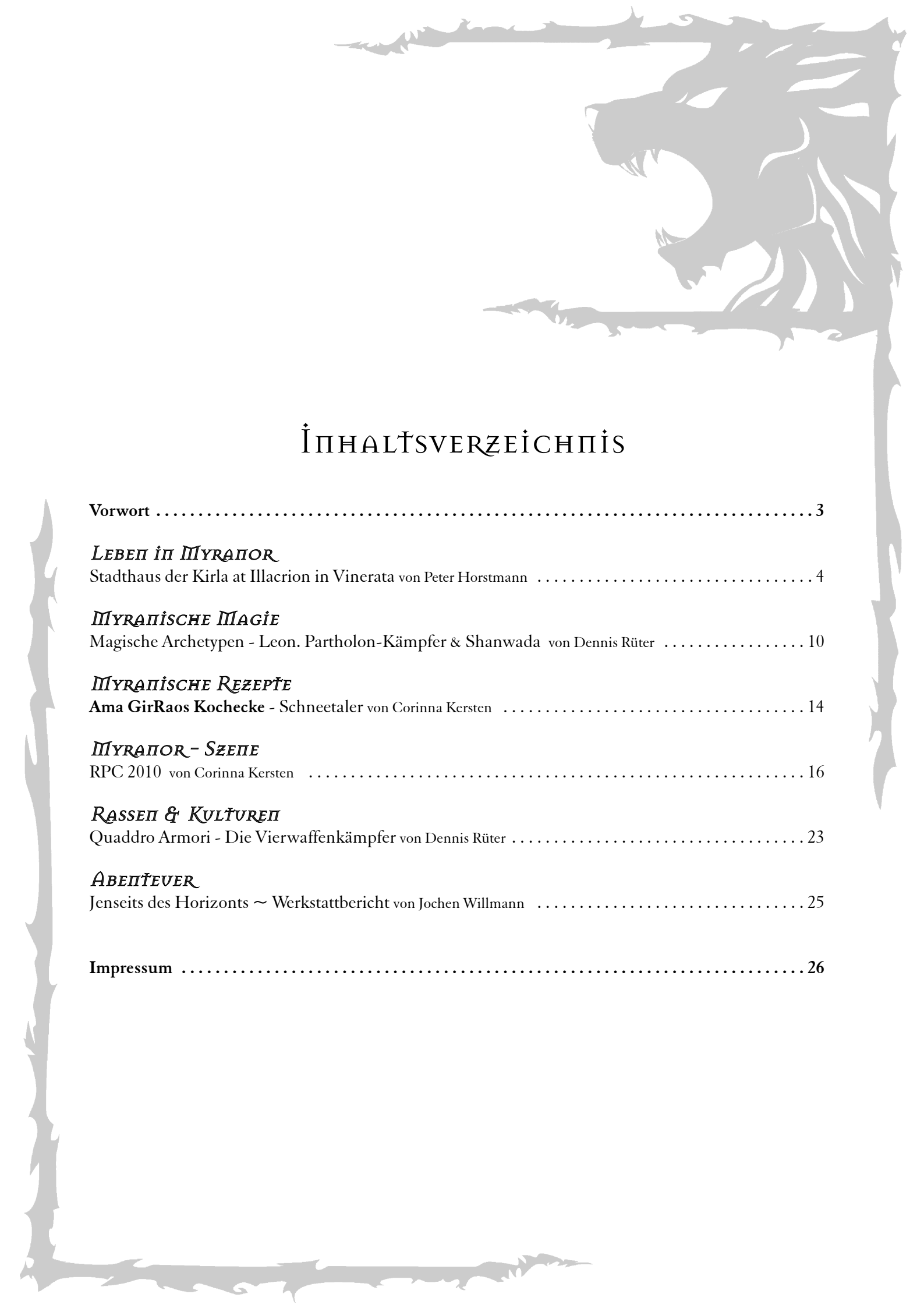


Nummer 26_2/2010

Memoria

Myraia

DAS MYRANOR-FANZINE



ÍΠΗΛΤΣVERZEÍCHΠÍS

Vorwort	3
 <i>ΛΕΒΕΠ íΠ ΜΥΡΑΠΟΡ</i>	
Stadthaus der Kirla at Illacrion in Vinerata von Peter Horstmann	4
 <i>ΜΥΡΑΠÍSCHE ΜΑΓÍΕ</i>	
Magische Archetypen - Leon. Partholon-Kämpfer & Shanwada von Dennis Rüter	10
 <i>ΜΥΡΑΠÍSCHE ΡΕΖΕΡΤΕ</i>	
Ama GirRaos Kochecke - Schneetaler von Corinna Kersten	14
 <i>ΜΥΡΑΠΟΡ - ΣΖΕΠΕ</i>	
RPC 2010 von Corinna Kersten	16
 <i>ΡΑΣΕΠ & ΚΥΛΤΥΡΕΠ</i>	
Quaddro Armori - Die Vierwaffenkämpfer von Dennis Rüter	23
 <i>ΑΒΕΠΤΕΥΕΡ</i>	
Jenseits des Horizonts ~ Werkstattbericht von Jochen Willmann	25
 Impressum	 26

VORWORT

"WENN DER WEIßE FLIEDER WIEDER BLÜHT ..."

Die Welt wird wieder grün und bunt, die Götter stehen vor der Tür, am Sternenpfeiler haben auch wieder unzählige Handwerker die Arbeit aufgenommen und eine illustre Runde von Autoren sammelt derzeit Geschichten von interessanten Gestaden. Ob dabei jemand wie Alrik vom Blautann und vom Berg oder Ollowain zutage kommt? Ein Partholon oder gar ein Kouramnion mit diesen Wesenszügen?

Es geht also voran mit Myranor und die kommenden Monate werden spannend werden, soviel ist sicher.

Nicht weniger spannend ist unserer Meinung nach die aktuelle Ausgabe. Ein gewohnt breites Spektrum liefert Informationen über unser liebstes Hobby.

In Anlehnung an ein entsprechendes Thema im Ulisses-Forum gibt es etwas über myranische Architektur. Das Stadthaus der Kirla at Illacrión in Vinerata wurde von Peter Horstmann beschrieben. Zu ergänzen wäre eventuell noch, dass sich die Türen in dem Haus öffnen, wenn jemand auf sie zutritt, der eines der magischen Armbänder trägt, welche nur die Hausherrin verteilt. Ein Problem mit verschlossenen Türen hat der leonische und magisch begabte Partholonkämpfer von Dennis Rüter sicherlich nicht. Im Zweifelsfall hat eher die Tür ein Problem mit ihm. Weniger extrem ist der Shanwada, den Dennis ebenfalls in seinem Artikel über magische Archetypen beschreibt. Corinna Kersