIELE UND GESCHICHTE

Die *NuruMaDao* (aus dem Amaunischen übersetzt: Schleicher der Nacht) sind ein Kult von Dieben und Attentätern. Diese Gruppe ist von sehr vielen Mysterien umgeben, so dass niemand genau sagen kann, ob die Schleicher wirklich existieren oder nur ein Mythos sind. Sie werden meist als ein Märchen abgetan, da ihr Wirken für



die normale Bevölkerung extrem unauffällig ist und es nur wenige gibt, die den Kult direkt mit einigen Diebstählen und Morden in Verbindung bringen können.

Die Angehörigen der *NuruMaDao*, der *Schleicher der Nacht* (oder einfach *Der Nachtschleicher*), sind allesamt Amaunir.

Ihre Geschichte beginnt vor sehr langer Zeit, noch bevor das erste Imperium entstand. Die Amaunir kannten damals schon eine Art Kaste von Meuchlern, die für die Herrscher des Volkes unliebsame Dreckarbeit erledigte. Kurz bevor das Imperium entstand, schlossen sich einige dieser Bünde zu den *NuruMaDao* zusammen und wurden eine unabhängige Institution, die keinem Herrscher mehr zu Diensten war. In den Jahrhunderten danach erledigten sie ihre eigenen Geschäfte, von denen nur ihr oberster Meister, *Der Erste*, weiß.

Es scheint so, als operierten sie völlig willkürlich, doch es findet sich hinter ihren Morden eine starke Auffälligkeit. Stets sind es Menschen, die ihre Opfer sind. Nie greifen sie Angehörige anderer Völker an. Dahinter steckt der Hass des Ordens auf das Imperium, ja sogar alle Menschenvölker. Der Erste der Ersten, der Gründer des Ordens, musste mit ansehen, wie die Alten und die Menschen die Amaunir beherrschten und verdrängten, und so schwor er sich, der Menschheit den Krieg zu erklären.

Die Meuchler sind nicht viele, etwa drei Dutzend, so dass das Vorhaben des Ordens utopisch ist. Doch Würdenträger oder Feinde der Amaunir schalten sie noch heute aus. Außerdem ist es möglich, mit ihnen in Verbindung zu treten. Meist reicht es aus, wenn sich in einer Stadt, wo es *Nachtschleicher* gibt, ein Amaunir in aller Öffentlichkeit um ihren Beistand bittet. Wenn die *Nachtschleicher* dieses Ziel für edel halten (also es gegen menschliche Herrscher geht), kontaktieren sie den Amaunir und lassen sich für ihre Dienste von ihm bezahlen.

STRUKTUR

Die *Schleicher der Nacht* haben eine sehr feste Struktur mit einer sehr genauen Hierarchie, die sich aus den ältesten Mitgliedern zusammensetzt. Das Oberhaupt des Kultes ist *der Erste/die Erste*, ein Amaun oder eine Amauna, deren Blutlinie sich bis zum Ordensgründer, dem Ersten der Ersten zurückverfolgen lässt. Jenes Mitglied, welches nachweislich in einer Stadt mit der Gründung des Zirkels beauftragt wurde, ist gleichzeitig der Anführer, auch *AraBel* genannt.

Jedem Mitglied wird nach seinem Beitritt eine Nummer zugeteilt, die auch gleichzeitig mit dem Rang innerhalb der Gemeinschaft verbunden ist. Diese Nummern-träger werden auch *Narrdarr* genannt. Jeder Zirkel des Ordens umfasst nur einen kleinen Anzahl Mitglieder, etwa 4 oder 5. Eine der Hauptaufgaben ist es auch, für Nachwuchs zu sorgen. Die Ausbildung findet unter der Anleitung des *AraBels* statt. Gezielt wird der Umgang mit klassischen amaunischen Waffen geübt, insbesondere aber auch mit Dolchen und Messern. Bei der Gründung einer neuen Niederlassung in einer fremden Stadt wird der *AraBel* seine Nummer Zwei und ein oder zwei weitere Amaunir entsenden und mit der Neugründung beauftragen. Selbstverständlich sind alle Mitglieder des Ordens Amaunir.

VERBREITUNG

Überall in Städten wo auch Amaunir leben. Insbesondere im zentralen und südlichen Imperium.

ROLLE

Die *Schleicher der Nacht* eignen sich wohl insbesondere als Feinde einer Heldengruppe, da ihr Hass auf Menschen sehr stark ist. Sie geben eine gefährliche Gruppe von Feinden ab, da sie sehr fanatisch sind. Aber auch ein ehemaliges Mitglied mag als amaunischer Held in Frage kommen.

PALORO, EIN EINFACHER GAUKLER

Der erfahrene Meuchler des Ordens ist eine der zentralen Figuren, denn in der Rolle des reisenden Gauklers übermittelt er die Wünsche des Ersten an seine *AraBels* in den Städten. Die Helden könnten es eventuell mit ihm zu tun haben, sei es, dass er selbst als Meuchler aktiv wird, oder aber sie hinter seine Botschaftsübermittlungen kommen.

Alter: 34 Jahre

Größe: 1,68 Schritt

Fellfarbe: grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Gaukler und Meuchler

Eigenschaften: MU 16, KL 12 IN 15, CH 13, FF 11, GE 16, KO 13, KK 13; SO 5

Talente: Schleichen 15, Sich Verstecken 14, Klettern 16, Dolche 13

ABENTEUERVORSCHLÄGE

- Die Helden könnten von den *Schleichern* angeworben werden, damit diese gegen den Potentaten (z. B. den Trodinar einer Provinz) ein Ablenkungsmanöver starten, der den eigentlichen Anschlag der *Schleicher* eben auf diesen verschlei-

Um "eigene" Ideen außerhalb der offiziellen Publikationen deutlich zu machen, wurden neue Begriffe *kursiv* dargestellt.

ert. Die Helden werden somit in große Schwierigkeiten geraten und müssen einen Ausweg finden. Hierbei kann es sein, dass der Potentat überlebt und die Helden von dessen Leuten gejagt werden, aber auch die Schleicher werden vielleicht die Zeugen töten wollen, um ihr Attentat zu verschleiern.

- Oder die Helden werden von einem paranoiden Würdenträger angeworben, ihn vor den *Schleichern* zu schützen. Ob diese überhaupt vorhaben, dem Würdenträger zu schaden, sei Ihnen überlassen. Hier mag sich vor allem die Paranoia des Auftraggebers darstellen, vielleicht ist er verrückt und demütigt deshalb seine amaunischen Untertanen usw.

- PaLoro, einer der erfahrensten Nachtschleicher und Bote zwischen den Städten, bekommt den Auftrag, eine Botschaft zu überbringen. Er übernachtet in der selben Herberge wie die Helden und verliert dabei seine Botschaft. Die Helden finden das Dokument und daraus ergibt sich dann möglicherweise ein kleines Abenteuer, je nachdem wie neugierig oder gewissenhaft die Abenteurer sind. Den genauen Inhalt der Botschaft können Sie festlegen.

DIE SEELENTAUSCHER

"Was die Leiche angeht, so scheint es, als ob das Opfer mit einem schmalen Dolch getötet wurde. Der Magier, den ich zu diesem Fall herangezogen habe, konnte mir bestätigen, dass offenbar eine leichte Form der Magie noch an dem Toten haftete. Dies wäre in diesem Monat bereits die dritte Leiche, bei der das so ist. Eine seltsame Form der Magie soll es gewesen sein ..."

Was mich beunruhigt ist, dass offenbar der Patron ein seltsames Gebaren in den letzten Wochen an den Tag legte. Mehrere seiner Freunde und Verwandten konnten dies bestätigen. So als ob er nicht derselbe wie früher wäre. Was im höchsten Maße ungewöhnlich ist, ist, dass er sich vor einigen Wochen mit demjenigen traf, dessen Leiche wir auch vorgefunden haben. Ob es einen Zusammenhang gibt?"

Durenios aus Balan Mayek, Hauptmann der Brajanggarde in einem Bericht.

ZIELE UND GESCHICHTE

Die *Seelentauscher* (in der Sprache der Loualil heißen sie *Madradarsh*) sind eine Gruppe von Loualil, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Reiche der Menschen zu unterwandern und machtvollen Positionen einzunehmen. Sie sind ein noch recht junger Kult, der erst wenige Jahrhunderte besteht.

Laut den Legenden, die sich die *Seelentauscher* erzählen, dienen sie einem finsternen Götzen

namens *Mairasch*, der ihnen Macht versprochen hat. Dazu zeigte er ihnen einen heiligen Ort in einer Bucht des Bleichwassers, wo ein Obelisk stand, der jedem, der ihn berührt eine andere Gestalt geben kann. Die Wandlung erfolgt unter Schmerzen, dafür aber recht schnell. Die Loualil geben damit auch ihr Leben unter Wasser auf, da die Verwandlung so weit vollkommen ist, dass sie keine Meeresbewohner mehr sind.

Die Loualil des Stammes folgten dem Ruf des *Mairasch* und begannen sich zu verwandeln. Der kleine Stamm ist sicherlich sehr untypisch für das Volk der Loualil, doch konnte *Mairasch* sie mittels seiner Macht an sich binden. Mit ihren neuen Fähigkeiten versuchten sie wichtige Würdenträger des Imperiums und der Kerrishitischen Reiche zu ersetzen (meist ermordeten sie sie vorher), um so ihren Einfluss auszudehnen.

Mairasch, dies ist ohne jeden Zweifel so, ist eine Inkarnation der Erzdämonin Khalyanar. Die Verwandlung hat auch stets ein chaotisches Element. Der neue Körper trägt stets eine Missbildung oder einen Makel. So kommen z. B. verkümmerte Zehen oder Finger vor, aber auch Narben, Geschwüre, Haarlosigkeit, Blindheit oder sogar schlimmere Mutationen.

STRUKTUR

Das Oberhaupt der *Seelentauscher* ist der *Ma'mad*. Ihm unterstehen alle anderen, die sich *Madradasa* nennen. Es gibt einen Kern von etwa 20 Loualil, die sich in dem Heiligtum am Bleichwasser befinden. Etwa weitere 40 Loualil sind derzeit in der Gestalt anderer Wesen unterwegs, um das Imperium und die Reiche der Kerrishiter zu unterwandern. Neue Mitglieder werden immer gesucht und streng auf Loyalität und Verschwiegenheit geprüft (nicht selten finden sie dabei den Tod).

VERBREITUNG

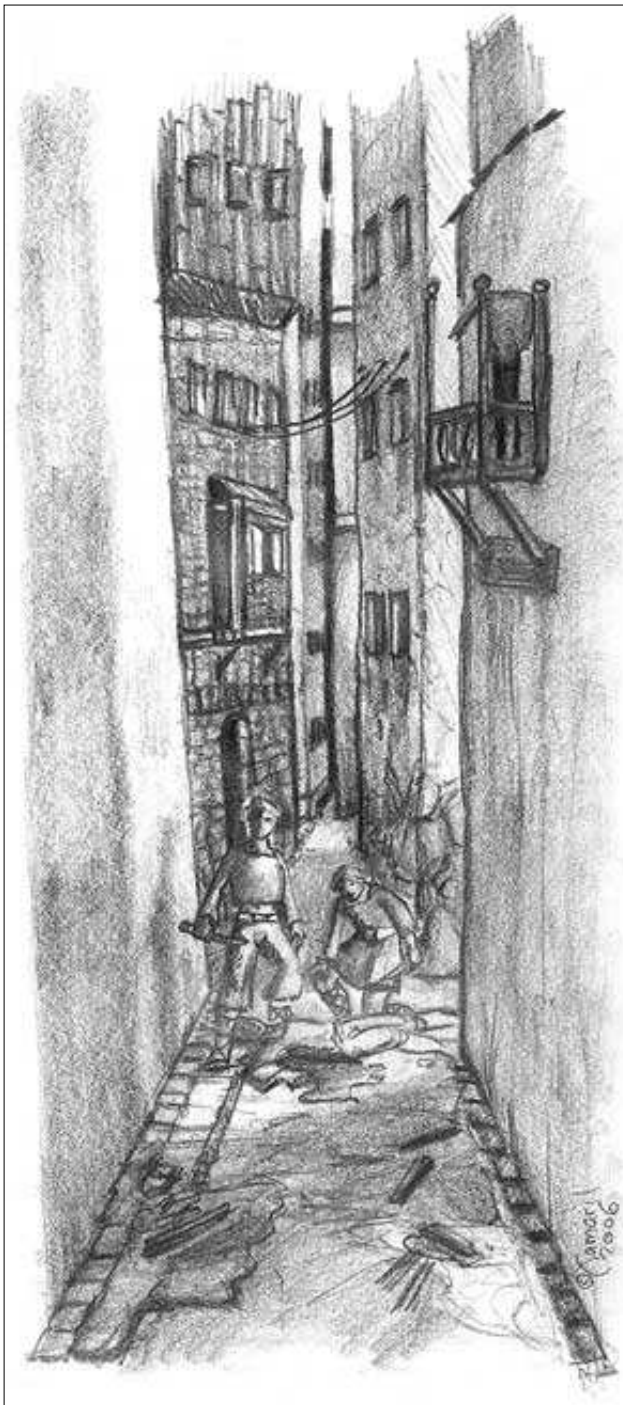
Überall im Imperium und dem Reich der Kerrishiter, jedoch nie allzu weit weg vom Wasser.

ROLLE

Die *Seelentauscher* eignen sich vor allem als eine finstere, mysteriöse Bedrohung und Verschwörung, die den Menschen schaden will. Ihre Ränke aufzudecken, wird eine große Herausforderung für alle Heldengruppen sein.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

- In einer beliebigen Stadt (in der Nähe des Meeres) werden die Helden während des Besuchs einer Herberge zufällig Zeugen einer heimlichen Unterhaltung. Sie erfahren von der kleinen Gruppe der Verschwörer, dass sie jemanden töten wollen. Es handelt sich dabei um die *Seelen-*



taucher, die einen höhergestellten Beamten (vielleicht einen einfachen Priester der Oktade, einen Patron oder einen Offizier der Myriaden) des Imperiums ersetzen wollen.

- Sollte ein Held selbst eine wichtigere Position einnehmen, so kann auch er selbst zum Ziel eines Anschlages werden.

DER MEUCHLERORDEN VON HEM'APHIS

"Sie sind lautlos und tödlich. Wenn sie erstmal in der Nacht einen beobachten, ist es schon zu spät. Keine Mauer, kein Palast kann sie aufhalten. Sie sind geschickt im Umgang mit Waffen und Gift. Man kann sie anwerben für gutes Gold, doch muss man sie erst mal finden. Sie sollen irgendwo in Tharpura leben, am Bleichwasser. Dort soll es eine legendäre Ordensburg von ihnen geben, wo sie noch heute leben."

Bruder Udana, ein Priester Mutter Tharpanis zu seinem Schüler

ZIELE UND GESCHICHTE

Die Geschichte des Ordens geht zurück bis in die Zeit der Chimärenkriege. Dort gab es mehr als nur einen Kriegsherrn, der versuchte seine Konkurrenten mit weniger Aufwand als einem Krieg zu vernichten. Einer jener Kriegsherren, war der Thapurese *Shagotha*. Er ließ eine Gruppe seiner Sklaven zu Meuchlern ausbilden, allesamt *Risso'Ma i Ti*. Er erhoffte sich von ihnen, dass sie durch ihre Schwimm- und Tauchfähigkeiten und ihr Wissen über giftige Fische und Meeresbewohner perfekte Meuchler abgeben würden. Er täuschte sich nicht, denn sie waren lautlose Meuchler zu Land und im Wasser. Zwar haben sie gewisse Schwächen, was ihren Einsatz zu Land betrifft, doch können sie dank ihrer Ausbildung diese Schwächen kompensieren und haben sich darauf eingestellt. Ihre körperlichen Nachteile, was Schleichen, Klettern und der Glanz ihrer Schuppen betrifft, haben sie durch Übung und die richtige Ausrüstung (spezielle Wurfhaken und Kapuzenmäntel) ausgeglichen. Doch eines Tages verrietten sie ihn und töteten *Shagotha*. Sein Nachfolger fürchtete den Orden so sehr, dass er eine Strafexpedition zu der Ordensburg in *Hem'Aphis* durchführte. So starben fast alle *Risso* und *Hem'Aphis* wurde zerstört. Doch einigen *Risso* gelang die Flucht und noch heute existiert ihr kleiner Orden, der bereit ist, für Gold alles zu tun. In den Ruinen des alten *Hem'Aphis* am Bleichwasser wohnen sie noch immer. Sie haben keine politische oder religiöse Verpflichtung, die ihre Taten rechtfertigen würde. Das einzige was sie zusammenhält ist ein Glaube an die Verpflichtung gegenüber ihrem jeweiligen Meister oder den Orden selbst.

STRUKTUR

Der Ordensgroßmeister ist stets der älteste Meuchler. Der Orden von *Hem'Aphis* kennt seit der Gründung vier Ränge: den Großmeister (*Ma'Tiari*), die Meister (*Ma'Luri*), die Krieger (*Ma'Ouru*) und die Novizen (*Oa'Ris*). Der Groß-

meister tritt nur verschleiert auf, aber auch die meisten anderen Mitglieder des Ordens tragen den Schleier. Dies stammt noch aus der Zeit der Verfolgung, wo es besser war, sich selbst in *Hem'Aphis* unbemerkt zu bewegen und somit bei Gefahr nicht erkannt zu werden und auch niemanden verraten zu können. Jeder Meuchler ist seinem Lehrmeister verpflichtet und wenn ein Meuchler versagt, ist es an seinem Meister, ihn zu bestrafen. Und der Orden kennt nur eine Strafe: den Tod. Früher gab es mehr als 500 von ihnen. Heute sind es vielleicht gerade einmal 80 Meuchler, immer noch allesamt *Risso'Ma i Ti*.

VERBREITUNG

Begrenzt auf das Gebiet um das Bleichwasser

ROLLE

Der Orden eignet sich hervorragend als schurkische Gruppe, deren Angelegenheiten sich mit denen der Helden überkreuzen oder sogar zuwiderlaufen. Möglicherweise eignet sich der Orden auch als Hintergrund für einen *Risso*-Helden. Hier hängt es aber sehr stark von der übrigen Gruppe und der Geschichte des *Risso*-Helden ab.

MURIT

Murit ist ein junger Meuchler vom Rang eines Novizen. Seine Fähigkeiten sind noch nicht besonders gut, aber er folgt seinem Ausbilder *Kra'Sit* mittlerweile bei den meisten Aufträgen.

Alter: 24 Jahre

Größe: 1,78 Schritt

Schuppenfarbe: silbriggün **Augenfarbe:** dunkelgrün

Kurzcharakteristik: kompetenter Meuchler

Eigenschaften: MU 14, KL 11 IN 13, CH 10, FF 11, GE 14, KO 15, KK 13; SO 5

Talente: Schleichen 10, Sich Verstecken 10, Klettern 11, Dolche 9

KRA'SIT

Der erfahrene Krieger hat schon manches Attentat verübt und ist seiner Meisterin augenscheinlich treu ergeben. In Wahrheit hasst er sie jedoch und sucht nach einer Möglichkeit sie zu töten.

Alter: 29 Jahre

Größe: 1,79 Schritt

Schuppenfarbe: silbriggün

Augenfarbe: dunkelgrün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Meuchler

Eigenschaften: MU

15, KL 12 IN 14,

CH 10, FF 11,

GE 15, KO 16,

KK 15; SO 7

Talente: Schleichen 13, Sich Verstecken 13, Klettern 14, Dolche 12

ARRIAR

Die Meisterin ist eine sehr gefährliche Frau, deren Fähigkeiten niemals zu unterschätzen sind. Sie ist eine Meisterin der Kampfkünste und auch sehr erfahren, was die Herstellung des schrecklichen Gurgelhalsgiftes angeht.

Alter: 34 Jahre

Größe: 1,69 Schritt

Schuppenfarbe: silbriggün **Augenfarbe:** dunkelgrün

Kurzcharakteristik: brillante Meuchlerin

Eigenschaften: MU 16, KL 12 IN 14, CH 10, FF 11, GE 16, KO 17, KK 15; SO 9

Talente: Schleichen 16, Sich Verstecken 15, Klettern 14, Dolche 15

ABENTEUERVORSCHLÄGE

- In dem Abenteuer **Die Insel der Alten** werden die Helden in einer der Pläne des Ordens verstrickt, bzw. sie müssen sich dort ihrer Haut gegen eine Kriegerin und mehrere Novizen erwehren.

- Sie können durchaus auch die Helden einen Mord aufklären lassen, der sie auf die Spur des Ordens von *Hem'Aphis* bringt. Hinter dem Anschlag (vielleicht auf einen Patron eines Cirkels) steckt der Krieger *Kra'sit*, der von seiner Meisterin dazu angeworben wurde. Die Gruppe mag die Spur bis zur Meisterin verfolgen und sie vielleicht gar töten.

- Denkbar wäre auch, dass ein überlebendes Opfer der Meuchler die Helden bittet, die alte Ordensburg aufzusuchen und dem Orden ein für alle Mal ein Ende zu setzen. Alternativ vielleicht auch nur einem speziellen Mitglied, das ihn töten wollte. Dabei müssen die Helden erst einmal dorthin gelangen und sich anschließend geschickt und lautlos verhalten, wollen sie nicht auffallen.



WEITERE KULTE

Es gibt noch zahlreiche weitere Kulte, auch unter den Nichtmenschen, so dass hier an dieser Stelle noch ein paar weitere angesprochen werden sollen:

- **Der Bund des Schwarzen Panthers** ist ein Kriegerbund, der von einigen Adligen in Rhacornos ins Leben gerufen wurde und einem finsternen, blutigen Gott dient, einem namenlosen Schwarzen Löwen. Ihr Ziel ist, die Macht des Reiches zu übernehmen, dabei schrecken sie weder vor Mord noch vor sonstigen Untaten zurück.

- **Die Träumenden des Mondes** sind ein Zirkel von Loualil, die uralte Monolithen auf einer Insel bewachen. Sie glauben daran, dass ein alter Gott sie ihnen dort zurückgelassen hat. Meist erforschen sie nur die Schriftzeichen auf den Steinen, doch verteidigen sie auch die Insel gegen Fremde.

- Eine fanatische Sekte der Ravesaran, die sich **die Wandler** nennt, glauben daran, dass die Welt nur in den Zustand ewigen Glückes gelangen kann, wenn alle Lebewesen beide Geschlechter aufweisen. So versuchen sie sich von Angehörigen verschiedener Völker schwängern zu lassen, um ihre eigene Rasse auszubreiten und die übrigen Völker im Laufe der Jahrhunderte aussterben zu lassen.

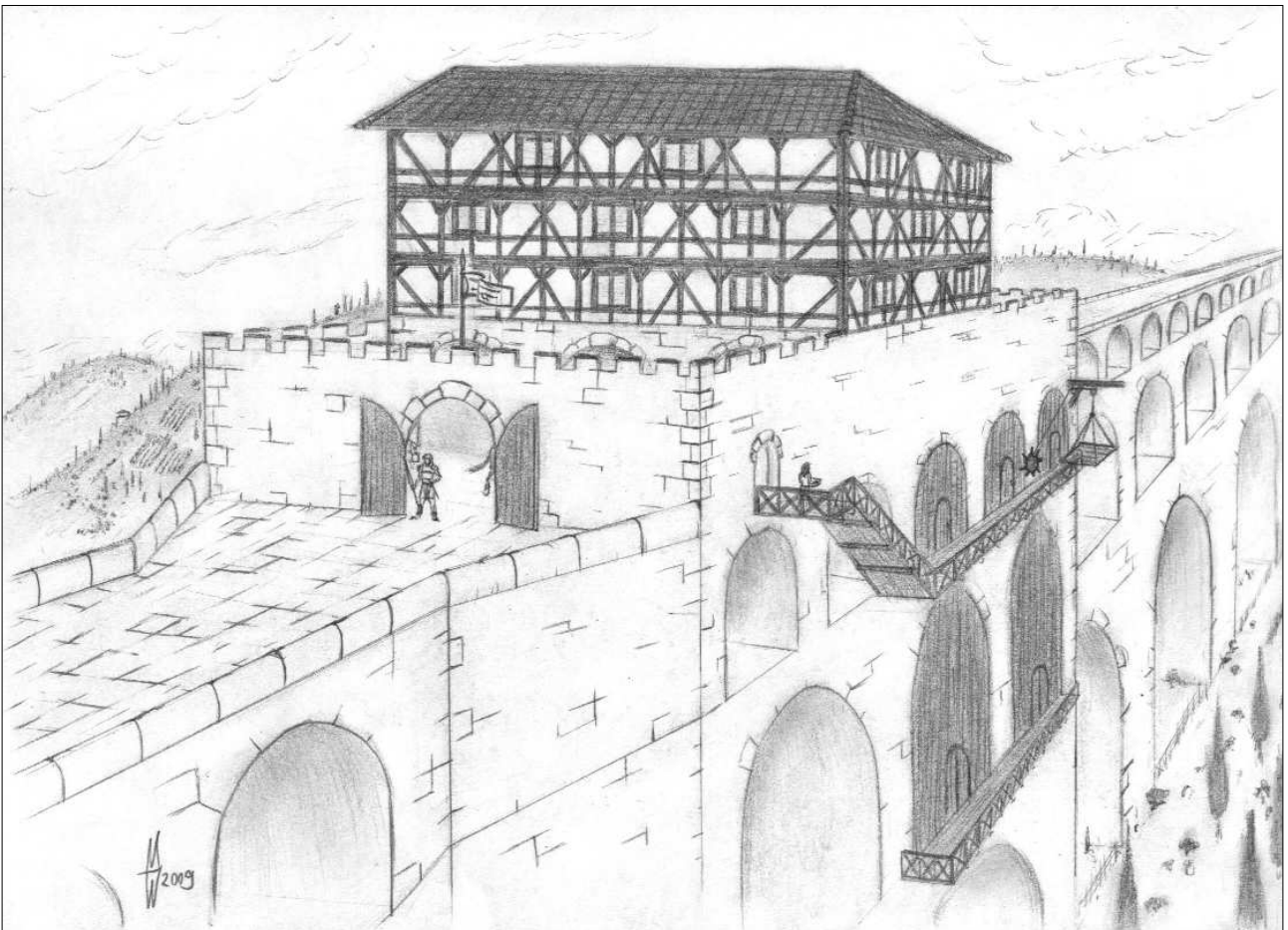
- **Die Shaitar** sind eine Gruppe von Satyren, die in den Wäldern des nördlichen Imperiums andere Wesen ihrer dunklen Göttin *Shatur* opfern. Sie beherrschen eine Art finstere Druidenmagie und sehen sich selbst als die Herrscher der Natur an.

DIE WEGSTATION LXI

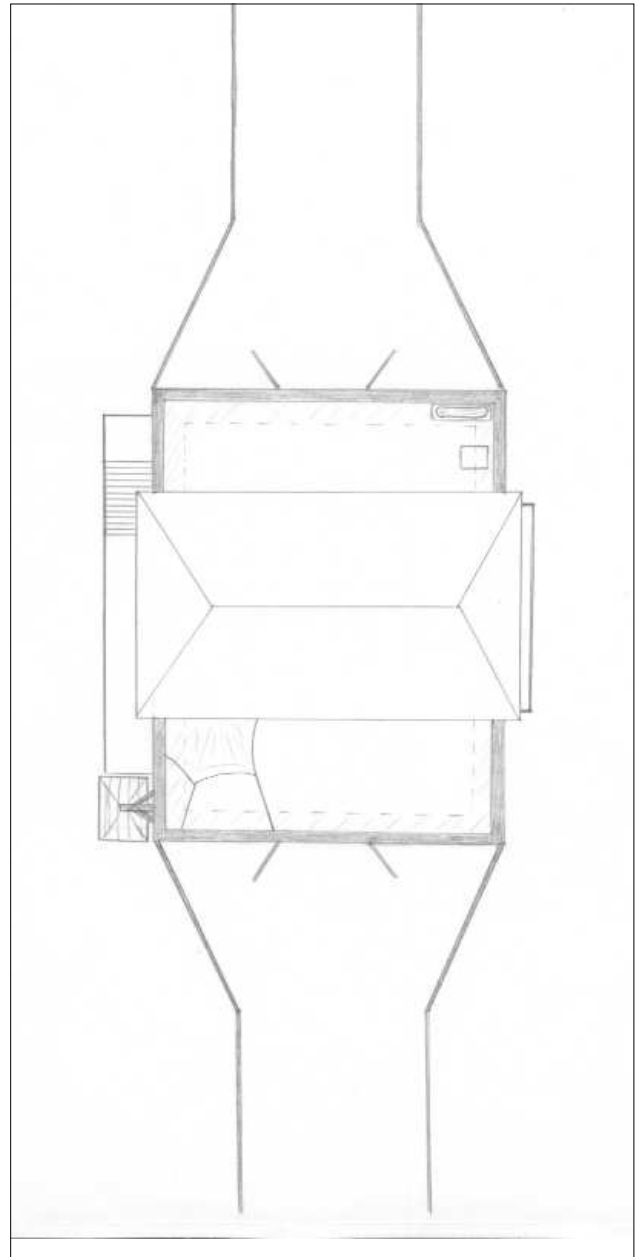
von Florian Wassermann
mit Bildern von Matthias Weiß

"... hier ist das Viadukt zu seiner doppelten Breite ausgebaut und wird von einer 4 Grad hohen Mauer umgeben, so dass sich ein rechteckiger Hof mitten auf der Hochstraße findet. An den beiden Enden des Hofes steht je ein hölzernes Tor, gerade groß genug, um es mit einem Blutbüffelgespann passieren zu können. Die meiste Zeit stehen die Tore offen und werden durch je einen Soldaten in den Farben der Kouramnion flankiert. Über der Hälfte des Hofes steht ein auf Steinbögen ruhendes Gebäude. Hier befinden sich die Taverne, die Schlafräume für die Reisenden sowie die Unterkunft des Prätors und seiner Familie. Im Hof gibt es eine kleine Schmiede, die hauptsächlich zum Beschlagen von Tieren genutzt wird und ein steinernes Wasserbecken, das mit Wasser aus dem unter dem Pflaster der Straße verlaufenden Aquädukt gefüllt wird. Über eine Öffnung in einer

der seitlichen Mauern kann man eine hölzerne Außentreppe erreichen, die in die Bogengewölbe unter der Station führt. Hier befindet sich ein kleiner Windenaufzug, mit dem Personen, Tiere und Material zwischen dem 26 Grad tiefer liegenden Talgrund und der Hochstraße transportiert werden können. Auch die Therme, ein schlichtes Badehaus mit hölzernen Zubern, die Unterkünfte der Soldaten und Sklaven, der Weinkeller und das Lager sind in den steinernen Bögen untergebracht. Von hier aus hat man überdies einen einzigartigen Blick über das Tal mit seinem silbern glitzernden Bach, den Feldern und Weinbergen. Ein herrliches Stück imperiales Kulturland inmitten der Wildnis dieses Horasiats ..."
- Tychokrates val Kouramnion, Quästor der Domänen LV-LXIX im Jahr 4777 IZ



Station LXI, eine imperiale Wegstation auf der Hochstraße zwischen Balan Mayek und Sidor Corabis, ist einer von unzähligen Posten, die das Imperium, bzw. die Hohen Häuser durch ihre örtlichen Cammern an den Hochstraßen unterhalten. Ein Teil der Einnahmen gehen direkt in den Säckel der Cammer, die als Pächter fungiert, ein Teil an das Imperium selbst. Der Großteil allerdings muss für die Instandhaltung der Straßen selbst aufgewendet werden. Die Wegstation dient in erster Linie als Unterkunft und Raststätte für reisende Händler, Myrmidonen und Privatleute. Darüber hinaus dient sie der Instandhaltung der Straßen, der schnellen Nachrichtenübermittlung durch Botenreiter oder -läufer und als Träger der imperialen Kultur in den weniger dicht besiedelten Gebieten. In der Wegstation wird Markt abgehalten und Natur-schätze wie Felle, Wildfleisch oder auch Flussgold gegen Wein, Münzen oder eiserne Schmiedewaren getauscht. Ein *Quästor* (Zahlmeister) übernimmt die Verantwortung über mehrere Stationen stellvertretend für das jeweilige Hohe Haus, in diesem Falle eine Cammer der Kouramnion aus Sidor Corabis, und setzt wiederum sogenannte *Prätoren* als Leiter der einzelnen Stationen ein. Der *Quästor* selbst residiert in der nächstgelegenen Zollstation und erstattet seinen Herren mindestens jedes Oktal Bericht. Ihm unterstehen auch sämtliche Myrmidonen, Gardisten und Kundschafter der Region und er tritt in kleineren Rechtsfragen als Richter auf. Die Wegstation LXI befindet sich in vorbildlichem Zustand. Das massive Mauerwerk des Unterbaus weist ebenso wie das Fachwerk der oberen Stockwerke weder Risse noch Löcher auf. In die Holzrahmen der Fenster sind pergamentdünne Alabasterplatten eingelassen, die die nächtliche Kälte draußen halten und doch erstaunlich viel Licht ins Innere lassen. Einmal in der None kommen die Menschen der Umgebung zum Markt in die Station. Die Jäger und Bauern verkaufen hier ihre Erzeugnisse und decken sich mit nützlichen Handwerksutensilien ein. Eine beträchtliche Zahl von Händlern und Reisenden nutzt die Überlandstrecke zwischen Balan Mayek und Sidor Corabis, was den Wegstationen einen reichen Umsatz beschert. Das Vorgebirgsklima ist mild und der warme Ostwind, der von der Küste her über die Steppe ins Landesinnere zieht, ermöglicht den ertragreichen Anbau von Weizen, Wein und Obst. Es lassen sich auch Varken, Hühner, Tauben und andere Nutztiere recht erfolgreich züchten.



DIE STATION

DIE TÖRE

Aus massivem Hartholz gezimmert sind die Tore zwar stabil, würden einem Angriff oder gar einer Belagerung aber wohl kaum lange standhalten. Sie sollen lediglich eine gewisse Sicherheit bieten und Fremde des Nachts draußen halten.

Vor den Toren hält immer mindesten ein Myrmidone Wache. Hat man sie passiert, finden sich gleich rechts und links neben den Torpfosten kleine Nischen mit Statuetten der Hausgötter, vor denen Wein und Weihrauch geopfert werden um eine gute Weiterreise zu erbitten. Über jedem Tor weht je eine rechteckige Flagge mit dem Wappen von Kentema und Pflugschar.

DIE UNTERSTÄNDE

Das Rundbogengewölbe auf dem das Hauptgebäude ruht, dient nicht nur als Durchfahrt, sondern vor allem als Unterstand für Tiere und Fahrzeuge. Nachts wacht hier immer einer der Myrmidonen.

DIE SCHMIEDE

Quintus, einer der Myrmidonen, beherrscht das Schmiedehandwerk. Gegen ein Entgelt von 1 Pekunos pro Huf beschlägt er die Last- und Reittiere der Reisenden. Als er diesen Dienst im Spaß auch einmal seinem Prätor anbot, erhielt er von Ephameles die schlimmste Tracht Prügel seines Lebens. In der Schmiede können auch Messer, Speerspitzen, Nägel, Schlösser und Beschläge hergestellt werden. Sie befindet sich direkt auf dem Hof und wird von einem leinenen Sonnensegel überspannt.

DIE SCHREINEREI

Marius war vor seiner Karriere als Gladiator Stellmacher auf einer großen Domäne der Kouramnion. Er repariert unter den Bögen des Gasthauses Sänften, Kutschen, Streitwagen und alles andere, was auf einer langen Reise zu Bruch gehen kann.

DAS WASSERBECKEN

Die Sklaven der Domäne haben dafür Sorge zu tragen, dass das steinerne Becken auf dem Hof der Wegstation stets gefüllt ist. Von hier können die Reisenden Wasser mit Eimern holen um die eigenen Vorräte aufzufüllen und die Tiere zu tränken.

DIE TAVERNE

Sie befindet sich im ersten Stock und bietet Sitzplätze für über 50 Personen. Die Taverne ver-

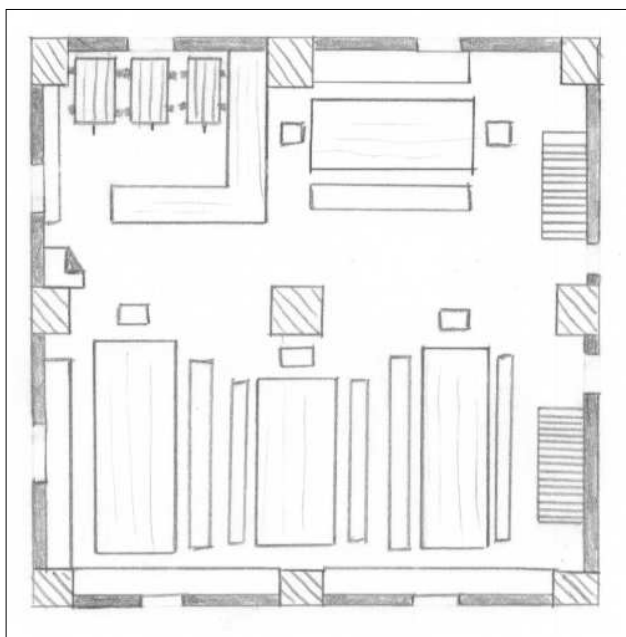
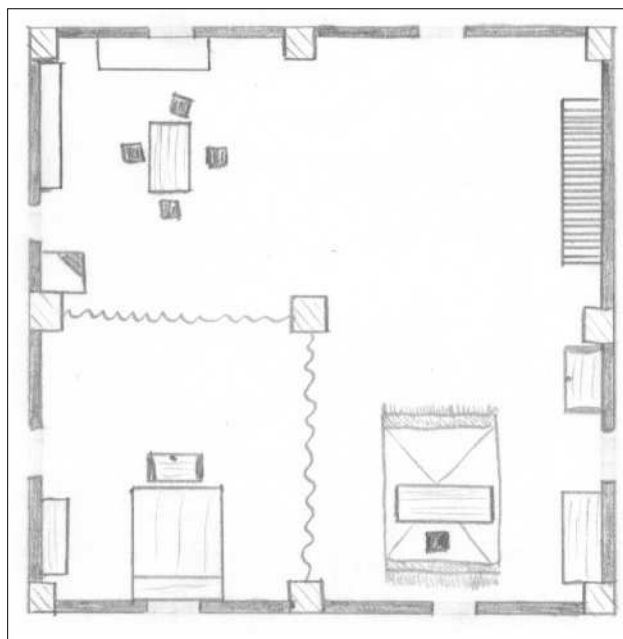
fügt über einen Tresen und eine eigene kleine Garküche im Schankraum. Es gibt immer nur ein Gericht pro Tag und dazu frischgebackenes Brot. Wem das Wasser vom Brunnen zu fade ist, der kann hier den von *Raiaphelia* selbst gekelterten Wein und Azidial verkosten. Bei besonders großem Andrang auf die Wegstation oder weil die Schlafräume für hohe Herrschaften freigehalten werden, dient die Taverne auch als Schlafsaal.

DIE SCHLAFRÄUME

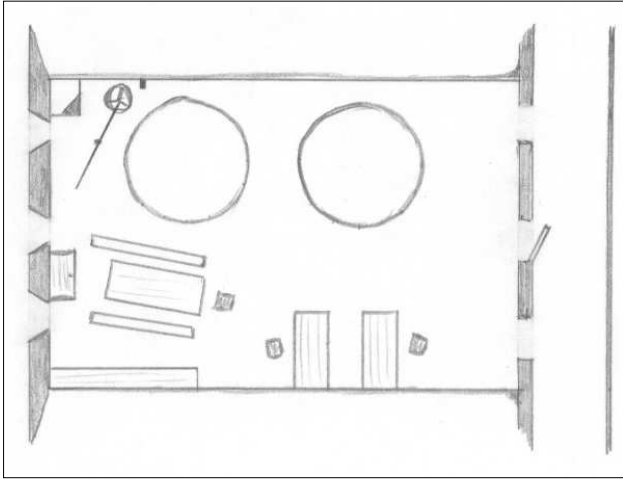
Sie befinden sich im 2. Stock und sind in einen großen und einen kleinen Schlafsaal unterteilt. Die Türen verfügen über Schlüssel und vom Gang aus erreicht man den geräumigen Balkon.



DAS PRÄTORENGEMACH



Im 3. Stock des Hauses leben *Ephameles* und seine Frau. Die Räumlichkeiten verfügen über eine abschließbare Tür und eine gepanzerte Geldtruhe, in der die Gewinne der Wegstation verwahrt werden. Die Myrmidonen halten sich in ihrer wachfreien Zeit auf Wunsch des Prätors oft hier auf und verhindern so, dass sich langfingrige Reisende an den Gewinnen der Kouramnion bereichern.



DIE THERME

Die Therme befindet sich in einem der ausgebauten Bögen unter der Straße und ist über die Außentreppe zu erreichen. Hier erwärmt *Flavia* auf Wunsch der Gäste das Badewasser und bedient die Badenden mit Getränken, Weintrauben und frischem Brot. Diese können in einem Warmwasser- und einem Kaltwasserzuber Entspannung finden und dabei *Flavias* Harfenspiel lauschen. Die Kosten dieses Zeitvertreibs sind abhängig vom Umfang der Leistungen und betragen zwischen 2 Pekunos und 2 Argental pro Person. Für spezielle Dienste steigt der Preis noch einmal erheblich.

WEINKELLER UND LAGER

In einem weiteren Bogen befinden sich der Weinkeller und das Lager der Station. Hier sind Getreide, Fleisch, Wurst, Käse, Felle, Wolle, Öl, Azidial, Wein und vieles mehr gelagert was die Domäne an Gütern täglich braucht. Die Tür ist massiv und mit einem hochwertigen Schloß abgeschlossen. Den einzigen Schlüssel besitzt *Raia-phelia*.

SKLAVENUNTERKÜPFTE

Auch die Unterkünfte der Sklaven finden sich in einem der Bögen des Viaduktes, allerdings eine Etage tiefer. Hier sind die Bögen deutlich größer und vor allem mehr als doppelt so hoch. Mit höl-

zernen Zwischenböden haben die Sklaven sich hier häuslich eingerichtet. Die Unterkunft verfügt über einen eigenen Herd und durch Vorhänge abtrennbare Wohnbereiche. Die einzelnen Familien leben hier wie eine große Sippe zusammen, deren Oberhaupt Padhaisathi ist, eine junge Bansumiterin mit bronzefarbener Haut und pechschwarzem Haar. Nachts wird das Tor zu den Sklavenunterkünften allerdings von außen abgesperrt, den Schlüssel verwahrt Ephameles.

MYRMIDONENUNTERKÜPFTE

Die Myrmidonen leben in einer ähnlichen Unterkunft wie die Sklaven und da sie nur zu viert sind, haben sie mehr als reichlich Platz. Hier bewahren sie den Großteil ihrer Ausrüstung während der wachfreien Zeit auf und lagern ihren Sold in abschließbaren Truhen. Es herrscht im allgemeinen ein gutes, kameradschaftliches Verhältnis zwischen den Soldaten. Lediglich *Diphelia* trauen die anderen nicht über den Weg, da sie fast ständig ihren gesamten Sold beim Würfelspiel verliert.

DIE STALLUNGEN

Auf dem Boden sind zwei der untersten Bögen durch hohe Zäune zu Stallungen für die Varken, Hühner und Tauben ausgebaut worden. In einem weiteren Bogen lagern Werkzeuge, Stroh und Heu. Die Tiere können hier auch auf umzäunte Weiden getrieben werden. Bei Gefahr durch Räuber, ein Rudel Raubtiere oder eben schließlich zum Schlachten werden die Tiere mit der Seilwinde nach oben in den Hof der Station gebracht.

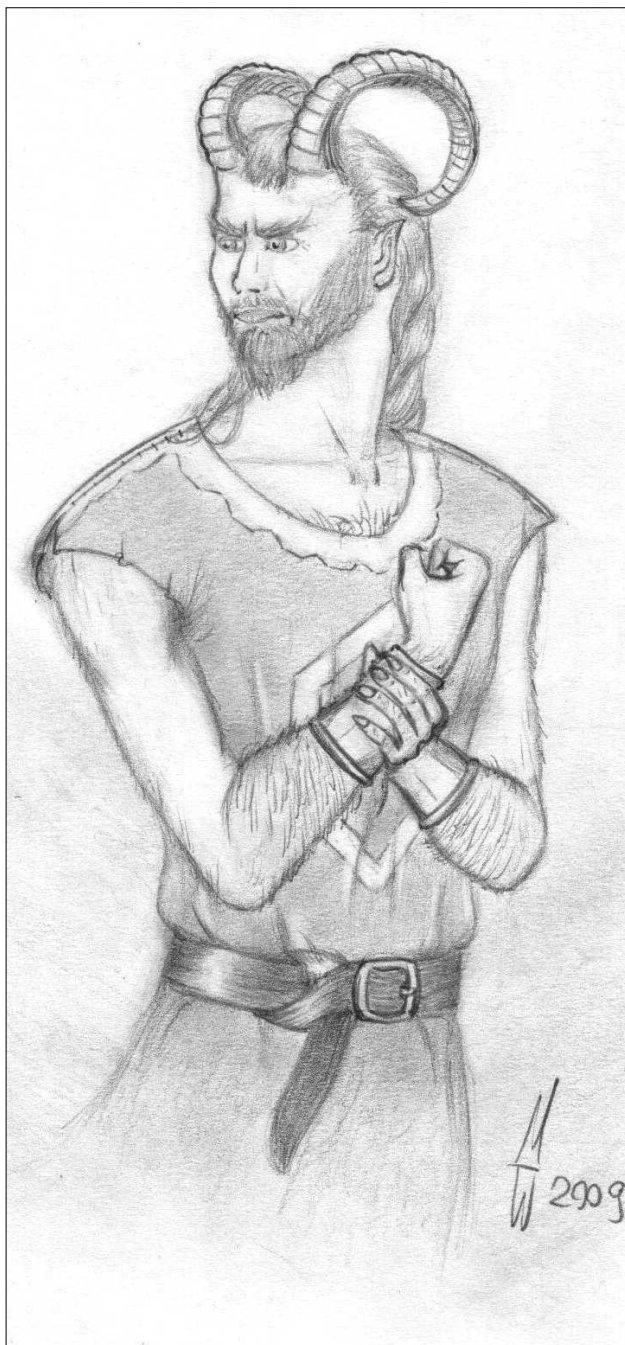
WEIßBERG UND FELDER

An den Südhängen des Tales gedeihen auf künstlich angelegten Terrassen prächtige Rebstöcke und Obstbäume. In der Ebene wachsen Weizen, Hirse und Gemüse. Es wird in der Regel mehr erwirtschaftet, als die Domäne verbrauchen kann und so wird ein großer Teil an Reisende und an die großen Städte verkauft.

PERSONEN

PRÄTOR EPHAMELES

Der 48 Jahre alte Bestiar *Ephameles* ist ein Veteran der Myriaden, der bei den Kataphracten - der schweren Reiterei - an den Grenzgebieten im Nordwesten der imperialen Territorien als Zureiter und Rossarzt gedient hatte. Nach seiner 24-jährigen Dienstzeit wurde ihm der Posten des Verwalters für die Wegstation LXI zwischen Balan Mayek und Sidor Corabis angeboten und der Satyar nahm an. Den muskulösen, vollbärtigen



Ephameles trifft man oft in seiner ausgewaschenen, roten Soldatentunika an, während er gerade seine Sklaven lautstark bei der Arbeit antreibt. Auch bei den freien Bewohnern der Wegstation ist er ob seiner cholerischen Art gefürchtet. Nur mit dem alten *Marius* verbindet ihn so etwas wie eine Freundschaft. Man munkelt, dass die beiden eine gemeinsame Vergangenheit verbindet und *Ephameles* tief in der Schuld des Exgladiators steht.

MU 12 KL 10 IN 13 CH 12 GE 13 FF 13 KO 14 KK 13 LE 29 AU 34
INI-Basis 10 RS 1 (schwere Tunika) GS 8 MR 3
Waffenlos AT 13 PA 13 TP 1W+2

Peitsche AT 14 PA 10 TP 1W

SF: Umreißen

MARIUS DER EX-GLADIATOR

In den Arenen einiger kleiner Provinzstädte machte sich *Marius* als Hoplomachos - eine schwerbewaffnete Gladiatoren-gattung - vor gut 40 Jahren einen Namen. Der heute knapp 60-jährige Meranier wurde als Sklave auf einer Domäne der Kouramnion geboren, wo er als junger Mann im Streit einen anderen Sklaven erschlug. Sein Herr ließ ihn daraufhin in der Arena kämpfen. Doch *Marius* starb nicht wie erwartet im Kampf, er wurde zum Favorit und schließlich freigelassen. Jahrelang bildete er junge Gladiatoren für seinen Herren aus und wurde schließlich, auf eigenen Wunsch, in *Ephameles'* Wegstation versetzt. Heute sorgt der alternde Gladiator mit dem stattlichen Bauch in der Station für Ruhe und erledigt alle Zimmererarbeiten, die anfallen.

MU 14 KL 9 IN 11 CH 11 GE 12 FF 12 KO 14 KK 15 LE 35 AU 30

INI-Basis 14 RS 1/3 (Schurz/Gladiatorenrüstung) GS 7 MR 4

Waffenlos AT 15 PA 14 TP 1W+2

Pacator AT 17 PA 15 TP 1W+3

Falcata AT 17 PA 16 TP 1W+5

Doros AT 17 PA 14 TP 1W+6

SF: Die verbreiteten Kampf-SF, Todesstoß, Schildkampf II.

FLAVIA DIE TAVERNIERWIRTI

betreibt die Taverne, das Gasthaus, die Therme und den Krämerladen der Wegstation. Die an heißen Sommertagen nach cantaresischer Sitte leicht bekleidete 37jährige bietet erschöpften Reisenden allerdings auch noch speziellere Dienste an. Ihr 15jähriger Sohn *Hestiados* geht ihr in der Taverne als Schankjunge zur Hand. *Flavia* ist ob ihres warmherzigen Wesens und ihrer unbedingten Gastfreundschaft bei fast jedermann beliebt.

MU 11 KL 12 IN 13 CH 14 GE 12 FF 13 KO 10 KK 9 LE 26 AU 30

INI-Basis 8 RS 0 GS 8 MR 4

Dolch AT 11 PA 9 TP 1W+1

SF: Kulturkunde: Amaunir

RAIAPHELIA DIE WEINERIN

ist *Ephameles* Gemahlin und entstammt wie ihr Mann dem Volk der Satyare. Die 40jährige kümmert sich um die Felder, den Weinberg und die Töpferei der zur Wegstation gehörenden Domäne. Ihr untersteht der Großteil der Domänensklaven. Ihr Verhältnis zu *Flavia* ist nicht gerade das Beste, hat sie die Wirtin doch im Verdacht, ein

Verhältnis mir ihrem Mann zu haben.

MU 10 KL 11 IN 13 CH 12 GE 12 FF 13
 KO 11 KK 10 LE 27 AU 30
 INI-Basis 8 RS 0 GS 8 MR 3
 Waffenlos AT 11 PA 11 TP 1W+2

DIE MYRMIDONEN

Quintinus, Neretos, Xelonios und Diphelia leisten gerade ihre zweite Dienstzeit in den Myriaden ab und entstammen ursprünglich einer corabeni-schen Myriade. Sie wurden für einige Jahre hierher versetzt um die Wegstation zu sichern und bei allen anfallenden handwerklichen Arbeiten zu helfen. Wenn sie sich nicht gerade im Wachdienst befinden, sind sie vor allem in der Taverne oder der Therme anzutreffen. Die vier sind sich wohl bewusst, dass sie hier das große Los gezogen haben und würden - fast - alles tun, um eine Versetzung zu verhindern.

Durchschnittliche Werte:

MU 12 KL 10 IN 11 CH 10 GE 12 FF 11
 KO 13 KK 13 LE 30 AU 30
 INI-Basis 12 RS 4 (Myrmidonrüstung) GS 5
 MR 3
 Kentema AT 13 PA 10 TP 1W+5
 Machira AT 11 PA 10 TP 1W+3
 Leichte Bela FK 14 TP 2W+2
 SF: Aufmerksamkeit, Finte, Formationskampf,
 Kampfgespür, Wuchtschlag.

DIE SKLAVEN

Insgesamt leben 3 Frauen und 8 Männer als Sklaven auf der Domäne. Die meisten von ihnen wurden als Sklaven geboren, jedoch stets gut behandelt. An Flucht denken sie nicht und sie können sich auf der Domäne und in der Wegstation jederzeit frei bewegen. Nur eine münzgroße Tätowierung über der rechten Halsschlagader zeichnet sie als Sklaven des Hohen Hauses Kouramnion aus.

Durchschnittliche Werte:

MU 11 KL 10 IN 12 CH 11 GE 12 FF 12
 KO 13 KK 12 LE 30 AU 30
 INI-Basis 8 RS 0 GS 8 MR 2
 Waffenlos AT 10 PA 8 TP 1W

SZENARIOVORSCHLÄGE

RETTENDE OASE

In der wilden Vorgebirgslandschaft um die Station gibt es weit und breit keine größeren Siedlungen,

nur einige einzelne Gehöfte oder Fallensteller. Einer reisenden Heldengruppe, die sich schon seit geraumer Zeit in dieser Wildnis aufhält, könnte die Station als Tor in die Zivilisation dienen. Hier besteht die Möglichkeit, die Hochstraße ohne halsbrecherische Kletterei zu erreichen. Es können Vorräte eingekauft und eventuell Jagdbeute verkauft werden, man findet Ruhe und Entspannung, kann Informationen einholen und verletzte Charaktere könnten geheilt werden.

Stellt sich nur noch die Frage, warum die Helden-gruppe ausgerechnet in dieser von den (imperia-len) Göttern verlassenen Gegend zu Fuß abseits der Straße unterwegs sein sollten. Vielleicht wol-len die Helden nicht gefunden werden, hatten Ärger mit dem Gesetz oder einem einflußreichen Verbrechercirkel und schlugen sich tagelang ab-seits der Straße durch die Wildnis bis ihnen furch-teinflößende Raubtiere schwer zugesetzt haben?

FERIENREISE

Die Helden sind auf dem Weg von einem Horasiat in ein anderes. Vielleicht hat ein ein-flußreicher Würdenträger sie damit beauftragt, ihn zu eskortieren oder auch nur irgendetwas in seinem Namen so schnell wie möglich nach Sidor Corabis zu bringen? Ein wichtiges Schreiben, eine verschlossene Schatulle, die nicht geöffnet werden darf, oder auch die jüngste Tochter der Familie zu dem Mann, dem sie versprochen wurde. Vielleicht soll sich aber auch der jüngste Schüler eines Optimaten in der Cammer seines Mentors vorstellen oder eine Prüfung absolvieren? Während des Aufenthalts in der Wegstation pas-siert dann etwas Unvorhergesehenes. Das Schriftstück / die Schatulle verschwindet und außer den Helden und Ephameles' Personal befindet sich niemand in der Station. Nun gilt es den Dieb zu überführen und ihm das Geraubte wieder abzunehmen. Doch was, wenn er es schon lange nicht mehr bei sich trägt? Eine eilige Verfolgung beginnt. Oder verschwand plötzlich die junge Frau / der angehende Adept? Wollte sie / er sein Schicksaal einfach nicht akzeptieren und hat sich in aller Stille davongemacht? Vielleicht steckt ja auch etwas ganz anderes dahinter.

LANGFINGER

Nicht jede Heldengruppe hat diese Bezeichnung auch verdient. Manche lassen sich nur von ihren niedersten Trieben leiten und wittern eine Chance, schnelles Geld zu machen. Da scheint eine gut laufende Wegstation, die nur lumpige vier Myrmidonen und zwei altersschwache Veteranen beherbergt gerade richtig zu sein. Mit der richti-gen Planung können die Wachen leicht überwun-den und um ihr Geld erleichtert werden. Oder ein geschickter Neristudieb oder Shingwaeinbrecher

versuchen selbiges auf ihre eigene, unauffälligere Art. Zum Schluss stellt sich heraus, dass man den altersschwachen Gladiator doch unterschätzt hat und bekommt die volle Härte imperialer Rechtsprechung zu spüren. Eine Überführung des / der Übeltäter in die Zollstation des *Quästors* steht an und das Einzige, was die Gruppe noch vor der sicheren Versklavung retten kann, ist eine spektakuläre Flucht bei Nacht. Doch wegen der waghalsigen Kletterei ist die Gruppe gezwungen, fast ihre gesamte Ausrüstung zurückzulassen.

ΑΠΓΡΗΦ

Manchmal gelingt einigen Sklaven die Flucht und sie schließen sich zu Gemeinschaften zusammen, die sich dann in der Wildnis vor der Strafe des Imperiums verstecken müssen, um mit ihren auffälligen Tätowierungen am Hals nicht sofort wieder überführt zu werden. Um ihre wachsende Zahl versorgen zu können, greifen die Flüchtigen zu einem gewagten Manöver: Sie überfallen die Wegstation bei Nacht, versuchen weitere Sklaven zu befreien und Proviant und Gold zu erbeuten. Zufällig befindet sich just an diesem Abend Ihre Heldengruppe in besagter Wegstation. Und auch wenn Ihre Helden Sklaverei nicht billigen sollten und es sie nicht stört, dass die Flüchtigen die Kouramnion um ein paar Säcke Gold erleichtern, so lassen sich die ehemaligen Sklaven doch nicht dazu überreden, den Helden ihre Habseligkeiten zu lassen. Vielleicht schließen sich die Helden ja auch der Sache der Freiheitskämpfer an oder sie vertreten die imperiale Weltsicht und stehen den

Myrmidonen bei.

ΙΜ ΔΙΕΝΣΤ ΔΕΡ ΜΥΡΙΑΔΕΝ

Gerade in Mayenios versuchen Anwerber der Myriaden so viele Freie wie möglich zum Dienst in die Armee zu locken. Vielleicht befindet sich unter den Helden ja bereits ein Veteran, der es bereits bereut hat, ausgetreten zu sein. Möglicherweise ist die Gruppe auch einfach nur verzweifelt genug um sich anwerben zu lassen.

Unglücklicherweise teilt der Anwerber die Helden jedoch einer Truppe von Akiriten - leichten Plänklern - zu, die für Ausbesserungsarbeiten an der Hochstraße herangezogen werden sollen. Und so machen sich die Helden mit ihrer Einheit auf den Weg zur Wegstation LXI, wo ein neues Hebewerk für Ochsen und Wagen gebaut werden soll.

DIE PHILOSOPHIE DER SHINGWA

von Dennis Rüter

Bekanntermaßen sind die Shingwa nicht nur in der Lage, ihre Hautfarben beliebig ihrer Stimmung (oder der Umgebung) anzupassen, sondern verbinden mit diesen auch gewisse Bedeutungen. Der folgende Text soll einen Einblick in diese (Farb-)Philosophie geben.

DER URSPRUNG

"Als Tscha, die große Göttin, durch das endlose Sein schritt, langweilte sie sich ob der endlosen Einöde. Da legte sie ein Ei und begann, es mit ihren fünf Gliedern zu bemalen. Aus ihren Gedanken entsprangen fünf Farben, von denen jede wie Blut zu einem Glied floss. Mit dem Grün malte sie alles, was lebt. Doch die Farbe kam nicht zur Geltung, konnte nicht gesehen werden. So nutzte sie ihr Rot, um das Feuer zu erschaffen und Licht in ihr Werk zu bringen.

Aber der Qualm des Feuers überdeckte alles, und um die Pracht zu zeigen, loderten die Flammen immer höher, den Rauch zu durchdringen. Die Göttin erfand mittels Weiß die Luft, die den Qualm fortblies und so das Rot beruhigte. Und die Luft wehte das Leben mit sich und hüllte es in den heißen Qualm. Um sie zu kühlen, entfuhr der Göttin Blau, und das Wasser ward geboren. Das Meer bedeckte bald das Land und verbarg alles Grün. Weil ihr das nicht gefiel, nahm sie ihr letztes Glied und machte mit Schwarz die Felsen und das Gestein, auf dem das Land seither ruht."

Farben der Welt, von Shangush Sternglanz, Sidor Valantis, 3900 IZ

"Waren es fünf Farben des Anfangs? Eine für jedes Glied? Was war mit der Zunge? Die Göttin sah, dass es abseits des blühenden Lebens Orte der Ruhe und Besinnung brauchte und das Alte dem Neuen nicht Platz machte. Also leckte sie über die höchsten Gipfel und ließ ihr Gelb zu Ruhe und Kälte werden. So denke ich darüber."

Geshin, Shanwada von 'südlich dem Pardirwald', Daranel, neuzeitlich

Die Welt ist ein Ei der Göttin Tscha - und ein Kunstwerk, zugleich Bild, Statue und Werkstück in einem. Stets vergehen alte Strukturen und lassen aus sich Neues erblühen, nichts ist für die

Ewigkeit. Die Vorstellung, auf einem sterbendem oder toten Leib zu leben, halten sie für absurd:

"Tot? Warum sollte die Welt tot sein? Sieh dich nur mal um! Bringt ein toter Leib derlei zustande?"

Wilde Shingwa in Tharpura antworten inmitten des gedeihenden Regenwalds auf einen Bekehrungsversuch, neuzeitlich

DIE UR-FARBEN

Mit den Ur-Farben begann die Göttin Tscha ihr Werk. Jede steht für körperliche Eigenschaften, keine geistigen, und strebt nach Ausbreitung, um sich ins Sein einzubringen. Dies ist nicht schlimm, solange es noch die anderen gibt und so die Farbenpracht des Kunstwerks Welt erhalten bleibt. Die Elemente, wie sie andere Völker bezeichnen, werden ihnen zugeordnet - nicht Farben den Elementen, doch solcherlei Spitzfindigkeit besserwisserischer Optimaten ignorieren die Shingwa meist. Bei ihnen kamen einfach zuerst die Farben; was andere meinen, muss deshalb nicht falsch sein, entstanden die Elemente doch nur ein Blinzeln später. Als Ur-Farben der Welt gelten gemeinhin:

Grün für fruchtbaren Boden, Leben und Wachstum. Dass gerade das dynamische Grün, den Optimaten als Humus bekannt, die erste Farbe sein soll, lässt die zauberkundigen Menschen die maskierten Köpfe schütteln.

Rot ist Feuer, Wärme und Licht. Ohne Rot gäbe es niemanden, der die Kunstfertigkeit der Göttin sehen und sich dran erfreuen könnte. Manchmal übertreibt Rot es im Bestreben, überall für Glanz zu sorgen, doch wird das, was verbrennt, den Boden für das bereiten, was kommt.

Weiß ist die Luft, ob bewegt oder nicht. Ohne Wind würde das Rot in seinem Eifer alles verzehren. Auch verpflanzt das Weiß einzelne Tupfer und fügt sie neu zusammen, dass kein Stillstand aufkommt.

Blau ist Tiefe und Kühle. Wasser sammelt sich im Meer, wo die Luft dann Tropfen mit sich nimmt und über das Land ergießt. In den glitzernden Tropfen spiegelt sich das Sein. Blau kühlt, wenn Rot zu stark wird, kann aber auch lähmen.

Schwarz malte Tscha die Felsen, auf denen das Land ruht. Gelegentlich hüllt es Rot ein, das sich als Vulkanausbruch seinen Weg zurück an die Oberfläche bahnt. Üblicherweise ist es die letzte Farbe, und während Grün große Dynamik inne- wohnt, Rot einige, Weiß etwas und Blau ein wenig, ist Schwarz schwer, nahezu unbewegt und ruhig.

Gelb ist nur wenigen der Bunten eine Ur-Farbe; hauptsächlich in Alamar, wo gefrorener Schwefel die Berggipfel bedeckt, ist diese Ansicht verbreitet. Es ist Quell der Zerstörung, wohnt sogar dem Innern von Feuer bei, um Platz zu schaffen für Neues. Das ist sicher die ungewöhnlichste Ansicht, aber Temperaturen sind nur Teilaspekte von Rot und Gelb (und Blau).

ANDERE FARBEN

Aus der Mischung der Ur-Farben entstehen alle anderen. Logischerweise betrifft dies auch die Elemente. Tatsächlich ist fast alles, was existiert, kein Element in Reinform, während die Farben durchaus rein vorkommen. Die Kombinationen sind schier endlos, sodass die folgende Aufzählung nur einige Beispiele nennen kann:

Grün und Rot bringen Gelb und Korn hervor, Rot und Weiß zartes, flüchtiges Rosa, Weiß und Blau Grau wie im Nebel, und Blau und Schwarz Brauntöne ebenso wie Sümpfe. Die südlichen Shingwa dagegen sehen Grün und Rot in Magenta aufgehen und Gelb mit Rot als Ursprung aller Orange-Arten. Alle jedoch sind sich einig, dass alle Farben Violett bilden, zweimal dieselbe Kombination nicht unbedingt dasselbe Ergebnis, sondern auch Schattierungen oder ganz andere Resultate hervorbringen kann. Das Mischungs- verhältnis ist dabei entscheidend.

Phasen der Göttin

Es gibt Zeiten, da bevorzugt die Göttin eine oder einige Farben mehr als andere. Dadurch ändert sich die Welt: nach der blauen Phase der großen Künstlerin bedeckte Blau große Teile des Eises, in einer braunen gab es viel Steppe usw. Dabei behält sich die Göttin die anderen Farben weiterhin vor. Nur wenige Shingwa beschäftigen sich eingehend mit diesem Thema, doch legen die südlichen Shingwa nahe, dass es am Ende jeder Phase eine gelbe Radierung gibt.

DIE GESTIRNE DES HIMMELS

"Am Ende der Welt steht die Spitze vom Ei. Dort schießen alle Winde in die Höhe und tragen Funken von Rot zusammen. So fern liegt dieser Ort, dass du ihn nicht vom höchsten Gipfel der Apelioten oder Xarxarons Bergen erblicken kannst. Jeden Tag schickt Tscha die Kugel, die sich so bildet, um die Welt, um

das Rot wieder zu verteilen, und jeden Abend hat sich eine neue gebildet. Morgens ist die Farbe deutlich an der Kugel zu sehen, doch Weiß trägt auch Grün mit sich, und daraus entsteht das Gelb des Tages. Gegen Abend hat sich das Grün verbraucht, da das spitze Ende von hohen Bergen umgeben ist, auf denen wenig wächst. Und woher sollte Weiß dann Grün nehmen? Dies ist die Sonne.

Die Sterne der Menschen sind einfach die Schuppen Tschas, die sie verliert, während sie malt. Aus einigen losen Farbklecksen entstehen fallende Brocken, die lange Farbspuren über den Himmel ziehen. Ojo'Shombri, ihr Gemahl, ist nicht begabt mit den Händen. So lässt er seine Gedanken in die Wesen der Welt fahren, um sie zu inspirieren. Und so entstanden Harmonie, Schöpfung, Weisheit, Wendigkeit, Vorsicht, Lust, Kampfeswillen, Herrschaft, Vergänglichkeit und Ewigkeit. Da die Gedanken nachts im Traume frei im Kopfe wandern, denken viele, sie würden von Tschas Schuppen kommen. Tscha war begeistert und schenkte ihrem Liebsten den Mond als Zeichen ihrer Liebe. Ihn fertigte sie aus dem anderen Ende der Welt, das seither nicht mehr spitz ist."

Farben der Welt, von Shangush Sternglanz, Sidor Valantis, 3900 IZ

JENSEITS DER WELT

"Und während das Ei gedieh, besahen sich andere alte Wesen die Welt. Einige waren begeistert, jeden- falls von Teilen, und erklärten sich zu Beschützern all dessen, was ihnen gefiel. Die Absicht Tschas verstehen sie deswegen nur zum Teil, aber die Lebensspenderin lässt sie gewähren, meinen es ihre Freunde doch nicht böse. Andere wurden Geistlose, beseelt vom tiefen Neid auf die Welt, und deren Anführer. Sie trachten danach, durch Umkehr oder schlichte Zerstörung das große Werk zu beenden. Die meisten allerdings werfen nur ab und an einen Blick auf die Welt und zie- hen dann weiter. Ja, manche müssen blind, geruchlos und taub sein, weil sie stofflos die Welt durchfliegen, ohne groß von ihr Notiz zu nehmen."

Farben der Welt, von Shangush Sternglanz, Sidor Valantis, 3900 IZ

Schwer vorzustellen ist all jenes, was außerhalb des Greifbaren - "jenseits von Zunge und Schwanz" in der shingwanischen Sprache - liegt. Doch wie Tscha selbst vor ihrem Werk bereits existierte, so auch andere Wesenheiten, denen teilweise große Macht, aber noch größerer Hass innewohnt.

DIE GEISTLOSEN

Während Tscha die Leere mit ihrem kreativen Werk bereicherte, wurden unkreative Wesenheiten von Zorn erfüllt, weil sie selbst keine Schöpfer- kraft besitzen. Das Einzige, was sie schaffen kön- nen, sind seltsame Kopien der Welt und ihrer Bestandteile. Ojo'Shombri hat das Weltei zum

Schutz mit dem *Shio*, dem Nebel über der Welt, umgeben. Manche der Eifersüchtigen gelangen mit Glück oder durch die Rufe ihres Namens auf das Weltei und versuchen, es zu zerstören: mal subtil, indem sie Teile nehmen, ändern und zurücklegen oder schlicht in ihren jenseitigen Horten lagern, mal schlicht durch Tötschlagen und Zerschmettern. Gern ändern diese Wesen ihre Erscheinung, genau wie Tschas Werk. Es zu schützen, erfordert die Bannung zurück hinter den grauen Nebelschleier, in den man nur schwer kommt - zum Glück, denn so macht er es auch den Geistlosen schwer.

ANDERE GÖTTER

Die Shingwa kennen durchaus noch andere Götter außer der schöpferischen Tscha und dem Geheimnisse wahrenden Ojo'Shombri, denen sie jedoch kaum Verehrung, aber teils gewisse Achtung entgegenbringen. Einige sollen selbst Geistlose sein, andere haben sich zu Beschützern von Tschas Werk ernannt.

Böse Geistlose

Üblicherweise gilt Ho'Zint (oder Ho'Shint) als zwiespältige Geistlose, die Wissen und Magie vermitteln kann. Allein ihre schlangenhafte Gestalt macht aber deutlich, dass sie nicht vor Shingwa-Verzehr zurückschreckt. Auch soll ihr Wissen den Weg zum Wahn einläuten, bis die Anhänger unter Umständen gar selbst die Welt pervertieren.

Phavant ist ein fetter, üblicherweise klumpiger Geselle, der zu dumm ist, um in den Vorgängen der Welt Freude zu empfinden. Zudem bewegt er sich so langsam, dass er eine blühende Blume kaum ergreifen kann, bevor diese verwelkt - selbst wenn er daneben steht. So trachtet er nach Verlangsamung, bis sich nichts mehr bewegt und die Welt neben ihm den zweiten großen Fettklumpen bildet.

Auch die Götter Makspapurams gelten eher als Geistlose, die Ojo'Shombri veranlassten, den Shingwa zum Schutz die Gabe des Farbwandels zu verleihen. Prinzipiell sollen alle Wesen der Schöpfung dazu körperlich in der Lage sein; allein das Wissen fehlt den Chemec. Nur RaDja meint es nett, zertritt im Freudentaumel über den Anblick der Welt aber gelegentlich etwas. Auch als wilde Seite einer bekannten Oktade-Göttin wird sie manchmal verstanden (siehe auch nächsten Abschnitt).

All diese Wesen werden gemeinhin ohne den sonst typischen sh-Laut gesprochen, womit die Shingwa ihre Missachtung gegenüber diesen dummen Idioten zum Ausdruck bringen. Dabei mag es durchaus mehr von ihnen geben, als die obige Aufzählung offenbart.

Bewahrer

Die Götter der Oktade gelten als eher strenge Beschützer. Brajan, genannt B(r)ashan oder B(r)ash'jan, hängt so sehr an dem, was ist, dass er es mit allen Mitteln bewahren möchte. Er reitet auf der Sonne, um jede Missachtung des Werks zu beobachten und zu strafen. Dass seine Farbe gelb ist, gilt vielen südlichen Shingwa als eindeutiges Zeichen. Phavant soll in einigen Auslegungen sein Bruder sein.

Chrysir (Chryshir oder Xishir) beteiligt sich am Werk Tschas, übertreibt es in seinem schöpferischem Eifer allerdings gelegentlich, genau wie Raia, die Tänzerin (siehe zu RaDja vorletzten Abschnitt). Sehr vorsichtig ist dagegen Zatura, die sich all dessen annimmt, was grünt. Siminia wird Schimi(ni)a geheißen und soll Tscha am nächsten kommen, denn sie erschafft selbst Neues. Ihr Kult ist auch bei imperialen Shingwa beliebt.

Während Gyldara (Gyld'shara) die weibliche oder nächtliche Form Brajans sein soll, gilt Shinxir als wehrhafte Variante. Das Wesen Neretons ist nicht so ohne weiteres mit dem Glauben an den ewigen Fortgang zu vereinen. Shangush Sternenglanz schrieb dazu:

"Nereton mag es geben, doch verstehen wir Bunten ihn nicht als Herr über ein Reich, wo die Toten weilen müssen, sondern als den, der jenen, die ihr Werk in einem Leben nicht beenden, nicht gestattet, ins nächste überzugehen. Er hält das Immaterielle zurück, bis es eine Aufgabe erfüllt. Tscha ist er Quell immer aufkeimender Konflikte."

Die Bunten in Alamar sollen in ihrem Pantheon weitere Gottheiten haben, die jedoch ebenfalls hinter Tscha und Ojo'Shombri zurückstehen.

Der All-Farbige oder Farblose

Einige Shingwa sprechen von einem größerem Klecks ihrer Göttin, der bei ihrem Werk in den Himmel fiel und dort mit dem ersten Geistlosen zusammentraf, der ihr die Welt neidete. So entstand ein Wesen absoluter Zwiespältigkeit, dessen Anhänger es als All-Farbigen betiteln. Macht soll es verleihen, aber noch mehr als Ho'Zint sich am Ende jene einverleiben, die ihm dienen. Die Anderen heißen es den Farblosen. Von einem größeren Konflikt zwischen seinen Anhängern und der großen Mehrheit der Bunten zu sprechen, wäre übertrieben. Aber Vertrauen genießen die Anhänger nicht.

DIE WELT DER FEEN

Es wird immer viel spekuliert über den Ursprung von Feenwesen. Für die einen stammen sie vom Mond (bzw. dessen Rückseite), für die anderen ist die Feenwelt ein kleineres Werk Tschas (sozusagen in ihrer "grün-weiß-violetten-Phase") oder gar anderer Wesen, die damit dann Tscha an

Schöpferkraft gleichkommen. Schimia gilt unter imperialen Shingwa als mögliche Kandidatin. Dazu passt, dass Feen sich gen Süden immer schwerer oder seltener beschwören lassen, wo die fleißige Handwerkerin immer unbekannter wird. Die Horste der mächtigsten Geistlosen werden manchmal mit ihnen verwechselt, doch merkt der Reisende meist schnell, dass dort nur pervertierte Wiedergabe geschieht, während die Heimat der Feen sich durch die kreativen Einwohner auszeichnet. Aber ob die Feen selbst überhaupt eine Ahnung haben, wem sie ihre Existenz verdanken, weiß auch der gelehrteste Shanwada nicht mit Gewissheit.

LEBEN IM SIPPEN DER SCHÖPFUNG

"Tscha hasst ewigen Stillstand und Starre. Bist du von diesem Wesen, so kannst du schauen, riechen und hören, vielleicht sogar fühlen, aber ein Teil ihrer Kunst wirst du nie. Passiv wirst du treiben, sei es auf einem Bächlein oder einen Wasserfall hinab. Sei ein Teil, der Spuren hinterlässt und Wellen schlägt wie der Fisch im Wasser. Was ist stilles Wasser? Langeweile."

Farben der Welt, von Shangush Sternglanz, Sidor Valantis, 3900 IZ

Als Göttin der Veränderung fordert Tscha von ihren Anhängern Selbsterneuerung und Neuanfänge. Dass einige Leute das, was ist, nicht im großen Ganzen sondern im Kleinen für immer bewahren wollen, statt sich an der Schönheit der Veränderung zu erfreuen, ist den Shingwa ein Gräuel. Die Welt bietet viele Chancen, die sich ihre Anhänger nicht entgehen lassen sollen, ohne das Kunstwerk seiner wertvollen Bestandteile zu berauben. Der Tod unschuldiger Leute und sinnlose Zerstörung sind ebenso zu meiden wie Habgier und Neid. Wenn der andere ein schöneres Werk vollbringt, so soll dies als Anreiz für eigenes Tun dienen oder Glückwünsche entlocken. Andererseits wird der Tod eines Mörders notgedrungen hingenommen, kann er doch nach seiner Wiedergeburt im neuen Leben Wiedergutmachung leisten. Diese muss von ihm selbst kommen, die Gemeinschaft kann nur Hilfe anbieten. Das es Vervollkommen über die Leben und schließlich ein Dasein als Teil von "Was-auch-immer" geben soll, glauben Shingwa eher selten. Die Göttin teilt stattdessen die Tugenden einer Seele auf und lässt sie in neue Wesen fließen, denn sie hasst ja Stillstand.

DIE BEDEUTUNG DER FARBEN

"Nun, nachdem du vom Anfang und vom Wesen der Mächtigsten gehört hast, wird es Zeit, sich der interessanten Dinge des täglichen Lebens anzunehmen."

Da du von der Göttin die Gabe und vom Gott das Wissen besitzt, um die Farben der Schöpfung zu tragen, lerne ihre Bedeutung - und überdenke es gut, wenn du sie mischt.

Grün ist die Hoffnung, in hellen Tönen die Erneuerung, in Dunklen das Geheimnis. Ja, ein Geheimnis, denn wie unsere Gabe unser Leben sichert, so erwächst Geheimnissen oftmals Hoffnung. Rot steht für Kraft, im Orangen für Kampf, in heller Variante für Licht, in dunkler für Wärme und Wohlwollen. Die Farbe des Feuers macht dich sichtbar auf große Distanz.

Weiß zeigt sich die Neugier, die Bewegung ist grau wie Wolken.

Blau ist Unergründlichkeit und Tiefe, wenn du einen dunklen Ton wählst, und Vorsicht, wenn du einen milden aussuchst. Helles Blau kennzeichnet Zurückhaltung und Beschwichtigung.

Schwarz bedeutet Unnachgiebigkeit. Ein helles, sich dem Grau und somit Weiß annäherndes Schwarz ist der Freund der Nacht, weil du dich nicht so sehr vom Ton der Fassaden abhebst. Besonders die Nachtsichtigen werden es schwerer haben, dein Angesicht zu erspähen, trägst du helles Schwarz.

Gelb ist Klarheit und Objektivität. Über Orange und die hellen Grüntöne sprach ich ja schon. Helles Mattgelb heißt Ruhe.

Violett ist sehr auffällig, meint Schöpferkraft und versetzt dich in den Mittelpunkt.

Wenn du die sieben Farben des Regenbogens trägst, ehrt du Tscha. Vergiss aber nicht, auch zu denken und zu handeln, wie alle Farben des Bogens es verlangen. Da dies sehr schwer ist, wirst du den Regenbogen sicher nicht oft tragen."

Farben der Welt, von Shangush Sternglanz, Sidor Valantis, 3900 IZ

Die obigen Ausführungen gelten für alle Shingwa. Besonders interessant ist die Mischung verschiedener Farben: ein Bunter, der ein Kunstwerk betrachtet, mag Weiß und Violett zeigen, wenn ihn das Werk interessiert und zugleich anregt, selbst etwas zu schaffen. Grau und Orange stehen für schnellen Kampf.

Natürlich sind die auffälligen, nicht dem Hintergrund entsprechenden Farben in erster Linie Mittel zum Ausdruck gegenüber anderen Shingwa. Wie ein Neristu in seiner Muttersprache ausgiebig mit den vier Armen gestikuliert, so wechselt ein Bunter seine Hautfarbe(n). Einige sollen sich sogar über große Entfernungen stumm unterhalten können. Wie ausführlich Inhalte besprochen werden und wie tiefgründig die Themen sind, bleibt den Chemec, den mit festen Hautfarben versehenen Rassen, allerdings ein Rätsel.

"Farb-Lügen" funktioniert über das Talent Lügen; es ist möglich, sich entsprechend zu spezialisieren.

VON DER ZEITMESSUNG IN MYRANOR

von Dennis Rüter mit Beiträgen von Jochen Willmann
und einem Bild von René Littek

DIE VERMESSUNG DER ZEIT

"Das Radjarat befand sich lange unter der Herrschaft der prächtigen Radjara OrElo - zum Ärger von BiKaKur, ihrem Heermeister. Er hätte die lahrende Herrin zum Tanz fordern können, doch war jeder, der in den letzten 15 Jahren selbiges angestrebt hatte, spätestens am Tag des Tanzes tot aufgefunden worden. So fasste BiKaKur den Plan, die in den Prunk verliebte Herrin ausgerechnet an ihrem Geburtstag festzusetzen und sofort herauszufordern. Dazu verabredete er sich mit einigen misshutigen Menschenlein, die ihn am ersten Strich des Tages an einer bestimmten Stelle des Palastes treffen sollten.

"Wann ist denn dieser Strich?" fragte einer der Bande. "Ach, wir gehen da früh morgens hin" sagte ihr Chef. So stiefelte eine kleine Vorhut in der Dunkelheit zur Palastmauer und wartete still und heimlich. Da kam eine Truppe Paddir-Gardisten des Weges und vertrieb die Menschen. Wütend, dass der Heermeister sie offensichtlich verraten hatte, verfluchten sie den Namen BiKaKur's und kamen zu der Überzeugung, dass sie doch die besseren Katzenherrscher wären.

In der Dämmerung nun ging BiKaKur allein zu der Stelle der Mauer, beorderte die Wachen zu einer anderen und warf eine Strickleiter hinüber. Er wartete mehrere Winkel, doch kam niemand, und schließlich gab er den Versuch auf. Wenig später fiel er in einer Schlacht gegen ein Nachbar-Radjarat - manche meinen, OrElo habe dafür gesorgt."

Makshapuramisches Märchen, in ähnlichen Varianten vor allem im südlichen Imperium bekannt, neuzeitlich

"So standen die beiden Schüler neben der großen Scheibe auf dem Boden des Gartens des Tempels von Brajan in Centralis. Fast einen Grad ragte die Nadel empor, auf der die Schädel der Frevler wider die göttlich-imperiale Ordnung aufgespießt waren. Brajanas aus Dorinthapoles musterte die Spitze ihres Schattens, der auf die Vier zeigte.

'Mittagszeit' verkündete er und schlug den Gong. 'Nein' erwiderte Bildoro aus Balan Cantara und nahm ihm das Instrument weg. 'Wenn es Mittag wäre, würde die Sonne senkrecht über uns im Zenit stehen.'

Da kamen die Meister und fragten, wer den Gong geschlagen habe.

'Das war Brajanas' antwortete Bildoro und wich einen Schritt zurück.

'Gut gemacht' lobte die Älteste ihn.

'Aber... Warum?'

'Hier in Centralis steht die Sonne nie ganz im Zenit' belehrte ihn Brajanas. 'Daher musst du dich auf den Lauf des Schattens konzentrieren.'

Wieder mal hatte der fleißige Brajanas dem nachlässigen Bildoro eine Lektion erteilt."

Von Brajanas und Bildoro, Lehrbuch des Brajan-Kultes

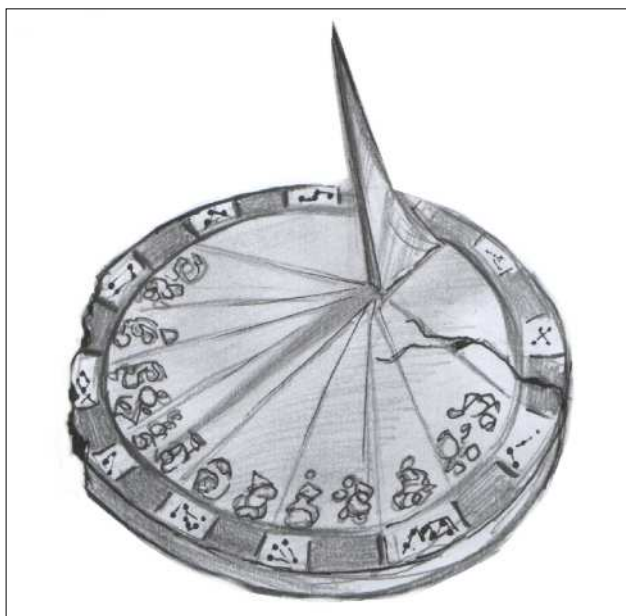
Die Zeit zu messen ist besonders für den Kult Brajans wichtig, schlagen sie doch auf ihren Gong, um den Herrscher-Gott zu preisen. Aber auch Händler, Magier und Strategu schätzen Instrumente der Zeitmessung, um das Verstreichen der Zeit zu bestimmen und sich mit bestimmten Leuten verabreden zu können. Angaben wie 'zur Mittagszeit' oder 'bei Sonnenuntergang' sind ihnen nicht genug. Zudem ist es hilfreich, die grobe Marsch- oder Fahrtdauer einschätzen zu können. Es heißt, einige Siege des Imperiums würden nur darauf beruhen, die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen zu können. So wurden die Kerrishiter zur Zeit des ersten Imperiums durch einige derart präzise Flottenmanöver überrascht, dass sogar von Seiten der Astrologen jedweder Widerstand zum Erliegen kam.

INSTRUMENTE DER ZEITMESSUNG

Zu dem im folgenden Gesagtem lässt sich noch ergänzen, dass sich (außer durch Sanduhren) auch Kalender auf die entsprechende Weise betreiben lassen, nur in einem größeren Maßstab. Zudem gibt es keine Massenproduktion, sodass sich das einfache Volk nach wie vor nach der Sonne richten muss.

Zu den beiden verbreitetsten Uhrenarten zählt die Sonnenuhr. Eine Sonnenuhr besteht auch in Myranor aus einem Halbkreis, aus dem ein spitzes, auf der Seite liegendes Dreieck, selten eine anders geformte Erhebung emporragt. Sie wird so

platziert, dass die Sonne mit dem Dreieck einen Schatten wirft, der auf dem Halbkreis im Lauf des Tages verschiedene Striche oder Ziffern berührt und so die Tageszeit anzeigt. Die genaue Ausrichtung ist entscheidend für die Genauigkeit der Uhr. Zudem ist natürlich zu beachten, dass mit steigender Entfernung vom *Gürtel der Welt* (dem Äquator) natürlich auch die Tageslänge immer stärker schwankt. Eine gute Sonnenuhr, zumindest im Norden und Süden, wird daher mit mehreren Halbkreisen auf dem Ziffernblatt versehen, die die Abweichung von der Norm (gemessen an den Tag-und-Nacht-Gleichen) anzeigen. Dieser Wert wird, je nach Jahres- und Tageszeit, zu der angezeigten Zeit addiert oder davon abgezogen.



Da so eine Uhr natürlich in der Dunkelheit nutzlos ist und der Mond keinen so zuverlässigen Lauf, geschweige denn immer Licht hat, sind Sanduhren ebenfalls weithin bekannt. Meist vereinen sich zwei spitz zulaufende Hälften aus Glas oder Kristall zu einer dünnen Verbindung in der Mitte. Wird sie auf den Kopf gestellt, fließt Sand von einer Hälfte langsam in die andere, wodurch ein Zeitabschnitt hervorragend gemessen werden kann. Manch extravaganter Kopf lässt auch runde Kieselsteinchen einsperren (oder gar Edelsteine), die beim 'Tropfen' ein hörbares Geräusch hinterlassen.

Tropfen ist das Schlagwort in Bezug auf Wasseruhren. Jeder Behälter füllt sich beständig mit Wasser, bis er überläuft, umkippt und seinen Inhalt dann in einen größeren entleert. Dieses Prinzip ist auch mit Becken bekannt, wobei dann eine Öffnung am Boden geöffnet werden muss, damit möglichst alles hinausfließt. Dafür muss der stete und gleichmäßige Nachschub an Nass ge-

währleistet sein. Am Ende gibt es teils Pumpen und Schaufelräder, die selbiges erledigen und das Wasser vom Ende zum Anfang befördern. Meist ist es jedoch der Zufluss über einen Kanal, der den Kreislauf in Gang hält, sodass in trockenen Gegenden solcherlei Typ nur selten zu finden ist. In Tharpura und Melakkam dagegen unterhalten die Amaunir sogar spezielle Zuchtbecken für ihre Fische, die quasi von allein versetzt werden. Es heißt ferner, dass die Palastbecken in Lanagar und Sulas, die von der Mahali gespeist werden, gar ein in die *RadjKura* (Bau-Geheimlehre) des Landes und Struktur dieser Städte eingebundene Riesenuhren seien. Wenn das letzte, verschollene Becken Lanagars schließlich überläuft, soll nicht nur die Hafenstadt versinken, sondern auch die Rückkehr der Jharra ins Haus stehen.

Eine Abart dieser Uhrentypen, die wie Sand- und Wasseruhren nur im Stehen eine gewisse Präzision erreicht, wird Schaufeluhr genannt. Auf ein Schaufelrad fällt dabei Sand, und nach einer gewissen Zahl von Umdrehungen wird ein Zeiger bewegt. Ist aller Sand durch, wendet der letzte Rest zugleich das Modell. Eine Weiterentwicklung der letzten fünf Jahrhunderte bilden mechanische Uhren. Erstere werden mit einer Karetan- oder Edelbronze-Feder aufgezogen und laufen dann eine ganze Weile, bis sie wieder mit einem Ladestock nachgestellt werden müssen. Sie sind transportabel und nehmen im kleinsten Modell die Fläche einer Hand ein. Die Krönung der Entwicklung stellen technomantische Uhren dar. Diese besitzen einen Astraeliten, der sie mit Kraft versorgt und der teils gar mit Blut wieder aufgeladen werden kann.

Recht exotisch sind Knalluhren, von den Kerri-shitern gebraucht. Die Kerzenzieher, die für die Tempel arbeiten, mischen alle paar Schichten ein paar Krümel Donnerpulver oder Vulkansand bei. Nach einer bestimmten Spanne erreicht die Flamme das Material und bringt es in einem Knall zum Verdampfen. Era'Sumier, besonders aus den Klöstern und Tempeln, tragen gern Ketten aus Kieselsteinen, möglichst rund, die sie in der Hand drehen und dabei 'Sumu lebt' oder 'Ehre Satu' murmeln.

VON STRICHEN BIS SCHLÄGEN - EINTEILUNG VON TAGEN

Während die Era'Sumier sich mit dem Drehen ihrer Kugeln und dem Aufsagen ihrer Sprüche begnügen - und damit durchaus Zeitspannen grob abschätzen können -, haben die Imperialen jeden Tag UND jede Nacht nach dem Vorbild des Kalenders in acht Striche (eineinhalb Erdstunden) zu neun Winkeln (zu zehn Minuten bzw. 2 SR) unterteilt. Auf einer Sonnenuhr befindet sich ein Strich folglich nach je 22,5 Grad, ein Winkel alle

2,5 Grad. Zuweilen werden die Striche nach den Götternamen der Oktade oder horasial bedeutender, geduldeter Kulte benannt, aber aufgrund der denkbaren Abweichungen ist die einfache Nummerierung (eins bis acht am Tag und eins bis acht bei Nacht) mit Abstand am gängigsten. Die Kerrishiter dagegen unterteilen nach den Gezeiten, den Vorstößen und Rückstößen Dagaths (Charyptas) entsprechend, sodass der ganze Tag aus vier Einheiten besteht, den *Logaa Dagath* ('Lagen Dagaths') zu sechs Stunden. Unter diesen stehen die *Yirea Dagath*, 'Wellen Dagaths', zu je vier pro *Logaa* und gleichlang wie die Striche, sodass ein kerrishitischer Tag sechzehn (vier mal vier) vorweist. Darunter kommen wie im Imperium Winkel.

Die Hjaldinger zählen in *Maksketi* ('Schlägen' mit Einzahl *Maksket*). Gemeint sind die Schläge eines Ruderers auf See oder des Holzfällers, der einen Baum zu Fall bringt. Etwa eine KR dauert ein *Maksketi*. Zuweilen wird für längere Zeitspannen (ungefähr 1 SR) noch *Olskahi* (Einzahl *Olskah*) genutzt, doch sind beide Spannen nicht genau festgelegt. Die Shingwa und Ashariel unterteilen den Tag in Himmelsfarben, wobei sie diesen noch mythische Bedeutungen zumessen: Schwarz für Stillstand und Ruhe, Blau für Vorsicht, Rot für Licht und Wärme, Gelb für Zerstörung, aber auch Objektivität und Weiß für Aktivität, Neugier und Bewegung - die Bezüge zur Elementaristik sind unübersehbar. Die Unterwasser-Völker richten sich, wenn überhaupt, ebenfalls nach Gezeiten wie die Kerrishiter, auch wenn zuweilen die Namen abweichen.

Die rothaarigen Vesai nennen die Zeitspanne einer kurzen Aktion *Wimpernschlag* (1 Aktion / Reaktion), 20 davon sind ein *Messen* und 20 *Messen* eine *Weile* (eine SR). Bei größeren Spannen, wie auch allgemein oft, orientieren sie sich an der Kultur, in deren Umgebung sie leben. Die Vesai von Meralis könnten das System der Kerrishiter für sich entdeckt haben.

Die Amaunir vor allem, um mal eine Anekdote weniger ernster Natur zu erzählen, nennen den Tag im Scherz *Brajans Zeit*, die Dämmerung *RaDjas Schnurren* und die Nacht *Pheronos Schleichen*.

KALENDER

Neben der Einteilung des Tages gilt es auch längere Zeiten zu unterteilen. Während im Imperium das Jahr in acht Oktale geteilt wird und diese wiederum in Nonen, gibt es in anderen Regionen, die außerhalb des Imperiums liegen, weitere Arten der Unterteilung des Jahres. So wurde auf dem shindrabarischen Archipel mit Hilfe der Zahlenmystik das Jahr, welches für die Götter wie eine

Imperiale Tageseinteilung:

8 Striche (je anderthalb Erdstunden) pro Tag UND Nacht

1 Strich zu 9 Winkeln (mit je 10 Minuten/2 SR)

Kerrishitische Einteilung:

4 Logaa Dagath (à sechs Stunden) an jedem Tag (24 Stunden)

1 Logaa Dagath zu 4 Yirea Dagath (anderthalb Stunden)

1 Yirea Dagath zu 9 Winkeln (wie im Imperium)

Hjaldinger Tage:

Größere Einheiten: imperiale Einteilung

1 Olskah dauert etwa 1 SR, 1 Maksket ungefähr eine KR

Vesai:

Größere Einheiten: imperiale oder kerrishitische Einteilung

1 Weile (1 SR) zu 20 Messen

1 Messen (15 Sekunden) zu 20 Wimpernschlägen

1 Wimpernschlag zu ca. 0,75 Sekunden

Stunde sei, in 60 Götterminuten à sechs Tagen unterteilt. Wobei der Gläubige alle 12 Götterminuten eine Göttliche Meditation (Feiertag) einlegen muss, um die Vielfalt der Welt besser verstehen zu können. Zwar kennen die Schlangenspriester diese Aufteilung schon seit langem, aber erst nach ihrer Unabhängigkeit vom Imperium vor etwa 800 Jahren wurde der Kalender wieder offiziell eingeführt.

Auch bei den Leonir in Rhacornos wird das Jahr anders unterteilt. Hier beginnt das Jahr, seit der Unabhängigkeit am 1. Tag der 2. None im Raia (26. Rondra), mit den fünf Tagen der Macht, darauf folgen drei längere Abschnitte (*Khorrtach* genannt) von je neun Tagen. Jeden dritten *Khorrtach* folgt ein *Rrondroach* mit drei Tagen, an denen Gericht gehalten wird und die Arenaspiele stattfinden. Am dritten Tag des 12. *Rrondroach* endet das Jahr und ein neues wird mit den Tagen der Macht eingeläutet.

Für die Bestimmung des kerrishitischen Kalenders zeichnen ebenfalls die Priesterinnen verantwortlich. Früher (vor dem zweiten Anschluss ans Imperium) gab es Mond-Monate, aber da ein Mond-Jahr nicht mit einem echten Jahr übereinstimmt, kam es zu immer größeren Abweichungen zur Echtzeit. So führten sie um die Mitte des 3. Jahrtausends IZ einen Sonnenkalender ein - unterstützt von den Aphirdanos, um den charybalischen Einfluss nicht zu groß werden zu lassen. Entscheidend sind hier die Jahreszeiten, benannt nach den weniger bedeutenden kerrishitischen Gottheiten. Das Jahr beginnt nach dem kürzesten Tag, was der geographischen Lage wegen der 5.

Namenlose Tag ist, sodass der erste *Shimaar* am 1. Praios (Sonntag) anfängt. Dieser dauert bis zur ersten Tagundnachtgleiche, dem Regentag, der außerhalb der *Shimaar* steht. Der folgende zweite *Shimaar* dauert bis zum längsten Tag, dem Himmelstag, der dritte bis zur zweiten Gleiche - am *Sterntag* wird den Säuglingen ihr erstes Horoskop erstellt - und der letzte schließlich bis einen Tag vor dem kürzesten, um sich auf diesen vorzubereiten.

Dieser gilt nämlich als gefährlicher Zeitpunkt, und es ist unüblich, zu feiern - wohl aber, nicht unbewaffnet zu sein (die Erstabewaffnung eines Kindes ist eine Initiation), möglichst nicht allein zu bleiben und mit Lärm und Krach durch Donnerpulver und kleine Handtrommeln das Unsagbare zwischen Ordnung und Chaos abzuhalten. Zuweilen hält sich mancher (Mann) an den Aberglauben, dass Unsagbares einer Person nichts anhaben könnte, wenn sie sich selbst gut füllt. Speis und Trank fließen dann reichlich. Der *Tag des Unsagbaren* wird im Süden also ähnlich begangen wie in Aventurien.

Die *Shimaar* werden nicht in Wochen oder Nonen unterteilt, jedoch ist jeder glatt durch 10 teilbare Tag ein Götterttag, an dem zum Beispiel das heilige Feuer des Baal'Ingra-Tempels in Prozessionen durch die Straßen getragen wird und die Arbeit eher langsam angeht. Segnungen sind an diesem Tag üblich.

Die Vesai haben dieses System übernommen - oder nur ihr bestehendes angeglichen? Daran scheiden sich die Geister. Sie benennen die *Shimaar* jedoch teils anders. Im Imperium verwenden die Vesai übrigens - außer zu religiösen Zwecken - den imperialen Kalender.

Auch die Kalender der Ban Bargui und der Draydal weichen vom imperialen ab, doch sind diese fremden Kalender nur wenigen Gelehrten des imperialen Reiches bekannt.

Shindrabarischer Kalender

1 Derejahr	1 Götterstunde
6 Tage	1 Götterminute
Alle 12 Götterminuten gibt es eine Göttliche Meditation (Feiertag), somit 5 Feiertage pro Jahr	
Beginnt am	
1. Götterminute	8.T. 5.N. Gyldara (1. FIR)
2. Götterminute	3.T. 1.N. Nere-ton (7. FIR)
3. Götterminute	9.T. 1.N. Nere-ton (13. FIR)
4. Götterminute	6.T. 2.N. Nere-ton (19. FIR)
5. Götterminute	3.T. 3.N. Nere-ton (25. FIR)
6. Götterminute	9.T. 3.N. Nere-ton (1. TSA)
7. Götterminute	6.T. 4.N. Nere-ton (7. TSA)
8. Götterminute	3.T. 5.N. Nere-ton (13. TSA)
9. Götterminute	9.T. 5.N. Nere-ton (19. TSA)
10. Götterminute	6.T. 1.N. Siminia (25. TSA)

11. Götterminute	3.T. 2.N. Siminia (1. PHE)
12. Götterminute	9.T. 2.N. Siminia (7. PHE)
1. Göttliche Meditation	6.T. 3.N. Siminia (13. PHE)
13. Götterminute	7.T. 3.N. Siminia (14. PHE)
14. Götterminute	4.T. 4.N. Siminia (20. PHE)
15. Götterminute	1.T. 5.N. Siminia (26. PHE)
16. Götterminute	7.T. 5.N. Siminia (2. PER)
17. Götterminute	3.T. 1.N. Zatura (8. PER)
18. Götterminute	9.T. 1.N. Zatura (14. PER)
19. Götterminute	6.T. 2.N. Zatura (20. PER)
20. Götterminute	3.T. 3.N. Zatura (26. PER)
21. Götterminute	9.T. 3.N. Zatura (2. ING)
22. Götterminute	6.T. 4.N. Zatura (8. ING)
23. Götterminute	3.T. 5.N. Zatura (14. ING)
24. Götterminute	9.T. 5.N. Zatura (20. ING)
2. Göttliche Meditation	6.T. 1.N. Shinxir (26. ING)
25. Götterminute	7.T. 1.N. Shinxir (27. ING)
26. Götterminute	4.T. 2.N. Shinxir (3. RAH)
27. Götterminute	1.T. 3.N. Shinxir (9. RAH)
28. Götterminute	7.T. 3.N. Shinxir (15. RAH)
29. Götterminute	4.T. 4.N. Shinxir (21. RAH)
30. Götterminute	1.T. 5.N. Shinxir (27. RAH)
31. Götterminute	7.T. 5.N. Shinxir (3. nam)
32. Götterminute	3.T. 1.N. Brajan (4. PRA)
33. Götterminute	9.T. 1.N. Brajan (10. PRA)
34. Götterminute	6.T. 2.N. Brajan (16. PRA)
35. Götterminute	3.T. 3.N. Brajan (22. PRA)
36. Götterminute	9.T. 3.N. Brajan (28. PRA)
3. Göttliche Meditation	6.T. 4.N. Brajan (4. RON)
37. Götterminute	7.T. 4.N. Brajan (5. RON)
38. Götterminute	4.T. 5.N. Brajan (11. RON)
39. Götterminute	1.T. 1.N. Raia (17. RON)
40. Götterminute	7.T. 1.N. Raia (23. RON)
41. Götterminute	4.T. 2.N. Raia (29. RON)
42. Götterminute	1.T. 3.N. Raia (5. EFF)
43. Götterminute	7.T. 3.N. Raia (11. EFF)
44. Götterminute	4.T. 4.N. Raia (17. EFF)
45. Götterminute	1.T. 5.N. Raia (23. EFF)
46. Götterminute	7.T. 5.N. Raia (29. EFF)
47. Götterminute	3.T. 1.N. Chrysir (5. TRA)
48. Götterminute	9.T. 1.N. Chrysir (11. TRA)
4. Göttliche Meditation	6.T. 2.N. Chrysir (17. TRA)
49. Götterminute	7.T. 2.N. Chrysir (18. TRA)
50. Götterminute	4.T. 3.N. Chrysir (24. TRA)
51. Götterminute	1.T. 4.N. Chrysir (30. TRA)
52. Götterminute	7.T. 4.N. Chrysir (6. BOR)
53. Götterminute	4.T. 5.N. Chrysir (12. BOR)
54. Götterminute	1.T. 1.N. Gyldara (18. BOR)
55. Götterminute	7.T. 1.N. Gyldara (24. BOR)
56. Götterminute	4.T. 2.N. Gyldara (30. BOR)
57. Götterminute	1.T. 3.N. Gyldara (6. HES)
58. Götterminute	7.T. 3.N. Gyldara (12. HES)
59. Götterminute	4.T. 4.N. Gyldara (18. HES)
60. Götterminute	1.T. 5.N. Gyldara (24. HES)
5. Göttliche Meditation	7.T. 5.N. Gyldara (30. HES)

Rhacornischer Kalender

Jahresbeginn am 1. Tag der 2. None im Raia (26. Rondra)

Tage der Macht: 5 Tage (Jahresbeginn und 4 Feiertage)

1 Khorrtach : 9 Tage

1 Rrondroach (Tage der Rechtsprechung und Arenaspiele): 3 Tage

Tageseinteilung der Tage der Macht

Neujahrstag

Tag des Schwurs

Opfertag

Tag des Krieges

Tag des Sieges

Tageseinteilung der Khorrtach

Tag der Herrschaft

Sturmtag

Feuertag oder Totentag

Ehrentag

Schmiedetag

Waffentag

Schlachttag

Zuchttag

Freudentag

Tageseinteilung des Rrondroach

Rechtstag

Schuldtag

Mydraerrhtag

Beginnt am

Tage der Macht	1. T. d. 2. N. Raia (26. Rondra)
1. Khorrtach	6. T. d. 2. N. Raia
2. Khorrtach	6. T. d. 3. N. Raia
3. Khorrtach	6. T. d. 4. N. Raia
1. Rrondroach	6. T. d. 5. N. Raia
4. Khorrtach	9. T. d. 5. N. Raia
5. Khorrtach	8. T. d. 1. N. Chrysir
6. Khorrtach	8. T. d. 2. N. Chrysir
2. Rrondroach	8. T. d. 3. N. Chrysir
7. Khorrtach	2. T. d. 4. N. Chrysir
8. Khorrtach	2. T. d. 5. N. Chrysir
9. Khorrtach	2. T. d. 1. N. Gyl dara
3. Rrondroach	2. T. d. 2. N. Gyl dara
10. Khorrtach	5. T. d. 2. N. Gyl dara
11. Khorrtach	5. T. d. 3. N. Gyl dara
12. Khorrtach	5. T. d. 4. N. Gyl dara
4. Rrondroach	5. T. d. 5. N. Gyl dara
13. Khorrtach	8. T. d. 5. N. Gyl dara
14. Khorrtach	6. T. d. 1. N. Nereton
15. Khorrtach	6. T. d. 2. N. Nereton
5. Rrondroach	6. T. d. 3. N. Nereton
16. Khorrtach	9. T. d. 3. N. Nereton
17. Khorrtach	9. T. d. 4. N. Nereton
18. Khorrtach	9. T. d. 5. N. Nereton
6. Rrondroach	9. T. d. 1. N. Siminia

19. Khorrtach

20. Khorrtach

21. Khorrtach

7. Rrondroach

22. Khorrtach

23. Khorrtach

24. Khorrtach

8. Rrondroach

25. Khorrtach

26. Khorrtach

27. Khorrtach

9. Rrondroach

28. Khorrtach

29. Khorrtach

30. Khorrtach

10. Rrondroach

31. Khorrtach

32. Khorrtach

33. Khorrtach

11. Rrondroach

34. Khorrtach

35. Khorrtach

36. Khorrtach

12. Rrondroach

3. T. d. 2. N. Siminia

3. T. d. 3. N. Siminia

3. T. d. 4. N. Siminia

3. T. d. 5. N. Siminia

6. T. d. 5. N. Siminia

5. T. d. 1. N. Zatura

5. T. d. 2. N. Zatura

5. T. d. 3. N. Zatura

8. T. d. 3. N. Zatura

8. T. d. 4. N. Zatura

8. T. d. 5. N. Zatura

8. T. d. 1. N. Shinxir

2. T. d. 2. N. Shinxir

2. T. d. 3. N. Shinxir

2. T. d. 4. N. Shinxir

2. T. d. 5. N. Shinxir

5. T. d. 5. N. Shinxir

4. T. d. 1. N. Brajan

4. T. d. 2. N. Brajan

4. T. d. 3. N. Brajan

7. T. d. 3. N. Brajan

7. T. d. 4. N. Brajan

7. T. d. 5. N. Brajan

7. T. d. 1. N. Raia

Kerrishitischer/Vesayitischer Kalender

Jahresbeginn ist am 1. Praios

1 Shimaar: 90 Tage (vier pro Jahr)

Nach jedem Shimaar: ein freier Tag (vor dem ersten sogar zwei)

Alle 10 Tage eines regulären Shimaar: Götterttag, bildet Schwerpunkt für Segnungen

Beginnt am

1. Shimaar -	Sonnentag (1. Pra)
Regentag (Tagundnachtgleiche) -	Sturmtag (2. Tra)
2. Shimaar -	1. T. 1. N. Chrysir (3. Tra)
Himmelstag (längster Tag) -	Frosttag (3. Fir)
3. Shimaar -	Thearchentag (4. Fir)
Sterntag (Tagundnachtgleiche) -	Nebeltag (5. Per)
4. Shimaar -	1. T. 1 N. Zatura (6. Per)
Vor-Unsagbar-Tag -	9. T. 5. N. Shinxir (4. Namenloser)
Tag des Unsagbaren (kürzester Tag) -	Sonnentag (5. Namenloser)

DER NERISTISCHE THULNA'IL

von Thomas Bemberg und *Davidoria*
mit einem Bild von René Littek

Khorraorokh fuach Shoogruufyach blutete stark, der Stammeskrieger der Leonir hatte im Kampf gegen den Uralor schwere und tiefe Verletzungen davongetragen. Sein Fleisch war aufgerissen, man konnte die zersplitterten Rippen sehen, die Lunge bewegte sich kaum noch und das Herz wollte gerade seine letzten Schläge tun. Doch das Leben ist ein heiliges Gut, Ansumya schenkt es uns und wenn wir die Fähigkeit haben es zu erhalten, dann müssen wir dies auch tun. Hurronu kniete neben dem schwer verletzten Leonir. Für den Neristu hatte der mutige Krieger die meiste Zeit nur Verachtung und Spott übrig, hatte der Neristu sich doch nur ein wenig in der waffenlosen Kampfkunst der Neristu geübt, um nicht ganz wehrlos zu sein, auch lehnte er Waffen völlig ab. Hurronu besah sich die Wunden seines verletzten Gefährten kurz, er sprach kein Wort, dann legte er seine unteren Hände auf die Wunden, nur ein leises Knurren vor Schmerzen zeigte, dass der Leonir noch lebte. Dann hob Hurronu sein oberes Armpaar vor seinen Körper, seine flinken Hände standen sich gegenüber und was nun folgte war eine schnelle Abfolge von höchst komplizierten Gesten mit seinen acht Fingern. Die Augen seiner Kameraden, welche um den Verletzten und seinen Heiler herum standen, vermochten den flinken Bewegungen kaum zu folgen. Keiner von ihnen hatte auch nur die geringste Ahnung was ihr Freund gerade machte. Hurronu sprach nicht viel und wenn sie in den letzten gemeinsamen Oktalen eine Verletzung hatten, heilte er diese meist recht flink mit seinen heilkundlichen Fähigkeiten, auch Gifte und Krankheiten hatte der Neristu gut im Griff. Erst als sich langsam die Wunden des Leonir schlossen, war ihnen bewusst was er da machte. Knochen und Muskeln fügten sich wieder zusammen, das Blut hörte auf zu fließen, Haut legte sich über die eben noch offenen Stellen und ein samtiger kurzer Pelz wuchs nach. Vor ihren Augen sahen sie ihren Freund wie von Geisterhand genesen.

HINTERGRUND

Meist in einem Nerenith aufgewachsen und ausgebildet stellen die Medici und Wundärzte der Neristu den größten Teil der neristischen Heiler. Doch bilden die Thulna'il, die Heilzauberer der

Neristu, das Rückgrat der neristischen Heilkunst. Denn während ihre nicht magisch begabten Kollegen die meisten leichten und eher mittelschweren Fälle von Verletzungen, Vergiftungen und Erkrankungen gut in den Griff bekommen, sind die Thulna'il gerade dort erfolgreich, wo deren Künste enden. Vor allem Alchimisten, Technomanten, Prothetiker / Vivomorphisten und Heilzauberer, bieten die Thulna'il einem Verehrten alles was er benötigt. Versorgen die Alchimisten gerne Reisende, Medici, Wundärzte und Heilzauberer mit ihren Tränken und Tinkturen, versorgen die Technomanten ihre Kollegen mit allen nötigen technomantischen Hilfsmitteln zur Erkennung von Giften und Krankheiten, für Operationen und fortlaufende Behandlungen. Und wo die magischen Heiler einen Arm, ein Auge oder sogar ein Organ nicht einmal mehr mit ihrer Heilmagie regenerieren können, da erschaffen die Prothetiker und Vivomorphisten den nötigen Ersatz. Die Heiler an sich sind meist in der Lage jede Verletzung, Erkrankung und Vergiftung profan wie magisch zu erkennen und zu behandeln, ebenso dazu den Körper ihres Patienten zu stärken oder von inneren Parasiten zu befreien. Zudem haben sich einige von ihnen die Fähigkeiten der Thulna'il zu Nutzen gemacht ihr eigenes oder das Aussehen ihrer Patienten zu verändern, finden doch unter den Thulna'il nicht nur allerlei mögliche Formeln zur Heilung und Diagnose rege Verbreitung, sondern auch jede mögliche Formel zur Veränderung des Aussehens bis hin zur Rasse eines Lebewesens.

Thulna'il verlassen nur gelegentlich ihre Heimat, meist um Erfahrungen zu sammeln damit sie bessere Heiler werden können, oder um Formeln mit den Thulna'il anderer Nerenithe zu tauschen, oder schlicht weil sie auf Grund ihrer Verbindungen zur Unterwelt von der Stadtgarde gesucht werden.

ZITATE

"Du solltest still halten, sonst nähe ich deinen Finger vielleicht noch falsch herum an."

"Ich glaube, du hast da was verloren, aber wenn du 5 Aureal zahlst, kann ich dir deinen Schwanz wieder anfügen!"

"Ich ehre Ansumya indem ich den Körper, den sie

einem jeden Lebewesen schenkt, heilige, ihn heile und erhalte. Aber ich arbeite nicht umsonst! Wenn du die Fähigkeiten eines Meisters haben willst, musst du auch dafür bezahlen, sonst kannst du zum nächsten Knochenbrecher um die Ecke gehen!"

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die jungen Thulna'il kleiden sich ein wenig anders als andere Neristu, nur wenige tragen das übliche Gewand der Bleichblauen, bestehend aus einer schwarzen Hose aus Echsenleder, dem Tencha, das neristischen Obergewand, Stiefeln oder Sandalen. Die Kleider der Thulna'il sind meist ein wenig besser und bestehen aus besseren Materialien, doch auch sie tragen darüber einen dunklen Kapuzenumhang als Schutz vor der Sonne oder den Blicken der Menschen (oder Amaunir, oder oder oder). Ihre Waffen sind jene die im Normalfall bei einem jeden Neristu zu finden sind, meist Dolche und der Neristustab, wenn der Thulna'il das Tragen von Waffen nicht völlig ablehnt, weil er Pazifist ist. Einzig auffälliger Schmuck eines Thulna'il ist ein Arm- oder Halsreif aus reinem Silber; von den Alchimisten verhüttet und von den besten Silberschmieden geformt ist dies das Standessymbol der Thulna'il und der einzige Schmuck, den er nie ablegt, auch wenn er schlafen geht. Tierische Begleiter der Thulna'il sind früher oder später Schlangen, bei einigen wenigen sogar eine Ansumyaviper, das heilige Tier der Ansumya. In einer praktischen Ledertasche werden Verbände, Kräuter, medizinische Instrumente und vielleicht sogar Schreibzeug und medizinische Aufzeichnungen transportiert.

ROLLE IN DER HELDENGROUPE

Bis der Thulna'il seine Fähigkeiten, Zauber und Formeln erweitert hat ist er in der Gruppe vor allem der ideale Heiler und Gelehrte. Später kann er dann die Gruppe noch im Kampf unterstützen indem er aus sicherer Entfernung seine Gefährten heilt oder ihre Gegner ver- bzw. bezaubert. Auf Grund seiner geringen körperlichen Kräfte und seiner Einstellung zum Kampf ist er jedoch nicht als Kämpfer geeignet, auch wenn er schnell lernen wird sich zumindest waffenlos seiner Haut zu wehren, sollte seine Magie dafür nicht hinreichend sein.

DER NERISTRISCHE THULNA'IL

Rasse: Neristu

Kultur: Imperiale Neristu (Nerenith)

Profession: Thulna'il (Heilzauberer)

Größe: 1,45 Schritt

Gewicht: 35 Okul

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelblau

Modifikationen: IN +1, FF +2, GE +1, KO -1, KK -2; LeP +7, AuP +12, AsP +12. MR -0

Eigenschaften: MU 12, KL 12, IN 15, CH 14, FF 16, GE 12, KO 12, KK 8; LeP 23, AuP 28, AE 32 (1 pAsP aus der Bindung der Schlange kann zurück gekauft werden); KE -, MR 7, SO 5,

Vorteile: Nachtsicht, Beidhändig, Gutes Gedächtnis, Feste Matrix, Immunität gegen Pflanzengifte, Immunität gegen Krankheiten, Gefahreninstinkt (Startwert 3), Vollzauberer, Zusätzliches Armpaar, verhüllte Aura

Nachteile: Goldgier 6, Höhenangst 6, Lichtempfindlich, Neugier 6, Prinzipientreue (Pazifismus, 8 GP), Randgruppe;

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Talentspezialisierung auf ein Heilkunde-Talent, Große Meditation, Regeneration I, Repräsentation (Thulna'il), Ritualkenntnis (Thulna'il) 7, Bindung der Schlange, Harmonisierung, Entspannung, Kleine Alchimie, Heilsame Bandagen, **Gaben:** Gefahreninstinkt 3

Kampf (AT/PA): AT-Basis 6, PA-Basis 7, FK Basis 8, INI-Basis 10, Raufen 2 (7/8), Ringen 2(7/8), Dolche 1 (6/8), Hieb Waffen 0 (6/7), Säbel 0 (6/7), Stäbe 1 (6/8), Wurfmesser 1 (7)

Körper: Athletik -1, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Schleichen 3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Sich verstecken 2, Singen -2, Sinnenschärfe 5, Stimmen imitieren -3, Tanzen 0, Zeichnen 2

Gesellschaft: Gassenwissen 1, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Sich verkleiden -3, Überzeugen 2

Natur: Fährtensuche 0, Fesseln / Entfesseln 2, Orientierung 3, Wildnisleben 0

Wissen: Anatomie 3, Götter/Kulte 3, Magiekunde 1, Mechanik 2, Pflanzenkunde 4, Rechnen 2, Sagen/Legenden 3, Schätzen 1, Sternkunde 2, Tierkunde 2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Neristal 10, Zweitsprache Gemein-Imperial 9, Imperiale Lautzeichen 10

Handwerk: Alchimie 5, Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 8, Heilkunde Seele 5, Holzbearbeitung 1, Kochen 1, Lederarbeiten 1, Malen/Zeichnen 4, Schlösser Knacken 2, Schneidern 1

Zauber: Humus 7, Mishkarya 5, Harmonie 4, Wasser 4, Wahnsinn 4

Instruktionen: Beseelung, Heilung, Infektion, Reinigung, Wahrnehmung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Heilmagie, Instruktion: Regeneration

Formeln: Auge des Anatomen (Q4), Ausdauer steigern (Q4), Durchhaltevermögen (Q3), Giftheilung (10, Q3), Giftheilung (15, Q4), Großer Heilzauber (Q6), Kleiner Heilzauber (Q6), Konstitutionssteigerung (Q4), Krankheit heilen (Q5), leichte Krankheit heilen (Q5), Reinigung des Wassers (Q4), Schnellheilung (Q4)

Ausrüstung: Heilkräuter (10 Dosen), gute Kleidung, Dolch, Medizinisches Werkzeug im Wert von 5 Aural, gebundener Schlangenarmreif als Arm- oder Halsreif

RITUALE DER THULNA'IL

Über Jahrhunderte hinweg haben die Heilzauberer der Thulna'il neben zahllosen Formeln zur Heilung und Veränderung des Körpers auch eine ganze Anzahl an Ritualen hervorgebracht die wesentlich effektiver wirken als es ähnliche Formeln vermögen. Ob diese Effektivität nun in der Wirkung oder den Kosten besteht ist von Ritual zu Ritual unterschiedlich.

Selbst die zweitausend Jahre imperialer Sklaverei hat sie dieses Erbes nicht völlig berauben können und noch heute verfügen die Thulna'il über eine große Zahl an Ritualen die ihre Heilmagie auf verschiedenste Weise unterstützen.

KÖRPERTRANSFORMATION

Die Thulna'il der Neristu sind Meister der Körpermodifikation, sie besitzen zahllose Formeln um einen Körper für kürzere Zeit leichter oder stärker zu verändern. Doch hat sich die spontane Beschwörungsmagie als äußerst ineffektiv bei der komplexeren und vor allem länger wirkenden Transformation erwiesen. So wurden schon vor langer Zeit Rituale entwickelt welche dies wesentlich effektiver ermöglichen. Dieses Ritual gibt es sowohl mit der Quelle Humus als auch Khalyanar.

Voraussetzungen: RK (Thulna'il) 5, Instruktion: Verwandlung

Lernen: 200 AP, 3

Ritualdauer: 1 Tag (von Sonnenunter- bis Sonnenaufgang)

Ritualprobe: +0 / +7 / +7 + MR

Ritualkosten: 42 AsP / 65 (1) AsP / 75 (3) AsP; der verwandelte verliert 5-RkP* permanente LeP

Wirkung: Mit diesem Ritual kann das Aussehen einer Person radikal verändert werden, ohne dass sich ihre inneren Werte, sprich: ihre Eigenschaften, ändern. Haar-, Haut- und Augenfarbe, Proportionen der Gliedmaßen und des Gesichts lassen sich so ändern, ja selbst Größe und Gewicht können um bis zu 5% verändert werden. Auch kleinere Narben, Falten und geringfügige Ver-

stümmelungen lassen sich so entfernen. Unabhängig davon ob das Ziel des Rituals in die Verwandlung einwilligt, muss die MR in die Probe eingerechnet werden. Sollten Wesen von einer anderen Spezies als der Zauberer oder gar Tiere mit diesem Ritual belegt werden, muss eine um bis zu 7 Punkte erschwerte Probe gelingen.

Durch Narben entstandene permanente Reduktionen des Erscheinungsbildes auf der Skala herausragend aussehend / gut aussehend / durchschnittlich aussehend / unansehnlich / widerwärtiges Aussehen können zwar mittels KÖRPERTRANSFORMATION wieder rückgängig gemacht werden, ebenso kann das Aussehen auf dieser Skala gesteigert werden, doch ist diese Prozedur für den Verwandelten sehr anstrengend, so dass es zusätzlich 1W6 permanente LeP pro Stufe auf der Aussehensskala kostet (Optional: Der Meister kann bei einer Steigerung der Skala zum Nachkaufen von Aussehensvorteilen oder dem Abbau von Aussehensnachteilen auch auf die pLeP Kosten verzichten und Nachteile für GP-Kosten x50 AP wegkaufen bzw. Vorteile nachkaufen lassen. Bei einer Rückgewinnung eines im Spiel verlorenen Vorteils kann der Meister die pLeP-Kosten um RkP* senken.).

Es ist möglich, einem bereits mittels KÖRPERTRANSFORMATION Verwandelten nochmals eine neue Gestalt zu geben, doch ist für jede folgende Behandlung die Ritualprobe um 3 Punkte erschwert. Eine Rückverwandlung führt hierbei aber immer zur Ursprungsform zurück.

Wirkungsdauer: RkP* Nonen / permanent (p), durch Anpassung der neuen Gestalt an die bisherige natürliche Aura ist diese Veränderung nach 12 -RkP* Oktalen nicht mehr rückgängig zu machen. / permanent (n)

Quellen: Humus oder Khalyanar

Varianten: Ab einer RK von 10 kann mit diesem Ritual auch das Geschlecht des "Opfers" geändert werden. Das Ritual ist dafür um weitere +5 Punkte erschwert. Die permanente Variante ist erst ab einer RK von 10 möglich, die augenblickliche erst ab einer RK von 14. Zudem muss die augenblickliche Variante auf eine schon bestehende permanent gewirkte Variante gewirkt werden.

FRUCHTBARKEIT

Für die Neristu sind Nachkommen sehr wichtig, zum einen weil die Nachkommen, wie bei anderen Kulturen auch, die Altersversorgung sichern, zum zweiten weil die Cirkel Nachwuchs brauchen, zum dritten weil die Seelen der Neristu nicht wiedergeboren würden, wenn es keine Nachkommen mehr geben würde. Auf Grund dieser Tatsachen haben die Thulna'il schon vor langer Zeit verschiedene Rituale entwickelt, die Fruchtbarkeit zu erhöhen und eine Schwanger-

schaft zu ermöglichen. Völlig unfruchtbare Nerista werden allerdings in die Dir-An-Sun zu den Dur'An geschickt, welche in solchen Fällen schon wahre Wunder vollbracht haben sollen.

Voraussetzungen: RK (Thulna'il) 5

Lernen: 100 AP, 6

Ritualdauer: 3 SR

Ritualprobe: +0

Ritualkosten: 12 AsP

Wirkung: Das Ziel des Rituals wird im nächsten Oktal deutlich fruchtbarer sein und mit hoher Wahrscheinlichkeit Kinder empfangen/zeugen. Gleichzeitig

Wirkungsdauer: RkP* 3 Tage

Quellen: Humus, Erfolg

Varianten: Die Zauberpriesterinnen haben ein Ritual mit sehr ähnlicher Wirkung zu gleichen Kosten, jedoch wird bei ihnen das Ritual als langes Gebet abgehalten. Es wird jedoch meist nur bei Frauen genutzt, die Probleme haben ein Kind zu empfangen. Die Verbreitung für die Icemna ist 7.

BEFRUCHTUNG

Neben dem Ritual zur Steigerung der Fruchtbarkeit gibt es noch ein weiteres Ritual, um die Elternschaft unter den Neristu zu sichern. Auch wenn es zahllose Formeln mit ähnlicher Wirkung gibt, ist die Wirksamkeit des Rituals mit diesen Formeln noch lange nicht erreicht worden.

Für das Ritual selbst legt sich das Paar, das die Elternschaft angestrebt, nackt auf einen Tisch oder ein Bett, der Thulna'il legt seine unteren Hände auf den Bauch der Frau, in Höhe der Gebärmutter, und auf die Genitalien des Mannes. Mit den oberen Händen vollzieht er die Zaubergesten für das Ritual. Das Ritual könnte auch in jeder anderen Körperhaltung ausgeführt werden, auch im Stehen, aber meist bevorzugen es die Patienten bei dem Ritual zu liegen.

Voraussetzungen: RK (Thulna'il) 7

Lernen: 100 AP, 6

Ritualdauer: 1 SR

Ritualprobe: +0

Ritualkosten: 6 AsP

Wirkung: Der Samen des Mannes wird direkt in den Körper (die Gebärmutter) der Frau übertragen, die Wahrscheinlichkeit einer Schwangerschaft steigt stark an.

Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)

Quellen: Humus, Erfolg, Transfer

Varianten: Die Zauberpriesterinnen haben ein Ritual mit sehr ähnlicher Wirkung zu gleichen

Kosten, jedoch wird bei ihnen das Ritual als langes Gebet abgehalten und wird nur selten gebraucht, da nur wenige Paare auf Era'Sumu sich weigern miteinander ein Kind zu zeugen, wenn die Priesterinnen es ihnen auftragen. Daher ist die Verbreitung unter den Icemna lediglich 3.

HEILSAME BANDAGEN

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 3

Instruktion: Heilung oder Beseelung

Lernkosten: 50 AP, 7

Ritualdauer: 6 SR

Ritualprobe: + 0

Ritualkosten: 10 AsP

Wirkung: Mit diesem Ritual werden aus sauberen Stoffbahnen RkP*/2 heilsame Bandagen hergestellt. Während der nächsten drei Ruhephasen erhöht die Bandage die Regeneration des Patienten um einen Punkt. Man kann immer nur Nutzen aus einer Bandage ziehen. Werden die Bandagen nicht benutzt verlieren sie ihre Wirkung nach einer None.

Wirkungsdauer: eine None

Quelle: Humus

KLEINE ALCHIMIE

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 3

Instruktion: Beseelung

Lernkosten: 50 AP, 7

Ritualdauer: 1 SR

Ritualprobe: + 0 / +5 / +7

Ritualkosten: 5 / 10 AsP

Wirkung: Die Heilwirkung von Kräutern, Beeren, Wurzeln, Rinde, Saft etc., die mit dem Ritual verzaubert werden, entfalten stets das Doppelte ihrer angegebenen Wirkung. Bei getrockneten Pflanzenteilen ist die Probe um +5 Punkte erschwert. Es ist auch



möglich einfache Kräutersalben oder eingelegte Kräuter mit diesem Ritual zu behandeln und die einfache Kräutermagie so zu doppelter Wirkung kommen zu lassen. In diesem Fall ist die Ritualkunde-Probe um +7 Punkte erschwert und kostet 10 AsP.

Wirkungsdauer: Die Kräuter/Tinkturen bleiben RkP* Minuten aufgeladen.

Quelle: Humus

VERBOTENE PFORTEN II

Auf Grund Ihrer Ansumyafürchtigkeit erlernen viele Thulna'il schon sehr früh die verbotenen Pforten, um sich im Notfall wie die Ansumyaviper für die Ihren aufopfern zu können. Doch haben die Thulna'il auf Grund dieser Praktik schon früh gelernt ihre Kräfte besser zu kanalisieren als es anderen Zauberkundigen möglich ist.

Voraussetzung: SF Verbotene Pforten, Selbstbeherrschung 5

Wirkung: Dies ist eine Steigerung der Fähigkeiten der bekannten Verbotenen Pforten:

- Die Selbstbeherrschungs-Probe, um die Verbotenen Pforten zu öffnen, ist nur noch um +5 Punkte erschwert.
- Die eigentliche Zauberprobe ist nicht mehr um +2 erschwert.
- Der Zauberspruch verbraucht keine 1W3 LeP zusätzlich und bringt auch keine Erschöpfung mehr ein.

Die restliche Wirkung bleibt identisch.

Verbreitung: Thulna'il 4,

Lernkosten: 100 AP

GEFANGENER BLICK

Durch komplizierte Gesten mit Händen und Fingern vor dem Gesicht des Patienten manipuliert der Thulna'il dessen Geist und versetzt ihn in einen leichten Hypnosezustand. Dieses Ritual dient in erster Linie als Vorbereitung auf Behandlungen zur Seelenheilkunde, weil es den Patienten empfänglicher für die Worte und die Magie des Thulna'il macht.

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 5

Lernen: 100 AP, 3

Ritualdauer: 1 bis 3 SR je nach Zustand des Patienten (kooperativ, aufgebracht etc.)

Ritualprobe: +0, + Zuschlag nach Meisterentscheid für aufgebrachte / aggressive etc. Patienten; bei unfreiwilligen Opfern noch die MR. (Außerdem hat ein unfreiwilliges Opfer zumindest am Anfang noch die Möglichkeit die Augen zu schließen bzw. wegzuschauen und damit das Ritual abzublocken)

Wirkung: Die MR des Patienten wird für den Thulna'il während der Wirkungsdauer aufgehoben. Außerdem gehorcht der Patient dem Heiler wie unter der Wirkung der Formel "Respekts-

person" (MyMa S. 52). Der Patient ist leichter manipulierbar und offener dem Thulna'il gegenüber.

Nachfolgende Proben auf Heilkunde-Seele, Überreden-Proben, um den Patienten dazu zu bringen, Geheimnisse zu verraten oder bestimmte Handlungen zu begehen werden für die Wirkungsdauer um RkP*/2 erleichtert.

Diese Boni gelten nur für den Thulna'il, der das Ritual durchführt. Außerdem kann der Patient zu nichts gezwungen/überredet werden, das seinen innersten Moralvorstellungen (Meisterentscheid) widerspricht, auf jeden Fall aber alles was unter seine "Prinzipientreue" fällt. Dies gilt auch für magische "Überredungsversuche", in diesen Missbrauchsfällen entfällt der Bonus des Rituals.

Ritualkosten: 2 x MR in AsP, mindestens 5 AsP

Wirkungsdauer: RkP* SR

Quellen: Zauberei, Harmonie, Erfolg

Varianten: Eine Variante, um den Patienten den ganzen Tag mittels Heilkunde-Seele behandeln zu können, erschwert die RK-Probe um +5 Punkte, ist nur auf freiwillige Ziele anwendbar und kostet 10 AsP, diese Variante gehört automatisch zu dem Ritual.

Es soll eine mächtigere Form des Rituals ("Gefangener Geist") geben, welche eine längere Wirkungsdauer hat (z. B. für die Anwendung des Rituals Körpertransformation) und keine Einschränkungen bezüglich Moralvorstellungen hat.

AKUPRESSUR

Unter den Heilern der Neristu, aber nicht ausschließlich bei diesen verbreitet, ist die Kunst der Druckzonenmassage. Ist die Massage an sich auch unter den meisten Medici anderer Völker bekannt und verbreitet und findet auch in erotischen wie esoterischen Gebieten Anwendung, so ist die Kunst der Akupressur, der gezielten Druckzonenmassage fast ausschließlich unter den Thulna'il und auch den profanen Heilern der Neristu verbreitet. Basierend auf der 7-Elemente Theorie und der Kenntnis von Sitz, Wirkung und Zusammenspiel der Organe haben die Thulna'il verschiedene Massagetechniken der Akupressur entwickelt, die nicht nur bei den Bleichblauen sehr beliebt sind, sondern auch ihre Anhänger bei allen Völkern und sogar in den Kreisen der Optimaten gefunden haben. Die Thulna'il haben hingegen noch die Möglichkeit entdeckt, die Kunst der Akupressur mit Hilfe ihrer magischen Kräfte zu verstärken.

Harmonisierung

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 3

Lernen: 50 AP, 5

Ritualdauer: 3 SR

Ritualprobe: +0

Ritualkosten: 5 AsP

Wirkung: Die Energieströme des Körpers werden harmonisiert und der Körper wieder in sein inneres Gleichgewicht gebracht. Dadurch steigt die Widerstandskraft und Gesundheit des Patienten. Solange die Wirkung dieser Harmonisierung anhält, sind sämtliche Proben zur Regeneration (LeP, wie AsP) sowie KO-Proben zum Widerstand gegen Gifte und Krankheiten um zwei Punkte erleichtert. Zudem steigt die nächtliche Regeneration LeP wie AsP um 2 Punkte an.

Wirkungsdauer: 3 + RkP*/2 Tage

Quellen: Humus, Harmonie

Entspannung

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 5

Lernen: 100 AP, 4

Ritualdauer: 3 SR

Ritualprobe: +0 / +ZfP*/RkP*

Ritualkosten: 10 AsP

Wirkung: Die Muskeln des Patienten werden durchmassiert, dadurch werden Schmerzen beendet, alle Auswirkungen von Krämpfen, Verspannungen, Kopfschmerzen, Muskelkater u. ä. also vornehmlich Abzüge auf KL, IN oder GE, KO und KK werden beendet.

Wurden die Abzüge durch Zauber oder Rituale erzeugt (z. B.: die Strafmagie PEIN BEUGE DICH) wird deren Wirkung beendet, sofern die Wirkung nicht permanent ist, dann wird die Wirkung nur für RkP* SR unterdrückt.

Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)

Quellen: Humus, Harmonie

SKALPELL-RITUALE

Jede der magischen Ausrichtungen der Thulna'il hat in Zusammenarbeit mit den anderen Ausrichtungen verschiedene Objektrituale entwickelt, um ihre Künste magisch wie profan zu unterstützen. Die Heilzauberer der Thulna'il haben dabei gelernt, ihr wichtigstes Werkzeug zu verzaubern: ihr Skalpell, den wichtigsten Teil ihres chirurgischen Bestecks. Die Griffe der Skalpelle der Thulna'il werden aus einer Silberlegierung hergestellt, die von den Alchimisten auf nahezu höchste elementare Reinheit verhüttet wurde, die Klinge aus schwarzem Obsidian, einem Material das schärfer gearbeitet werden kann als edelster Stahl. Graviert werden die Griffe der Skalpelle mit Zeichen der Alt-Neristalen Bilderschrift. Jedes Skalpell wird individuell für den Thulna'il, der es verzaubern will, von einem Meister seines Handwerks gefertigt. Es wird ihm jedoch erst dann ausgehändigt, wenn er gelernt hat das Skalpell zu binden, ein solches Skalpell gilt als

Symbol für Reife, Erfolg und magisches wie profanes Wissen. Die Kosten betragen 25 Aureal für das gefertigte Skalpell, diese werden oft von der Sippe oder dem Cirkel des Thulna'il aufgebracht, oder einem reichen Gönner, dem er einst das Leben gerettet hat. Das Skalpell kann mit bis zu 7 Ritualen belegt werden, das Apport-Ritual wird meist von reisenden Heilzauberern der Thulna'il bevorzugt als zweites Ritual auf das Skalpell gelegt, dann aber so, dass noch weitere Rituale auf das Skalpell gelegt werden können. Da nicht alle Thulna'il genug magische Zauberkraft besitzen, um die Rituale zu wirken, können hier fehlende AsP durch LeP ausgeglichen werden. Das Skalpell gilt als außergewöhnlich hochwertiges Werkzeug, um jedoch den Bonus der Qualitätsstufe für *Heilkunde*-Proben zu erhalten, muss der Thulna'il ein komplettes (profanes) chirurgisches Besteck aufweisen.

BINDUNG

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 3

Lernen: 100 AP, 7

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF +3

Erschaffungskosten: 22 (1) AsP

Wirkung: Die üblichen Auswirkungen der Bindung.

Wirkungsdauer: permanent (p)

REINIGUNG

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 5, Instruktion: Reinigung

Lernen: 125 AP, 6

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF +3

Erschaffungskosten: 24 AsP

Wirkung: Wendet der Thulna'il einen AsP auf wird das Skalpell von Schmutz, Blut etc. gereinigt (irdisch gesprochen: es wird desinfiziert)

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: KL/FF/FF +2

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* SR

RUHIGE HAND

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 5, Heilkunde-Wunden 5

Lernen: 150 AP, 5

Erschaffungsprobe: KL/FF/FF +5

Erschaffungskosten: 23 (1) Asp

Wirkung: Zitterbewegungen des Zaubernenden werden bis zu einem gewissen Grad ausgeglichen, *Heilkunde Wunden* - Proben bei denen das Skalpell zum Einsatz kommt erhalten einen Bonus von 3 Punkten. Dieser Bonus ist kumulativ zu dem Bonus aus hochwertigem und außergewöhnlich hochwertigem Besteck.

Wirkungsdauer: permanent (p)

HEILENDER SCHNITT

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 7

Instruktion: Heilung

Lernen: 100 AP, 4

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF +5

Erschaffungskosten: 23 AsP

Wirkung: Der Thulna'il kann nach einer misslungenen *Heilkunde Wunden* - Probe die erzeugten Schadenspunkte sofort heilen, falsche Schnitte heilen wieder zu, etc. auch eine Operationswunde kann auf diese Weise verschlossen werden. Die Kosten entsprechen den geheilten LeP.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: KL/CH/FF +2

Aktivierungskosten: Variabel

Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)

SCHMERZLOSER SCHNITT

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 9

Lernen: 150 AP, 4

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF +7

Erschaffungskosten: 25 AsP

Wirkung: Nach der Aktivierung wird die Stelle an der geschnitten wird automatisch betäubt. Auf diese Weise kann ein Patient ohne Schmerzen operiert werden.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: MU/KL/CH +5

Aktivierungskosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

VARIABLES BESTECK

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 11

Instruktion: Verwandlung oder Kontrolle [Element]

Lernen: 100 AP, 5

Erschaffungsprobe: KL/FF/FF

Erschaffungskosten: 23 AsP

Wirkung: Die Schneide des Skalpell's nimmt die vom Zauberer gewünschte Form an, dies sind in der Regel andere Skalpell- oder Nadelformen (z. B.: zum Starstechen), aber auch Haken und sogar Klammern sind möglich.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: MU/KL/FF +5

Aktivierungskosten: 2 AsP

Wirkungsdauer: RkP* SR

DER SCHLANGENREIF

Alle Thulna'il, gleich welcher magischen Ausrichtung, gelten als außergewöhnlich ansumyagefällig. Aus dieser tiefen Gläubigkeit und dem den Neristu ureigenen Praktizismus hat sich schon vor langer Zeit ein Standessymbol entwickelt, das die Thulna'il als solche erkennbar macht und zugleich ihre magischen Heilkünste unterstützt.

Als Zeichen ihres Cirkels tragen die Thulna'il einen silbernen Hals- oder Armreif in Form einer äußerst kunstvoll gestalteten Ansumyaviper. Das heilige Tier ihrer Göttin gilt als Vorbild der Opferbereitschaft, wird doch die Schlange von ihren Nachkommen nach deren Schlüpfen gefressen und lebt, nach dem Glauben der Neristu, in ihren Nachkommen weiter. Wie der Griff des Skalpell's besteht auch die Schlange aus Silber, das von den Alchimisten zur höchst möglichen elementaren Reinheit gereinigt wurde und wird von Meistern des Handwerks so lebensecht wie möglich einer Ansumyaviper nachgeahmt. Im Halbdunkel ist so kaum zu unterscheiden ob es sich bei dem Reif um eine echte Schlange oder ein Schmuckstück handelt. Der Schlangenreif bildet eine Besonderheit in der Kultur der Neristu; schlafen diese im Regelfall nackt, um im Falle des Todes so vor ihre Götter treten zu können wie sie geschaffen wurden, ist der Schlangenreif das einzige Schmuckstück, das ein Neristu bis zu seinem Tod im Regelfall nicht mehr ablegen wird. Dieser Armreif kann mit bis zu 5 Ritualen belegt werden, neben den nachfolgenden Ritualen gibt es auch noch weitere Rituale, die auf den Schlangenreif gelegt werden können.

BINDUNG

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 3

Lernen: 100 AP, 7

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF +3

Erschaffungskosten: 22 (1) AsP

Wirkung: Die üblichen Auswirkungen der Bindung, mit den Besonderheiten, dass der Reif nach dem Tod des Neristu zu Staub zerfällt und sich mitverwandelt, wenn der Neristu durch einen Zauber mit dem Dienst Verwandlung verzaubert wird.

Wirkungsdauer: permanent (p)

Quelle: Kraft

KRAFTFOKUS

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 5

Lernen: 200 AP, 5

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7

Erschaffungskosten: 23 (1) AsP

Wirkung: Spart bei jeder Beschwörung 2 AsP.

Wirkungsdauer: permanent (p)

Quelle: Kraft

STÄRKUNGSFOKUS

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 7

Lernen: 200 AP, 3

Erschaffungsprobe: MU/KL/CH +9

Erschaffungskosten: 24 (1) AsP

Wirkung: Beschwörungen der Quelle [passend zur magischen Grundprofession] werden verstärkt. Die ZiP* der Beschwörung steigen um 2 Punkte.

Wirkungsdauer: permanent (p)
Quelle: Kraft, [gewählte Quelle]

ZAUBERFOKUS

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 11

Lernen: 200 AP, 4

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF +9

Erschaffungskosten: 22 (1) AsP

Wirkung: Beschwörungen der Quelle [passend zur magischen Grundprofession] werden um 2 Punkte erleichtert.

Wirkungsdauer: permanent (p)

Quelle: Kraft, [gewählte Quelle]

REGENERATION

Voraussetzung: RK (Thulna'il) 15

Instruktion: Regeneration, Zauber Humus 16

Lernen: 300 AP, 3

Erschaffungsprobe: KL/CH/KO +12

Erschaffungskosten: 42 (1) AsP

Wirkung: Der Träger der Schlange regeneriert 1 LeP/SR, alle 7 LeP schließt sich eine Wunde.

Wirkungsdauer: permanent (p)

Quelle: Humus

ALLGEMEINE RITUALE

Die Thulna'il kennen auch die Rituale, welche vielen anderen Zauberkundigen bekannt sind und offen stehen. Schutz und Bannkreise dienen auf Grund der geringen Verbreitung von Beschwörungen aber eher dazu, Ungeziefer und Nahrungs-

mittelschädlinge fernzuhalten. Die Bannklinge findet nur selten Anwendung, doch wenn sich ein Thulna'il der seltenen Kunst der Wesensbeschwörung widmet, dann mit neristischer Gründlichkeit, zu der auch die Bannklinge zählt. Das Apportritual ist hingegen weiter verbreitet, verzaubern doch gerade reisende Heilzauberer ihr Skalpell gerne damit, um dieses höchst wertvolle Instrument nicht zu verlieren. Doch auch die anderen Thulna'il pflegen ihre Ritualgegenstände mit dem Apport zu belegen um einen Diebstahl zu erschweren. Modifikationsglyphen finden vor allem in der Verzauberung von Gegenständen bei den Technomanten in Form von Gravuren und bei der Veränderung des Aussehens bei den Heilern in Form von Hautbildern Verwendung, sind aber generell allen Thulna'il bekannt und zugänglich.

Vertrautentiere nehmen bei den Thulna'il eine gesonderte Rolle ein. Finden vor allem bei den Heilern Schlangen in jeder Form - bei denen die dazu in der Lage sind, sogar Ansumyavipern - als Vertrautentiere Verbreitung, wurden bei den Alchimisten, Technomanten und Prothetikern / Vivomorphisten auch schon andere Tiere gesehen. Wobei jedoch anzumerken ist, dass Vertrautentiere nicht unbedingt bei jedem Thulna'il zu finden sind und von einigen als alte Tradition, von anderen als alberne Mode angesehen werden.

BEISPIELGENERIERUNG - KOURAMNION-OPTIMAT

von Christian Saßenscheidt
mit einem Bild von Caryad

Wie generiere ich einen Optimaten? Ja, diese Frage ist erst einmal gut gestellt, bietet uns die neue **Myranische Magie** doch eine Unmasse an Kombinationsmöglichkeiten und gleichzeitig ein bisher bei DSA eher unbekanntes System von kombinierten Professionen und Traditions-Aufsätzen. Dazu das ganze neue Magiesystem ... Alles etwas komisch.

Und dazu gibt es keine Probegenerierung. Naja, Platz war knapp, anderer Inhalt wichtiger. Wichtig ist es dennoch, einmal ganz genau im Einzelnen durchzugehen, was man da eigentlich machen muss, um einen fertigen Optimaten zu erhalten.

Gehen wir also mal ganz nach Gebrauchsanleitung vor.

SCHRITT 1: "WAS WILL ICH?"

Um das zu beantworten, habe ich eine Umfrage im Ulisses-Forum gestartet, denn die bessere Frage wäre gewesen: "Was wollt IHR?". Aber da haben wir es: Diverseste Antworten ... Hier erst einmal herzlichen Dank an alle, die mitgemacht haben! Die "Mehrheit" wählte mit 20% einen Kouramnion-Optimaten. Also werden wir uns jetzt exakt diesem zuwenden.

SCHRITT 2: "DIE RASSE"

In diesem Falle bleiben wir ganz konservativ beim Menschen. Und noch konservativer nehmen wir den weitgehend modifikationslosen südimperialen Menschen.

Wir erhalten also LE + 10, AuP + 10, MR -4 als Modifikatoren und keine Talentpunkte.

SCHRITT 3: "DIE KULTUR"

Schon anspruchsvoller. Wir entscheiden uns mal ganz simpel für die Meranier, Variante "Corabeniu: Landbevölkerung". Das ist mit 2 GP vergleichsweise preiswert und hat einige Modifikationen zur

Folge:

Dolche +1, Hieb Waffen +1, Raufen +2, Säbel +1, Wurfmesser +1; Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1; Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Fährten-suchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1; Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1; Muttersprache Gemein-Imperial, Myranisch +4; Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1.

SCHRITT 4: "DIE PROFESSION"

Hier kommen wir an den Punkt, in dem MyMa Neuerungen einführt. Schauen wir uns an, wie die Sache geregelt ist:

Eine Profession setzt sich hier zusammen aus einem hintergrundunabhängigen Professionspaket, das man eben die "Grundprofession" nennt. Dazu kommt dann ein "Traditionsaufsatz". Klingt erst mal verwirrend, beim näheren Hinschauen wird es aber eigentlich recht einfach. ABER als Optimat muss ich außerdem einen Kulturaufsatz wählen, der die Prägung durch mein Haus repräsentiert.

Also:

1) Kulturaufsatz wählen

Der Kulturaufsatz "Haus Kouramnion" kostet 6 GP (**MyMa 157**)

Er bringt den automatischen Nachteil Prinzipientreue (Mut, Ehrlichkeit, Schutz und Verteidigung des Imperiums; 8 GP) sowie einige weitere Talentpunkte: Bastardstäbe +2; Selbstbeherrschung +2; Überzeugen +2; ein Wahl-talent (wir entscheiden uns für Mechanik +2), Heraldik +1, Geschichtswissen +2, Kriegskunst +3; Muttersprache Hiero-Imperial (was wiederum bedeutet, wie man auf S. 157 oben nachlesen kann, dass die Muttersprache Gemein-Imperial zur Zweit-

sprache wird), eine Wahl-Fremdsprache (ich entscheide mich mal für Leonal +2).

2) Grundprofession wählen

Ich nehme den "**Kampfzauberer**", S. 163. Der kostet jetzt entweder 2 GP als Halbzauberer oder 4 GP als Vollzauberer. Ich will doch lieber den Vollzauberervorteil haben, also zahle ich die 4 GP. Damit bin ich bisher bei 10 GP Kosten. ABER: Ich habe den "**Optimaten**" als Kulturvariante gewählt und durch den Vorteil "Optimat" den Vorteil Viertelzauberer bereits gewonnen (Siehe S. 148). Dadurch wird die Profession 1 GP billiger ... Also nur 9 GP!

Diese Wahl bringt uns weitere 3 AuP, einen LeP, 2 MR-Punkte, +12 ASP und den Vorteil Vollzauberer.

Außerdem folgende Talentpunkte:

Dolche +2 und ein Wahltalent (wir nehmen mal Bastardstäbe +3); Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnen-schärfe +2; Überreden +2; Orientierung +2; Kriegskunst +4, Magiekunde +2, Tierkunde +2; Heilkunde Wunden +3, Heilkunde Gift +1.

Und nun kommt der große Batzen, nämlich die **Zauber**. Hier wollen wir uns etwas Zeit nehmen, nachzudenken, wie wir welche Zauber wählen. Um im Einzelnen zu zeigen, wie diese Wahl abläuft, werde ich nicht die vorgeschlagene Beispielverteilung nehmen, sondern etwas anders auswählen.

Zunächst zu den Zaubern. Da ich mich primär auf die Instruktionszauberei konzentrieren will, werde ich überall die Essenzzauber wählen.

Anfangen bei dem **Hauszaubern**: da ich mal ausprobieren will, wie es ist, verstärkt auf dämonische Kräfte zu setzen, wähle ich Carafai. Also: HE Carafai +7. Dann habe ich wieder die Wahl. Wegen der netten Nebeneffekte und Möglichkeiten entscheide ich mich für E: Aggression +6, E: Feuer +4 und E: Khalyanar+4 sowie E: Erz +4.

An **Instruktionen** erhalte ich Beseelung, Explosion, Fixierung, Schadenszauber, Schutz.

Dann kommen wir zu den **Formeln**. Hier gab es ja einige Verwirrung, weil die Formelpunkte etwas anders in der Generierung verwendet werden als die Abenteuerpunkte später im Spiel. Aber so ist es nun mal - die Formelpunkte haben einen etwas anderen Schlüssel.

Ich habe die Qual der Wahl. Logischerweise will ich mit jedem meiner Essenzzauber zumindest eine Formel haben, damit ich meine Kräfte überhaupt sinnvoll einsetzen kann. Als Voraussetzung benötige ich jeweils den Zauber UND die passende Instruktion.

200 Formelpunkte habe ich.

Natürlich schaue ich mir zuerst die Formeln an, die auf S. 46 unter "Carafai" angegeben sind - schließlich will ich Wumms machen! 2 der 3 dort angegebenen Formeln fallen mir sehr ins Auge: "Massenmord" und "Unbesiegbare Kämpfer".

Die erste Formel hat eine Schwierigkeit von +11. Jeder Punkt dieser Formel kostet mich also 11 Formelpunkte. Ich entscheide mich für 2 Punkte, ergo 22 Formelpunkte Kosten. Ich habe noch 178 Formelpunkte.

Weiter geht es. "Unbesiegbare Kämpfer" kostet leider 35 ASP, und selbst mit MU, IN und CH bekomme ich maximal 33 ASP - also brauche ich später noch "Astralmacht II", daran muss ich bei den Vor- und Nachteilen denken. Die Formel hat eine Schwierigkeit von +3. Ist ja fast nix und die Wirkung ist sehr stark von den ZfP* abhängig. Ich nehme sie in Absprache mit meinem Meister mal auf einer Qualität von 5. 15 Formelpunkte Kosten - also habe ich noch 163 Formelpunkte.

Dann schaue ich mir die Formeln der Aggression (S. 50) an; dort wird mir nur die "Beseelung" wirklich helfen. Schauen wir mal:

Die Kampfinspiration passt doch sehr schön zu dem, was ich mir so vorstelle. Diese Formel hat eine Schwierigkeit von +7. Nehmen wir sie mal auf einem Wert von 3. Also 21 Formelpunkte. Ich habe noch 142 Formelpunkte.

Also weiter zum Feuer. Langsam brauche ich mal was für die Fixierung und den Schutz. Man sollte meinen, dass ich da fündig werde bei den elementaren Kräften.

Und unter Feuer (S. 44) finden wir... Naja, den Feuerball. Wer braucht den, wenn man den Massenmord hat? Sehen wir weiter. Feuerhand, Licht ... Das klingt interessant, könnte evtl. mal nützlich sein. Aber so verdammt teuer! Schauen wir weiter ...

Feuerhand, Feuerball und Licht sind möglich. Die Feuerhand macht auf kurze Distanz dosierten Schaden - das kann sehr praktisch sein, da bisher an direkten Schadenszaubern "nur" der Massen-

mord da ist. Nehme ich den mal auf Qualität 4 - kostet 28 Formelpunkte. Schon habe ich nur noch 114 Punkte. Langsam wird es weniger.

Also die nächste Quelle. Khalyanar. Damit sollte einiges möglich sein.

Khalyanars Angriffe klingt extrem gut, macht viel Schaden und Verwirrung und ist taktisch gut einsetzbar. Ist allerdings auch ziemlich komplex und entsprechend teuer. Wenn ich die auf Stufe 6 nehme, kostet mich das zwar 84 Formelpunkte, ABER der Effekt ist auch entsprechend gut. Ich entscheide mich dafür und nach Absegnung der doch etwas komplexeren und teureren Formel durch den Meister geht es weiter. 84 Formelpunkt muss ich zahlen, sodass noch 30 Formelpunkte über bleiben.

Bleibt noch die letzte Quelle, zu der ich einen Essenzzauber besitze. Erz (S. 41).

... und irgendwie fehlt mir noch ein vernünftiger Schutzzauber ...

Also entscheide ich mich für den "Silbernen Schild". Der kostet 6 Punkte pro Stufe und ist recht einfach zu erlernen. Also flugs mit ST 5 die letzten 30 Formelpunkte dafür ausgegeben!

Ach ja, Sonderfertigkeiten erhalte ich auch noch: Aufmerksamkeit, Konzentrationsstärke und Verbundene Pforten.

3) Den Traditionsaufsatz

Die finde ich ab S. 168, und dort steht auch schon der Optimat. Hm, hier gibt es die optionale Variante "optimatischer Vollzauberer". Der kostet zwar, aber ich würde sofort die SF "Spontanzauberei (Instruktion)" bekommen - und die kann ich brauchen!

Ich erhalte also zwei weitere Sonderfertigkeiten, nämlich Spontanzauberei (Instruktion) und Spontanzauberei I (ich entscheide mich für Struktur).

Traditionsaufsatz (+8 GP) plus optionale Variante (+6 GP) kosten mich nochmals 14 GP. Der Kouramnion-Kampfzauberer einschließlich "optimatischer Vollzauberer" vom corabenischen Lande kostet mich also insgesamt 25 GP - ein kräftiger Happen!

SCHRITT 5: "DIE EIGENSCHAFTEN"

Wie gehe ich hier vor ... Puuuh. Die Gretchenfrage der Generierung.

Was gibt es denn an Grundvoraussetzungen?

"Kampfzauberer" setzt MU 13, KL 11, IN 12, GE oder KO 12 voraus.

"Optimat" setzt KL 12, CH 11 voraus, durch die optionale Variante sogar CH 13 und IN 13!

Also muss ich schon mal mindestens MU 13, KL 12, IN 13, CH 13 haben. Bei der Wahl zwischen GE und KO entscheide ich mich für KO, denn davon hängen LE und Wundschwelle ja wesentlich ab!

KL wird eh immer wichtig sein, und MU, IN und CH brauche ich beim Zaubern eh auch bei allen Beschwörungszaubern.

Irgendwie komme ich um MU 14, KL 14, IN 14 und CH 14 nicht herum.

Bleiben noch 44 Punkte, die ich verteilen könnte ...

Ich vergebe die mal als FF 10, GE 12, KO 12 und KK 10. Etwas gleichmäßig verteilt, und Muskelprotz wird man als Magier eh selten.

Am Ende stehe ich mit 15 GP Minus da - die muss ich jetzt ausgleichen!

SCHRITT 6: "VOR- UND NACHTEILE"

Der Einfachheit halber werde ich nur die Nachteile ausgleichen, da die Generierung ansonsten ab hier verläuft wie sonst auch immer. Aber halt - ich wollte doch noch Astralkraft II kaufen! 2 GP, also muss ich jetzt 17 GP ausgleichen.

Dafür wähle ich die Körpergebundene Kraft (-7 GP) und noch Neugier auf 10. Schon bin ich soweit fertig.

SCHRITT 7: "TALENTE, ZAUBER, SONDERFERTIGKEITEN"

Dieser Schritt geht wie sonst auch immer, daher verzichte ich darauf, hier einen Archotypen zu basteln. 560 AP ((14+14)x20) hat man hier zur Verfügung, um nach eigenem Geschmack weiterzubasteln!

SCHRITT 8: "DAS ALTER UND DIE GRUNDWERTE"

Das Alter dieses Optimaten beträgt 18-20 Jahre

(durch die automatisch zeitaufwändige Vollzaubererprofession wurde er 3 Jahre älter als normal).

Seine LE beträgt $(12+12+10)/2+11=28$ LeP

Seine AU beträgt $(14+12+12)/2+13=32$ AuP

Seine Astralenergie beträgt $(14+14+14)/2+14=35$ ASP

Seine MR beträgt $(14+14+12)/5-2=4$

Sein AT- und PA-Basiswert sind jeweils 7, der Fernkampf-Basiswert ebenso.

Und ab hier verlasse ich diese Probegenerierung - der Rest ist nicht anders als bei jedem anderen Helden. Namen, Persönlichkeit, der kleine Einkaufsbummel etc. etc. führt man durch wie bei jedem anderen Helden auch! Hiermit habt ihr das Gerüst, um euren eigenen Kouramnion-Kampfzauberer endgültig euren Vorstellungen anzupassen - es bestehen noch 31 GP Spielraum bei Vor- und Nachteilen und 560 AP stehen für Talentsteigerungen, Sonderfertigkeiten und Zauber zur Verfügung!



ΑΜΑ ΓΙΡΡΑΟΣ ΚΟΧΕΚΕ - ΒΡΑΙΑΝΣ ΥΠΟ ΣΥΜΟΣ ΕΠΤΖΥΚΕΝ

von Corinna Kersten

Siminia zum Grube!

Feiertage sind doch etwas Feines! Auf den Straßen ist immer viel los – ob es sich nun um feierliche Prozessionen handelt oder um munteres Treiben mit Musik und Tanz, es ist auf jeden Fall eine angenehme Abwechslung vom Alltag. Und da ein Feiertag zu Ehren der Götter auch ein Fest für den Magen sein sollte, verrate ich euch heute (noch rechtzeitig vor dem Brajanstag) ein Rezept für einen Kuchen, der ebenso lecker wie schnell und einfach herzustellen ist: Braians und Sumus Entzücken.

ZUTATEN

250 g Varkenfett (Butter oder Margarine)
200 g Raia-Krümcl (Zucker)
1 Päckchen gemahlene süße Baumrinde (Vanillin-zucker)
1 Prise Jimaucha (Salz)
5 Hühnereier
500 g Brotfruchtmehl (Weizenmehl)
1 Päckchen Qucllpulver vom Alchimisten (Backpulver)
ca. 50 ml Varkenmilch
ca. 700 g eingemachte Braianskugeln (Kirschen)
ca. 250 g Sumus Leckerei (Vollmilchschokolade)

Zuerst müsst ihr die Zutaten vorbereiten: Sumus Leckerei wird in kleine Stückchen geschnitten. Das Brotfruchtmehl, die Raia-Krümcl, die gemahlene süße Baumrinde und das Qucllpulver werden gesiebt, damit das Gebäck lockerer wird und sich keine Klümpchen bilden. Das Qucllpulver wird mit dem Brotfruchtmehl vermischt. Die Eier solltet ihr einzeln aufschlagen – ein einziges faules Ei verdirbt alle Zutaten, mit denen es in Berührung kommt. Auch die eingemachten Braianskugeln könnt ihr jetzt schon in ein Sieb schütten, damit sie Zeit haben, abzutropfen.

Nun werden die Zutaten miteinander vermengt: Zuerst rührt ihr das Varkenfett geschmeidig, dann fügt ihr die Raia-Krümcl, die gemahlene süße Baumrinde und eine Prise Jimaucha hinzu und verrührt sie mit dem Fett. Danach rührt ihr die Eier unter (und zwar jedes Ei einzeln, nicht alle auf einmal) und schließlich auch das mit Qucll-

pulver vermischte Brotfruchtmehl. Zum Schluss gebt ihr noch etwas Varkenmilch hinzu – aber nur soviel, dass der Teig schwer reißend vom Löffel fällt. Je nach der Größe (und damit der Flüssigkeitsmenge) der verwendeten Eier können das auch mehr oder weniger als die angegebenen 50 ml Varkenmilch sein.

Zuletzt werden die kleingehackten Stückchen von Sumus Leckerei und die Braianskugeln untergerührt – aber ganz vorsichtig, sonst gibt es statt ganzer Früchte Fruchtbrei und der Kuchen nimmt eine rosa Färbung an. Wenn ihr verhindern wollt, dass die Braianskugeln später in der Kuchenform nach unten sinken, könnt ihr sie in etwas Brotfruchtmehl wälzen, bevor ihr sie in den Teig gebt.

Der Teig wird in eine oder mehrere eingefettete Backformen (eine Napfkuchenform Dm 22-24 cm oder zwei Kastenformen Dm 30 x 11 cm) gefüllt und bei guter Feuerung (ca. 180° C) etwa eine Stunde gebacken. Unbedingt zwischendurch nachschauen, ob der Kuchen zu dunkel wird!

Ich schneide den Kuchen immer nach etwa 15 min Backzeit mit einem spitzen Messer der Länge nach in der Mitte etwa 1 cm tief ein, damit die Kruste nicht unschön aufplatzt.

Falls die Oberfläche schon dunkel werden sollte, aber das Innere noch länger gebacken werden muss (zur Probe mit einem Stäbchen aus Metall oder Holz in den Kuchen stechen – solange noch Teig daran hängen bleibt, ist der Kuchen noch nicht durchgebacken), einfach den Kuchen mit dünner Metallfolie (Alufolie) abdecken und weiterbacken.

Ich wünsche guten Appetit und einen gelungenen Brajanstag!

ROLEPLAY - CONVENTION IN KÖLN

von Peter Horstmann

Freitag: Unter uns

Dieses Jahr hatte ich das Vergnügen die RPC aus einer anderen Sicht mitzuerleben. Als Teil eines Demo-Teams bekam ich einen "Aussteller-Ausweis" und konnte schon am Freitag eine halbe Stunde vor den Besuchern Einlass erhalten. Um die Uhrzeit waren etwa 100 bis 200 Leute vor dem Eingang und warteten geduldig.

Also daran vorbei und ab in die Halle 2.2, wo der Stand bereits am Donnerstag aufgebaut worden war. Die Auslagen waren fertig, die Tische in Position und alles wartete auf König Kunde. Da dieser noch eine halbe Stunde warten musste, konnte man die Gelegenheit für einen kleinen Rundgang nutzen.

An den Ständen dann der übliche pangermanische Stimmenwirrwarr: Frankfurter, Nordlichter, Sachsen und Bayern sorgten für ein abwechslungsreiches Miteinander, was durch ein "bemühtes Hochdeutsch" zu echter Situationskomik führte. Dazwischen immer wieder Kollegen aus Frankreich, England und den Benelux-Ländern sowie vereinzelte slawische Sprachbrocken, die ich leider nicht zuordnen konnte. Was in dieser halben Stunde noch völlig ok war, wurde im Laufe des Tages dann ein Problem: Die meisten Besucher des Standes trugen "Aussteller-Ausweise". Bis zur Schließung am Abend blieb dieser Eindruck leider konstant. Die Gänge waren frei, kaum Mensentrauben an den Ständen und selbst bei den Computern und den Sammelkarten herrschte freie Sicht. Dafür wurde im Mittelgang zwischen den Hallen schon am Freitag deutlich, dass die Workshops und Lesungen keine Interaktion mit den Besuchern erlaubten. Der Lärmpegel, der aus der PC-Halle in den nur durch Stellwände gegliederten Durchgang herüberschwappte, war zu hoch. Da störte auch die akustische Unterstützung der 50.000 Orks - einem sehr interessanten Diorama - nicht mehr. So konnte man den Tag nutzen, sich mit anderen Autoren und Redakteuren zu besprechen, selber

ein paar Spiele - wie etwa eine Demo-Runde Hollow Earth - auszuprobieren und sich die Angebote der Nachbarn anzusehen.

Samstag: Es kommt wer!

Nach viel zu wenig Schlaf ging es dann wieder los zur Halle. Die wartenden Massen waren heute schon üppiger, was uns alle hoffen ließ. Bis Mittag wurde es dann richtig voll. Neben den Alveraniaren, die Turnierrunden anboten, blieben auch für den Nachbarkontinent genügend Spieler und es wurde, mit immerhin drei Spielrunden am Stand, sehr vergnügt. Ab etwa 14:00 Uhr ließ der Ansturm jedoch schon wieder merklich nach, das Wetter war wohl zu schön, um es in einer Messehalle zu verbringen.

Gegen Abend ging es dann zufrieden ins Hotel,



der Tag war eindeutig erfolgreich verlaufen und hatte viel Spaß gemacht.

Sonntag: Wo laufen sie denn?

Der letzte Tag fing bereits mit einer Besonderheit an: Im Normalfall werden Messe- und Con-Runden der Alveraniare überlaufen, egal in welchem Hinterwäldler-Dorf man gerade ist. Doch von den vier geplanten Runden konnten am Sonntag in Köln lediglich zwei stattfinden, mehr Spieler waren nicht da.

Mit der Befürchtung eines zweiten Tages "unter uns" warteten wir also auf die Dinge, die auf uns zukommen würden. Aber bereits gegen Mittag hatten wir dann doch noch zwei volle Runden für Myranor und auch die anderen Demo-Tische am Stand waren voller Besucher.

Der Rheinländer scheint am Sonntag gerne länger zu schlafen. So etwas ist man als Westfale gar nicht gewohnt. Und die Kirche war sicher schon lange vorbei, als endlich die Besucher zahlreicher kamen.

So konnte auch dieser Tag abends als erfolgreich bezeichnet werden und selbst die improvisierte Nachmittagsrunde hat allen Beteiligten viel Spaß gemacht.

Fazit

Ob die Erwartungen von 50.000 Besuchern in Köln allerdings erfüllt wurden, blieb doch sehr zu bezweifeln. Man hatte zwar mehr Platz als in Münster, aber wirklich genutzt wurde er nicht, einige Standflächen von Vereinen waren überdimensioniert und mit Werbeträgern gefüllt worden, damit es nicht so leer wirkte. Das Außengelände war zwar besser bestückt als im letzten Jahr, dafür waren die Angebote auch um einiges teurer geworden. Bleibt zu hoffen, dass die Veranstalter genug Einnahmen haben, um auch im kommenden Jahr eine RPC zu veranstalten, wo auch immer.

Infos vom Veranstalter

(Red.)

Auf der Homepage: (www.rpcgermany.de) kann man inzwischen nachlesen, dass etwa 40.000 Besucher für einen neuen Rekord gesorgt haben. Es ist also sehr wahrscheinlich, dass es auch im kommenden Jahr wieder eine RPC geben wird. Wer sich einen eigenen Eindruck von der Veranstaltung machen möchte, kann dies mit mehreren hundert Photos machen, die sich auf der Homepage finden. Von R2D2 über diverse mehr oder weniger angezogene Schönheiten bis hin zu Schnappschüssen von Dioramen und Ständen gibt es einen bunten Reigen und einen netten Überblick.

KIZNE - DAS FUCHSVOLK

von Janine Radeke, Enrico Schnick und Lorinn de Loc
mit je einem Bild von J. Radeke und E. Schnick

"In den zwielichten Tiefen des Nebelwaldes leben menschengroße Fuchsgeister, die zwischen den riesigen Bäumen wandeln und sich in Nebel hüllen. Sie tanzen in den Mammutbäumen und narren die Durchreisenden. Ihre Körper sollen aus nichts als Nebel bestehen, bis auf die geheimnisvoll glühenden Edelsteinaugen, die dir bis in die Seele hineinschauen können ..."

Kindermärchen des Hauses Illacrión

"Woher sollen denn diese Fuchswesen kommen, frage ich euch? Sind sie Felide? Wohl kaum, ein Fuchs ist ja auch keine Katze! Nein, ich glaube, dass es sich dabei einfach nur um eine seltsame Art von Amaunir handeln kann, die im Urwald lebt. Ich weiß nicht, warum ihr immer alles grundlos mystifizieren müsst, wo doch diese simple Erklärung die logischste ist."

Pythares thi Tharamnos, Entdecker und Forscher

Das Volk der *Kizne* lebt verstreut in kleinen, meist verborgenen Gemeinschaften in unerforschten Tiefen des Nebelwaldes. Außerhalb des Waldes sind sie weitestgehend unbekannt, von einigen Märchen und vagen Beobachtungen abgesehen.

LEBENSWEISE

Die *Kizne* leben verborgen vor unerwünschten Außenstehenden inmitten des Nebelwaldes in kleinen Dorfgemeinschaften, welche in verschiedene Sippen eingeteilt sind. Jede Sippe hat ein eigenes Totem (z. B. Chamäleon, Ikanaria-Schmetterling, Kolibri, Affe etc). Diese Sippen stehen in spielerischen, fexgefälligen Wettkampf mit-



einander, vor allem die jüngeren Sippenmitglieder.

Sie bewohnen einfache, unterirdische Höhlenbauten. Die zahlreichen Zugänge und Fluchtwege sind dabei stets magisch gesichert, um Sicherheit vor Pardir und anderen Gefahren zu bieten. Jede Sippe bindet sich bei dem Bau des Unterschlupfes an den nächstgelegenen Baumriesen, dessen Geist dann als eine Art Schutzgeist der Sippe angesehen und entsprechend verehrt wird.

Die wilden Pardir stellen eine der größten Gefahren für die *Kizne* dar und gelten als die schlimmsten Feinde des *Fexvolkes*.

Sie ernähren sich hauptsächlich von kleineren Tieren und Früchten, aber auch Insekten werden nicht verschmäht. Zudem ist auch eine wildwachsende, dunkle Reissorte beliebt, die an Flussufern und in Sumpfnähe gedeiht. Dieser Reis wird den Göttern *Zarraḡ* und *Ume' cyai* zugeordnet und gilt daher als besonders nahrhaft und kraftpendend. *Kizne* leben bewusst verborgen vor der Außenwelt und betrachten sich auch selbst als Geister. Lediglich mit den Shingwa pflegen sie rege Handelskontakte, gelegentlich auch mit den Pristiden. Ein distanziertes aber friedliches Verhältnis besteht zu den Ashariel im Süden.

Gegarte oder anderweitig von Andersgläubigen zubereitete Speisen dürfen *Kizne* jedoch nicht zu sich nehmen (siehe Sagen und Legenden).

GESELLSCHAFT

Frauen haben in der Gesellschaft eine zentrale Rolle inne, so gehören z. B. die Kinder stets der Sippe der Mutter an.

Kizne leben weitestgehend in festen, langjährigen Partnerschaften. Die Pärchenbildung findet meist bei dem alljährlichen Sommerfest statt. Einmal im Jahr findet dieses zur Sommersonnenwende auf einer geweihten Stätte statt, bei dem sich die männlichen *Kizne* schmücken und manchmal in kleinen Wettbewerben gegeneinander antreten. Ziel ist es, die Gunst eines Mitglieds des weiblichen Publikums zu erlangen. *Kizne*frauen, die weiterhin mit ihrem Partner zusammenbleiben möchten, wählen ihn hierbei jährlich erneut zu ihrem Favoriten.

Die Geburten sind aufgrund von *Fexens* Geboten begrenzt. Lediglich wenn ein Stammesmitglied verstirbt, darf ein neuer *Kizne* gezeugt werden,

wobei diese Ehre meist älteren, erfahrenen *Kizne* gebührt. Aufgezogen werden die Kinder dann gleichermaßen von Männern und Frauen, auch die jeweilige Sippe beteiligt sich.

Kinder dürfen den Bau nur in Begleitung erwachsener *Kizne* verlassen. Erst wenn sie ihr Können unter Beweis gestellt haben, indem sie ihre Eltern oder Lehrmeister geraume Zeit unbemerkt beschatten und erste Illusionen zu erzeugen vermögen, dürfen sie das Lager eigenständig verlassen. Aber erst nachdem ein junger *Kizne* seine erste Beute erlegt hat, gilt er als vollwertiges Mitglied der Gesellschaft.

An der Spitze der Gesellschaft steht eine Anführerin, die *Mondgeist* genannt wird und für weltliche Belange zuständig ist, aber auch die Hüterin des Stammeswissens darstellt. Sie wird von der Stammesgemeinschaft gewählt. In einem Weiheritual erhält sie dann den sogenannten *Kuß Moweahs* und ist fortan an dem ebenso bezeichnetem Stirnmal zu erkennen.

Die Führung in religiösen und spirituellen Belangen hat hingegen ein männlicher Prophet genannt *Sternengeist* inne, meist der älteste und weiseste der männlichen *Kizne*, der immer ein *Sternenträger* (siehe Sagen und Legenden) ist, er empfängt auch von *Fex* gesandte Visionen, die für den Stamm von Bedeutung sind.

Beschützer und Krieger des Stammes sind die *Nebelgeister*, denen mit ihren Kampffertigkeiten und Illusionszaubern die Aufgabe zukommt, die Gemeinschaft zu beschützen. Des Weiteren wird eine Handvoll von ihnen ausgewählt, die mit Hilfe eines besonderen Rituals den Bau vor Schaden durch Regenfälle schützt.

Für die Nahrung sind hauptsächlich die *Waldgeister* zuständig. Sie verstehen sich darauf, mit Hilfe von Fallen und Pirschjagden Fleisch zu besorgen, sammeln aber auch Früchte, Insekten und wildwachsenden, dunklen Reis, der an Flussufern gedeiht.

Die *Lebensgeister* sind sowohl Heiler als auch Hellscher. Sie sorgen sich mit ihren seherischen Gaben um die Zukunft des Volkes, sammeln Informationen beispielsweise über noch unbekannte Landstriche und kümmern sich um die seelische und körperliche Gesundheit der Stammesmitglieder. Sie treten jedoch auch als die Diplomaten des Volkes auf.

Freigeister sind die Handwerker und Künstler. Sie

Um "eigene" Ideen außerhalb der offiziellen Publikationen deutlich zu machen, wurden neue Begriffe *kursiv* dargestellt.

formen Waffen, Werkzeuge, fertigen Schmuck und Körperfarben an. Ihr besonderes Fachgebiet ist die Bearbeitung der Edelsteine. Um ihre Schaffenskraft zu erweitern streben sie oft nach Freiheit, was sie aber auf Dauer immer mehr aus der Stammesgemeinschaft herauslöst, daher gelten sie im Allgemeinen als weniger angesehen als die übrigen Professionen.

Die Todesstrafe ist gänzlich unbekannt, schwerste Strafe ist die Verbannung auf Lebenszeit.

RASSE UND KÖRPERBAU

Die *Kizne* sind durchweg magisch begabt. Ein Welpen kommt mit einem Schwanz zur Welt, allerdings wachsen mit zunehmendem Alter weitere Schweife (alle 100 Jahre ein weiterer). Mit jedem Schwanz steigt die eigene astrale Kraft und auch das Ansehen innerhalb der Gemeinschaft.

Allerdings erreichen aufgrund der zahlreichen Gefahren des Dschungels nur wenige *Kizne* das Alter für zusätzliche Schweife. Und nur die fähigsten und *Fex* am nächsten Stehenden schaffen es, den höchsten Grad zu erreichen und neun Schweife im Laufe ihres Lebens zu erlangen.

Die Dschungel-*Kizne* sind von athletischem, hohem Wuchs, ihr kurzes Fell ist meist rot bis rotbraun oder rostrot, seltener auch weiß. Die Schwanzspitze ist stets weiß gezeichnet, Arme und Füße meist braun oder schwarz. Im Winter (obwohl es klimatisch einen solchen im Dschungel nicht gibt) bekommt ihr Fell einen dunkleren Farbton. Mit steigendem Alter nimmt das Fell meist einen allgemein helleren Farbton an, bei dem auch die dunkle Zeichnung der Beine und Arme nach und nach verschwindet. Dies wird mit der erfahrungsbedingten Ausmerzungen der eigenen dunklen Charaktereigenschaften und Triebe in Verbindung gebracht.

GLAUBEN UND WELTBILD

GÖTTER

Das Leben der *Kizne* ist sehr stark von ihrem Glauben geprägt. Als wichtigster Gott gilt ihnen *Fex*, er ist der Gott der Heimlichkeit, des Glücks (insbesondere des Jagdglücks), der Geschicklichkeit (auch des rhetorischen und geistigen Geschicks), des Nebels und der Nacht. Als sein heiliges Tier gilt der Thearchentiger, der auch die Seelen der Toten zu *Fex* geleitet.

Ebenfalls wichtig ist *Moweah*, die oberste Göttin

und Gattin des *Fex*, sie erscheint des Nachts leuchtend am Himmel. Sie steht für Liebe, Schönheit, Fruchtbarkeit, Heiterkeit, Harmonie, Heilung, Gedanken und Träume und trägt die magischen Kräfte in sich. Ihre heiligen Tiere sind bunte nektar- und honigfressende Kleinvögel.

Allerdings hat sie auch eine dunkle Seite, die *Yomea* genannt wird - und verkörpert dann Tod, Dürre, Verlust, Zorn, und dunkle Leidenschaften und Triebe. Ihr heiliges Tier ist der als Harpyie bekannte Raubvogel (nicht mit dem Fabeltier zu verwechseln!).

Fex und *Moweah* haben neun göttliche Kinder miteinander:

Myrkinoru: ist der erste Sohn von *Fex* und wird mit Wahnsinn in Verbindung gebracht, ihm sind auch die Quellen Iryabaar und Wahnsinn zugeordnet. Seine Farbe ist Gold (und manche meinen auch Blau). Zudem steht er für Melancholie. Auch ist er der erste *Sternenträger* gewesen.

Seine Diener sind blauhäutige vierarmige Wesen, die den *Kizne* jedoch nur aus Sagen bekannt sind. Sein heiliges Tier ist der Ikanaria-Schmetterling.

Maktam - die Spinne : Sie erscheint in Form einer großen Spinne und steht im Allgemeinen für Kommunikation und Schutz. Zudem ist sie die Hüterin von *Fexens* blitzenden, edelsteinernen Schätzen, die sie mit ihren Netzen am Nachthimmel hält. Ihre Kinder sind die Nebelspinnen.

Nandoku ist der göttliche Bewahrer von Wissen, vor allem aber Sammler von neuen Erkenntnissen und Weisheit und unterstützt das stetige Streben nach neuen Erkenntnissen und fordert stete Aufgeschlossenheit von den Gläubigen. Seine heiligen Tiere sind die gewitzten, aufgeschlossenen Kleinaffen.

Sienna erbte von ihrer Mutter die Magie und ihr Vater *Fex* lehrte sie, diese geordnet einzusetzen und so nicht das Gleichgewicht des *Dao* zu stören. Sie ist auch die Behüterin der Wahrheit und des Rechts und wacht tagsüber am Himmel mit ihrem strahlenden Auge. *Fexens* Nebel vermögen ihren strengen Blick meist zu mildern, doch außerhalb der Nebel des Dschungels richtet sie über jeden, der die Kraft der Magie in sich trägt, ob er diese weise zu nutzen versteht. Ihr heiliges Tier ist die (geflügelte) Schlange, da die Tiere sich gern in ihren Strahlen räkeln, die Erdfarbe Ocker ist die ihr zugeordnete und auch nach ihr benannte heilige

Farbe (welche auch zur Körperbemalung verwendet wird). Die Gabe der Hellsicht gilt als ihr Geschenk.

Manche Sagen erzählen, dass *Fex* ein heimliches Verhältnis mit *Sienna* pflegt, wenn *Moweah* gerade in der Unterwelt weilt ...

Ume'cyai ist die launische Herrin des Regens und der Stürme. Einerseits ist ihr Regen lebenswichtig und lebensspendend und schützt vor Schädlingen und Insektenplagen (wobei der Regen auch die Netze von *Mactams* Dienern zerstört, weswegen sie auch in Streit mit *Mactam* steht). Doch kann sie auch wütend und zerstörerisch in Form von Unwettern wirken, auch werden ihr die dunklen Tiefen der weiten See zugeordnet. *Ume'cyai* ist auch die Kriegerin unter den göttlichen Geschwistern. Ihre heiligen Tiere sind buntschimmernde Hornfrösche und Alligatoren.

Am meisten wird sie von jenen *Nebelgeistern* des Stammes verehrt, die den Bau vor den Wassermassen ihrer Regenfälle schützen.

Za'ewe ist die Göttin des Reisens und steht dafür, den eigenen Horizont stets zu erweitern, für gedankliche Klarheit, den freien Geist und Gesang. Ihr heiliges Tier ist der Paradiesvogel und ihr Symbol ist eine blaue Flamme.

Ojo'sombri wird oft als der Fremde bezeichnet, denn in Erzählungen taucht er manchmal als düsterer Wanderer der Welt auf, welcher eine dunkle violette Robe trägt. Er hat von *Fex* den Aspekt der Verhüllung geerbt und den der Magie, aber auch der Aspekt der (falschen) Hoffnung wird ihm zugeordnet und er wird meist als der Auslöser für Revolutionen und Umstürze gesehen, aber andererseits auch als Bringer der Erneuerung. Ihm zugeordnet werden die 8 Gedanken, die nicht an das Sternennetz von Maktam gebunden sind, sondern sich frei am Himmel bewegen (die Planeten). Manche munkeln jedoch, dass es 10 oder sogar 13 Gedanken Ojo'sombris gibt.

Ein weiterer Aspekt von ihm ist religiöser Wahn, denn niemand kann all seine Gedanken begreifen und wenn er auf die Erde herabsteigt und seinen Jüngern diese Geheimnisse enthüllt, wird der ihm in den Untergang folgen, der sich zu sehr an seine Versprechungen klammert.

Auf diese Weise schult er aber auch die Weisen, die sich nicht davon blenden lassen, denn Weisheit liegt im Erkennen der Gefahr durch Versuchung. Auch vertritt er den Aspekt, Gesellschaftsschranken aufzubrechen, damit die Leute aus ihren

Fehlern lernen können. Sein heiliges Tier ist das Chamäleon, da auch dieses flexibel und wandelbar ist, wie er selbst. Bei der ersten Begegnung mit den Shingwa wurden diese für sein heiliges Volk gehalten, vor allem, da auch sie ihn in ähnlicher Form als einen ihrer Hauptgötter verehren.

Hylagri'tan steht für handwerkliche, künstlerische Schöpfungskraft und Kreativität, aber auch für Tod. Von ihm inspirierte Kunstwerke sind oft von herausragender Brillanz, allerdings werden mit ihm auch Rastlosigkeit, Jähzorn, Zweifel und Zwietracht (was er durch Rauschkrautkonsum auszumerzen versucht) in Verbindung gebracht. Ihm wird daher auch der Rausch zugeordnet. Seine Diener sind das unterirdische Volk, welches unter der Erde lebt und nur nach Genuss von berausenden, *Hylagri'tan* gefälligen Substanzen in seinem unterirdischem Reich beobachtet werden kann. Auch ist er für Erdbeben und Vulkanausbrüche verantwortlich. Er ist der Gott des unstillen inspirierten Geistes, aber auch des schleichenden Wahnsinns (im Gegensatz zu *Myrkinoru*, der den offensichtlichen Wahnsinn und Affekt vertritt). Sein Heiliges Tier ist der unterirdisch lebende *Sternmull*, der vor allem in Sumpfgebieten beheimatet ist.

Zarrak ist wie *Hylagri'tan* ein Todesgott, aber er steht nicht für den sanften Tod, sondern für den gewaltsamen und grausamen Tod sowie für die unnatürliche Rückkehr als Untoter und die damit verbundene Rache bis über den Tod hinaus.

Er steht für das dunkle (manche sagen: verbotene) Wissen und für das Aufbrechen gesellschaftlicher Schranken, die einen hindern, dieses Wissen zu nutzen. Er steht für den Krieg, aber auch für die Erinnerung (z. B. an gefallene Helden). Zarrak hat einen gewissen Herrschaftsanspruch in den Reihen der 9 Geschwister, denn er soll der dunkle Zwilling von *Myrkinoru* sein.

Er steht in ständigem Zwist mit *Sienna*, weil er auch Repräsentant der Schadensmagie ist, soll jedoch ein Haß-Liebe-Verhältnis mit *Ume'cyai* haben, daher werden Naturkatastrophen in der Regel den Auswirkungen ihres leidenschaftlichen Liebesspiels zugeschrieben.

Er wird meist von den *Nebelgeistern* verehrt und soll so mächtig sein, Zeit und Raum beeinflussen zu können (weswegen ihm auch die Zeitrechnung zugeordnet wird).

Sein Symbol ist die schwarze Flamme, als seine Stätten gelten im Allgemeinen Sümpfe. Sein heiliges Tier ist unbekannt, jedoch berichten Sagen in

diesem Zusammenhang von großen, wutschnaubenden, schwarzen Tieren mit Hörnern.

Daza ist der dunkle Bruder von Fex, er steht in ewigem Kampf gegen die Schöpfung und seinen Bruder und haust in den Tiefen der Unterwelt. Er steht für Zerstörung, Neid, Unglück, Grausamkeit, Skrupellosigkeit und Gier.

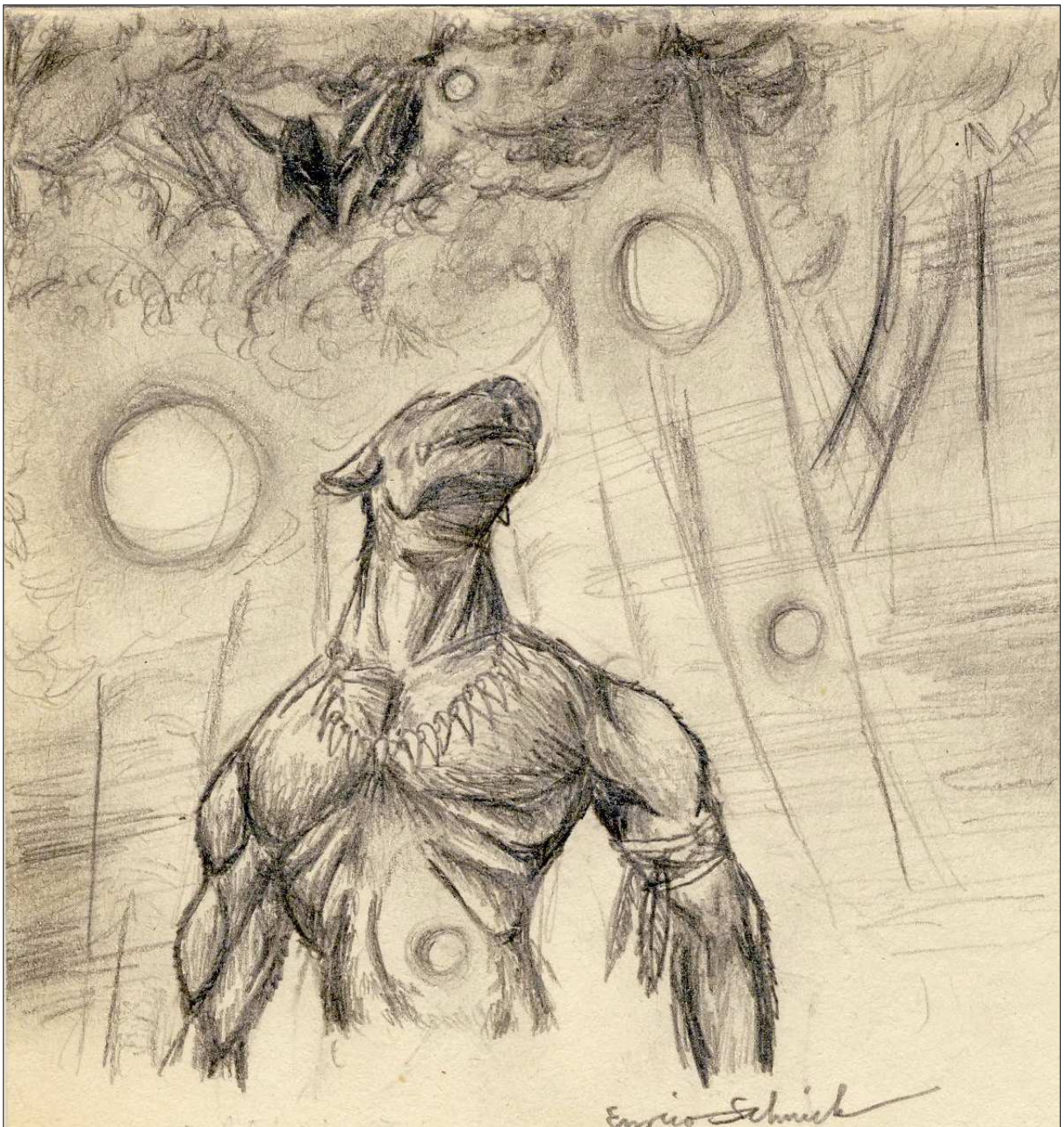
Als seine Diener gelten die Paddir, wobei die schwarzen unter ihnen ihrem dunklen Herrn besonders nahe stehen. Ebenfalls zu seinen heiligen Tieren zählen die Fledermäuse.

SCHÖPFUNG

Zu Beginn, als die Welt entstand, bildeten sich die zwei Urkräfte ... das helle, lichte, feingeistige *Liskha* und das dunkle träge, grobe *Zumu*, durch die Vereinigung der beiden entstand das Sein (*Dao*).

Sowohl *Fex* wie auch *Daza* weisen helle und dunkle Wesenzüge auf, daher können sie nur gemeinsam das *Dao* begreifen wie es ist, aber *Daza* geht dabei den Weg der Vernichtung, *Fex* den des Erhalts.

Es gibt auch Gerüchte, dass *Fex* und *Daza* noch mehr Brüder und Schwestern gehabt haben sollen, welche sich aber in einem lange zurückliegen-



den Götterkampf gegenseitig vernichteten. Die Überlebenden sollen sich versteckt halten, jedoch in ihren Schlupfwinkeln eigene Völker kriecht haben, die nun auch auf der Erde wandeln.

Die *Kizne* entstanden dann, als *Fex Hylagri'than* beauftragte, sie nach seinen Vorstellungen zu formen. Allerdings mischte sich *Daza* heimlich ein, indem er *Hylagri'than* mit Rauschkraut benebelte und einen dunklen Funken in die neuen Wesen hineinsetzte. So kam es, dass die *Kizne* ihre dunkle Musterung an Beinen und Armen und auch dunkle und triebhafte Seiten in sich tragen.

Dao - ist gleichbedeutend mit dem Sein im Allgemeinen, die Einheit von Möglichkeit und Wirklichkeit.

Die Götter gingen dann in der Traumzeit nach der Schöpfung umher und gaben jedem der Tiere einen Namen. Die ersten Tiere, die sie trafen, waren die Träger des wahren Namens ihres ganzen Volkes. Sie waren die "Häuptlinge" der jeweiligen Tierarten.

Für die *Kizne* ist die ganze Welt von Geistern, sogenannten *Kamui*, belebt, die sie als ihre Geschwister ansehen, wohl weil ein jeder *Kizne* ein *Seelenkamui* innehat, der *Cel'eyst* genannt wird (wobei mächtige Wesen ebenfalls als *Kamui* angesehen werden). Allerdings gibt's es auch *Oni*, böse Geister, unter ihnen, die besondere Kräfte besitzen, aber auch als sehr gefährlich gelten, obwohl es dennoch passieren kann, daß ein *Kizne* mit einem solchen verhandelt.

Nach seinem Tod wird ein *Kizne* zu Nebel und anschließend wiedergeboren, entweder als *Kamui* oder erneut als *Kizne*. Wer allerdings zu Lebzeiten wahrhaft *fexgetreu* war, den holt *Fex* zur Belohnung hinauf zu den Sternen in sein Reich.

HANDWERK UND SCHMUCK

Oft getragen werden Halsketten aus unbemalten Fruchtkernen, Hauern des Nebelschweins, Zähne und Knochen von Beutetieren, getrockneten rot-schwarzen Früchten, die nur einen Monat im Jahr gefunden werden können, Edelsteinen und Mineralien.

Brustketten unterscheiden sich von Halsketten nur durch ihre Länge und werden nicht um den Hals gehängt, sondern über Kreuz über der Brust von den Jägern des Stammes getragen.

Als Festbemalung wird ein breites rotes Band über Augen und Nase gemalt. Dies ist eine traditionelle

Bemalung für festliche Anlässe und Tanzfeste, doch auch im Alltag wird Fellbemalung verwendet, um böse Geister und lästige Insekten fernzuhalten. Spitzen und überkreuzte Speere werden als Motive für Kriegsbemalung verwendet. Jedoch sind die schönsten und leuchtendsten Farben stets den angesehenen Mitgliedern der Gesellschaft vorbehalten (denn unerfahrene *Kizne* wären durch diese leuchtenden Farben eine leichte Beute).

Gewonnen wird die weiße oder gelbe Farbe aus dem Fruchtfleisch der *Axiote*, einer etwa hühner-eigroßen Frucht mit stacheliger Schale.

Kizne flechten ihre Tragetaschen aus gesplitteten Palmblättern (*One*) und färben Harzfarben ein, dabei haben sie eine sehr verfeinerte Technik entwickelt.

Diese Taschen sind sehr robust und belastbar, so dass man in ihnen bequem bis zu drei Affen transportieren kann. Sie haben einen langen Henkel und lassen sich über die Schulter hängen, quer über der Brust tragen oder über die Stirn hängen.

Edelsteinbearbeitung: Edelsteine treten in den lokalen Gesteinen häufig auf und werden sowohl für Waffen als auch für Schmuck und Weiteres verwendet. Sie verstehen sich sogar auf die Kunst, die Kristalle so zu bearbeiten, dass sie zu Kommunikationszwecken genutzt werden können.

Kizne glauben, dass in den Steinen Geistern wohnen und ordnen den verschiedenen Sorten bestimmte Eigenschaften, einigen sogar Heilkräfte zu.

KLEIDUNG UND BEWAFFNUNG

Die *Kizne* tragen meist einfache, kurze Kleidung, die aus beigen, faserigen Palmblättern gemacht wird, welche vor der Verarbeitung getrocknet und weichgeklopft werden, seltener werden auch Felle von erjagten Tieren getragen.

Das Dschungelvolk hat mit der Zeit auch eine waffenlose Kampftechnik namens *Muai'Tai* entwickelt (sie wurde vom ersten *Sternengeist Tai* entwickelt und ist deshalb nach ihm benannt), die jedoch den *Nebelgeistern* vorbehalten ist.

An Waffen werden meist Speere verwendet, für deren Spitzen sie besonders widerstandsfähige Edelsteine benutzen. Aus ähnlichem Material besteht der Dolch, den jeder erwachsene *Kizne* mit sich führt und mit dem er auch magische Rituale wirken kann. Außerdem sind Blasrohre weit verbreitet. Genutzt werden die Waffen fast ausschließlich zur Jagd, um sich zu verteidigen und im Fall der Dolche auch zu handwerklichen

Zwecken. Offene Kämpfe werden von den *Kizne* lieber umgangen.

Spiele sind in allen Altersgruppen eine häufige Beschäftigung, dienen sie doch auch dazu, die eigene Klugheit und Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen und weiterzuentwickeln. Am beliebtesten sind neben zahlreichen Spielen zur körperlichen Ertüchtigung wie Wettzielen mit Speeren, *Bukkan* (Geschicklichkeitsspiel mit Glasmurmeln) auch Spiele, die eher die geistige Schärfe fordern wie *Mokuzai*, bei dem man um zu gewinnen die eigenen Holzstäbchen möglichst strategisch sinnvoll an die des Gegners anlegt. Des Weiteren gibt es auch Spiele in denen man eher auf die Gunst *Fexens* vertraut, wie z. B. *Ungai*, bei dem es darauf ankommt, welche Seite der zweifarbig bemalten Fruchtkerne nach dem Schütteln in einer Schüssel besonders häufig nach oben weist. Aber auch das Spiel *Haikingu* ist sehr beliebt, bei dem die beiden Spieler einige Muscheln durch eine Holzplatte mit Kerben wandern lassen und der Spieler mit den meisten Muscheln am Ende gewinnt.

Ansonsten praktizieren die *Kizne* auch *Madanzu*, körperliche Übungen, die dazu dienen Körper und Geist in Einklang zu halten, *Fex* näher zu kommen und das *Dao* verstehen zu lernen.

Magie gilt wegen der allgemeinen magischen Begabung als alltäglich und findet dementsprechend in allen Lebensbereichen Verwendung. Von besonderer Bedeutung ist hierbei die Illusionsmagie (mittels der Quellen Humus und Iryabaar) die jeder *Kizne* beherrscht, um sich in Gefahrensituationen beispielsweise unsichtbar zu machen oder Feinde abzulenken. Besonders gut beherrschen die *Nebelgeister* die schützenden Illusionen, ist es doch ihre Aufgabe die Stammesgemeinschaft mit diesen zu beschützen.

Des Weiteren ist sie wichtig für die *Lebensgeister*, die ihre seherische Gabe mittels Magie verstärken können und so im Alltag beispielsweise Krankheiten magisch erkennen und mit ihrer Magie auch heilen können.

Auch für die *Freigeister* ist sie wichtig, kennen die *Kizne* doch Rituale mit denen sie z. B. ihre Dolche derart magisch beeinflussen, dass sie durch Edelsteine wie durch Wachs schneiden können.

Astrale Kraft wird im allgemeinen als "Qi" bezeichnet.

SPRACHEN

Die meisten *Kizne* sprechen neben ihrer magischen Muttersprache *Seitoba* oft auch Shingwanisch. Einige wenige beherrschen zusätzlich auch noch das als "Händlersprache" bekannte Myranisch.

REDEWEENDUNGEN: "*die Lebensgeister wecken*" (einen Heiler rufen), "*geistlos*" (dumm, blöd, ungläubig), "*Informationsnetz*" (sammeln von Informationen, Anspielung auf *Mactams* Netze)

SAGEN UND LEGENDEN: Da die Verwendung von Schrift gänzlich unbekannt ist, wird jegliches Wissen mündlich überliefert. Aufgrund dessen haben die *Kizne* eine Vielfalt an Sagen entwickelt, die von Generation zu Generation weitergegeben werden.

Fexens Segen

Vor langer Zeit feilschte der erste Prophet der Kizne mit Fex, sodass der Gott dem Volk seinen Segen und Alterslosigkeit und Moweah ihnen die Magie schenkte. Allerdings verlangte der Gott im Gegenzug dafür, dass die Kizne im Verborgenen lebten und immer nur eine begrenzte Anzahl an Nachwuchs zur Welt käme, denn andernfalls könnten sie bei großer Verbreitung und Anzahl Fexens Gebot der Heimlichkeit nicht mehr achten und würden der Dekadenz verfallen.

Der Name dieses ersten Sternengeistes war *Tai*, was in der Sprache der *Kizne* eins und Körper bedeutet, da auch er der erste von ihnen war, der *Fexens* Segen empfing.

Moweahs dunkle Seite

Einst war Moweah stets eine helle und heitere Göttin, bis Daza sie in die Unterwelt entführte. Fex machte sich sogleich auf den beschwerlichen Weg sie zu befreien, doch als er dort ankam, hatte sie bereits einige Speisen aus der Unterwelt zu sich genommen und das erweckte ihre dunkle Seite in ihr, Yomea. Moweah konnte sich deshalb nie wieder richtig von der Unterwelt lösen und muß noch heute einmal im Mondlauf dorthin zurückkehren und dem Ruf ihrer dunklen Seite folgen. Zu dieser Zeit bleibt der Nachthimmel abgesehen von Fexens Schätzen dunkel, und das Fell der Kizne färbt sich einmal im Jahr dunkel, um sie vor einem ähnlichem Fehler zu warnen. Daher ist es auch verboten zubereitete bzw. gegarte Speisen von Ungläubigen (sprich Andersgläubigen) anzunehmen.

Zarraḱ und die Speere

Vor langer Zeit hatten die Kizne keine Speere. Sie hatten bloß Keulen aus Chonta-Palmen, die sie mit Zähnen schmückten. Zarraḱ lehrte sie, wie man Speere macht und wie man die Speere mit bestimmten, lebenden Steinen, die wundersame Kräfte in sich tragen, schärft. Später lernten sie von den Leuten unter der Erde, wie man die Speere an dem Ende zuspitzt.

Sternenträger

Maḱtam hält zwar Fexens strahlende Schätze am Himmel, doch kommt es vor, dass ein solcher aus ihrem Netz fällt. Man kann ihn sogar von den Wipfeln der Bäume aus herunterfallen sehen. Wann immer ein solcher Stern zur Erde fällt, heißt es, wird ein Sternenträger geboren. Diese gelten dann als Auserwählte des Fex, man erkennt sie an dem silbernen Sternenmal auf ihrer Stirn, ihnen werden besonders große magische Kräfte zugesprochen. Diese Sternengeister stehen der Geisterwelt sehr nahe und die Fexerwählten der Nebelwald-Kizne erhalten ihre magische Ausbildung von Totengeistern.

Wettbewerb der Tiere

Zehn Tiere versammelten sich auf dem Berg. Sie sagten zueinander: "Laßt uns einen Wettbewerb machen: Derjenige von uns, der als erster unten im Tal ankommt, soll fünfhundert Jahre alt werden!"

Alle waren einverstanden und liefen los, so schnell sie konnten. Nur die Schildkröte zog ihre Arme und Beine ein und ließ sich einfach den Hang herunterrollen. Sie rollte an den anderen vorbei, und kam als erster unten an, noch vor dem Jaguar und dem Biber. Da sagten die anderen Tiere: "Du warst als erster im Tal und hast somit gewonnen. Aber du bist nicht gelaufen, sondern hast dich einfach herunterrollen lassen. Deswegen sollst du niemals so schnell laufen können wie wir." Und so ließ Fex es geschehen. Die Schildkröte ging von da an nur noch ganz langsam und gemächlich, aber sie wurde sehr, sehr alt. Und so ist es bis heute.

Der vergessene Sternengeist

Vor langer Zeit lebte ein Sternengeist, den es nach Macht düstete, wodurch er im Laufe seines Lebens immer mehr Daza verfiel und sein Fell sich schließlich ganz schwarz färbte. Wie alle auf solche Art verdorbenen Wesen, begann auch er sich von den Kamui zu ernähren. Zur Strafe wurde er verstoßen und sein Name aus den Überlieferungen der Mondgeister gebannt. Der schwarze Sternengeist aber wurde darüber wahnsinnig und sein haßerfüllter Geist soll noch heute über die Erde wandeln, auf der Suche nach

Anhängern, die seiner gedenken, sodass er eines Tages wiederauferstehen kann ...

Siennas Kinder

"Vor langer langer Zeit gab es das Volk der Shindraḱa, der Kinder Siennas, ihr heiliges Volk. Sie lebten in ihren goldenen Türmen und vertraten alles was Licht und gut ist, wie es Sienna tut, und sie waren ebenso strafend in ihrem Zorn wie sie.

Sie lebten mit den Kizne in Eintracht und aus ihrer Verbindung entstanden die Skinzana, die halb Kizne und halb Schlangenwesen waren und es bis heute sind, denn sie sind das einzige Erbe dieses Volkes.

Denn es geschah, dass einst der Sturm der vielbeinigen Bestien über die Länder hinwegzog und alles auf seinem Weg dahinraffte. Vor sich her aber trieben sie die Eroberer, die ihrem Anführer folgten, der beschloss, Zarraḱ die Macht über die Zeit zu stehlen.

Sie verdrängten die Shindraḱa aus ihren Wohntürmen und nur die Kizne konnten fliehen, da sie reich mit den Talenten Fex' gesegnet sind und so flohen sie in das Nebelreich Fexens, wo sie sicher sein würden.

Die Eroberer aber vertrieben die Shindraḱa bis über das Meer hinaus, heißt es, und schlimmer noch war, dass sie sich das Wissen des ersten Mondvolkes aneigneten und ihre Türme über den Heiligtümern des ersten Volkes errichteten und wie sie die Edelsteine beherrschten.

Später sollte ihr Ende kommen durch andere, fremde Ungläubige. Doch von all dem unberührt leben wir Kizne hier, in Eintracht mit den schlangengleichen Skinzana, die über uns am Tage wachen, wie wir über sie in der Nacht wachen ..."

KIZNE

Rasse: Kizne 10 GP

Höchstalter: durchschnittlich 100 - 200 Jahre, evtl. auch über 900 Jahre (Altersresistent)

Größe: Männer 180+W20 / Frauen 170+W20

Fellfarbe: wie Rotfuchs und Graufuchs

Augenfarbe: Sämtliche Edelsteinfarben (z. B. Malachitgrün, Jade-, Amethyst-, oder Bernsteinfarben)

Gewicht: Größe -110

Eigenschaftsmodifikationen: FF -1, GE +1, KL +1, KK -1, CH +1, MU -1

LE-Mod.: +8

AU-Mod.: +10

MR-Mod.: -4

AE-Mod.: -6

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer,

Natürlicher RS+1, Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Biss 1W+2), Nachtsicht, Balance (Schwanz), Altersresistenz, Speisegebote, Neugier 5, Vorurteile 6 (anderer Glaube), Arroganz 5 (gegenüber Andersgläubigen), Randgruppe, Aberglaube 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten oder Gifte, Herausragender Sinn, Hitzeresistenz, Schutzgeist, innerer Kompass, Flink, lästige Mindergeister

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfbrauch, Blutausch, Kleinwüchsig, Platzangst, sensibler Geruchssinn, Nachtblind, Behäbig, Geiz

Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver: Biss, Schwanzschlag

Talente: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten -2, Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Sinnesschärfe +2, Orientierung +1, Stimmen Imitieren -1, Singen -2, Sich Verkleiden -4, Schneiden -1, Schwimmen -1, Schlösser Knacken -1, Taschendiebstahl -1,

Mögliche Professionen: *Nebelgeist* (Bewahrer und Krieger, Illusionszauberei zum Schutz der Stammesgemeinschaft), *Waldgeist* (Jäger u. Wildnispioniere), *Lebensgeist* (Heiler und Hellseher), *Freigeist* (Handwerker und Künstler)

Sternengeist (Prophet), Voraussetzungen: mind. 3 Schweife, Vorteil *Sternenträger*

Mondgeist (Anführerin, Wissensbewahrerin), Voraussetzungen: mind. drei Schweife, Vorteil *Mo-weahs Kuß*

Kultur: Nebelwald Kizne 11GP

Mod.: -

SO-Maximum: 6

Automatische Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Gefahreninstinkt, Vorurteile 6 (Pardir), Angst vor Pardir 6, Eitelkeit 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: soziale Anpassungsfähigkeit, Resistenz gegen Krankheiten oder Gifte, Herausragender Sinn, Hitzeresistenz, Schutzgeist, innerer Kompass, Flink, verhüllte Aura, Weltfremd, Unstet

Ungeeignete Vor und Nachteile: Kampfbrauch, Blutausch, Kleinwüchsig, Platzangst, sensibler Geruchssinn, Nachtblind, Optimat, Verwöhnt, Stubenhocker

Sonderfertigkeiten: Geländekunde Dschungel oder Sumpf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Geländekunde Dschungel oder Sumpf

Talente

Kampf: Raufen +2, Dolche +1, Speere +3, Wurfspeer +2, Blasrohr oder Bogen +1

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnesschärfe +1

Gesellschaft: -

Natur: Fährten Suchen +2, Orientierung +1, Wildnisleben +4,

Wissen: Götter u. Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2, Sagen u. Legenden +1

Sprachen: Muttersprache Seitoba (magische Sprache, Komplexität 15, KL-2), Shingwanisch (KL-4), Myranisch +1

Schriften: -

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Ackerbau +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Abrichten -1, Boote Fahren -1, Fahrzeuge Lenken -2

Repräsentation

Animistisch

Automatische Vor- und Nachteile: Erleichterung auf optische Illusionen und Tarnungen (+3 Zfp, nur nachts), allgemeiner Bonus +3 auf die Wirkung aller optischen Illusionen und Tarnungen, Unfähigkeit für Quelle: Eis

Zauberbedingungen: Konzentrieren, Ziel sehen und passende Geste ausführen

Ritualkenntnis:

Dolchrituale (wie Druiden)

Traditionsaufsatz: (Kosten 15 GP)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Empathie, Magiegespür

SO 3-4

Sonderfertigkeiten: Spontanzauberer (Instruktionen), **Spontanzauberei:** Zauberdauer II, Ritualkenntnis Kizne

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Spontanzauberei I auf Wirkungsdauer und Reichweite

Talente: Wildnisleben +1 Menschenkenntnis +2 Überreden +1, Philosophieren +2, Gesteinskunde +2, Heilkunde Wunden +2, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Gifte oder Krankheiten +1

Vorteil: Mehrschwänzig 4 GP

(folgendes gilt pro Schweif)

Automatische Vorteile: zweiter Schwanz, Zauberschwanz (wie Zauberhaar, +7 Asp)

Automatische Nachteile: Körpergebundene Kraft Voraussetzung: KL 15, IN 15, mind. 100 Jahre alt,

mindestens SO 3

Talente: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Menschenkenntnis +1, Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1, Philosophie +1, Sagen und Legenden +2, Götter und Kulte +1

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: Caryad, René Littek (*Midir*), Matthias Weiß, Bernadette Wunden (*Xamaril*), Janine Radeke, Enrico Schnick, Ulisses und FanPro [Cover- & Layout-Abbildungen]

Texte: Thomas Bemberg, Daridoria, Peter Horstmann, Corinna Kersten, Lorinn de Loc, Janine Radeke, Dennis Rüter, Christian Saßenscheidt, Enrico Schnick, Alex Spohr, Florian Wassermann, Jochen Willmann

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

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

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

© 2004-2009 by Memoria Myrana

WER ZULETZT LACHT ...

DIE MYRANISCHE PULPA-OLYMPIADE: 7TE DISZIPLIN

100M-PULPA-FREISTIL SCHWIMMEN



Magische Mysterien

Anlässlich der RatCon am 28. bis 30. August 2009 schreibt der Uhrwerk Verlag einen Abenteuerwettbewerb für das Rollenspiel „Myranor - das Güldenland“ aus.

Die Verfasser der drei besten Abenteuer erhalten Sachpreise und ihre Beiträge werden in einem Abenteuersammelband veröffentlicht.

Zum Inhalt:

~ Unsere Themenvorgabe lautet „Magische Mysterien“. Der Sammelband ist als begleitende Abenteueranthologie zum Regelband „Myranische Magie“ gedacht und soll diesen vertiefen. Wir suchen daher nach Beiträgen, die als ausgedehnte Beispiele dazu dienen, Elemente aus dem enthaltenen Magiesystem zu veranschaulichen.

~ Abenteuer, die darüber hinaus völlig neue Magiebereiche und vorstellen (z.B. die kerrishitische Astrologie) kommen nicht in die engere Wahl.

~ Kurze selbständige Abenteuer, die sich gut als Intermezzo in eine laufende Kampagne einbetten lassen, haben prinzipiell die größten Aussichten. Eine einzelne Begegnung mit ausufernde Biographie der magischen Meisterfigur ist zu klein-, ein nur oberflächlich angedeutetes Epos um eine jahrtausendalte Rivalität zweier Zaubererorden zu großmaßstäblich.

~ Grundsätzlich gibt es keine Stilvorgabe: Gut spielbare Geschichten und regelsichere Hindernisparcours haben erst einmal gleiche Chancen.

~ Es ist nicht nötig, das Abenteuer formel- und regelbetont anzulegen, doch wer das tut, muss auch die nötige Rechnerei korrekt erledigen. Aufwändige Nacharbeiten durch die Redaktion führen zur starken Abwertung.

~ Angaben aus dem Hardcover und der „Myranischen Magie“ können (als dem Spielleiter zugänglich) vorausgesetzt werden; (Seitenangaben mit HC und MyMa werden gern gesehen.

~ Das Abenteuer sollte nicht auf eine spezielle Rassen- und Professionen-Kombination in der Heldengruppe zugeschnitten sein.

Zum Format:

~ Die Abenteuer dürfen eine Textlänge von 90.000 Zeichen (mit Leerzeichen, ohne Titelseite mit Autorenangaben) nicht überschreiten. Eine Überschreitung der Zeichenmenge führt zur Abwertung. Bilder von NSCs und Pläne von Schauplätzen zählen dabei zu den Handouts, nicht aber Beschreibungen derselben.

~ Abenteuer müssen in digitaler Form (als .rtf oder .doc-Datei; .pdf-Versionen allenfalls zusätzlich; Bilder separat als .jpg) und in dreifacher Ausfertigung eingesandt werden: Der ersten Version muss eine Anfangsseite voranstellen, auf der der Titel des Abenteuers und der Name und die Anschrift des/der Autoren verzeichnet sind. In der zweiten Version für Bewertungszwecke darf der Name des/der Autoren nicht erscheinen. Zusätzlich muss eine textidentische dritte Version ohne irgendwelche Formatierungen (außer Fett- und Kursivschrift) als Grundlage für die eventuelle Importierung in ein Satzprogramm beigelegt werden.

Für die Teilnahme gelten folgende weiteren Bedingungen:

~ Teilnehmer müssen das achtzehnte Lebensjahr vollendet haben.

~ Die Abenteuer, die nicht unter den ersten drei Plätzen landen, werden auf der Webseite www.memoria.myrana.de zum kostenlosen Download zur Verfügung gestellt.

~ Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Fantasy Production, Uhrwerk Verlag oder Ulisses Spiele sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

~ Letzter Abgabetermin ist der 30. Juni 2008, 0.00 Uhr. Auf Wunsch werden Eintreffen und technische Lesbarkeit des Beitrages bestätigt.

~ Die Abenteuer nehmen entgegen dsaraddatz@yahoo.de und j.raddatz@ulisses-spiele.de.

Preise:

1. Preis:

Ein F-Shop Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von € 200,- sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

2. Preis:

Ein F-Shop Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von € 150,- sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

3. Preis:

Ein F-Shop Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von € 100,- sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

Die Ermittlung der Preisträger erfolgt durch eine Jury.

Die Preisverleihung findet auf der RatCon 2009 statt; die Gewinner werden etwa zwei Wochen zuvor informiert.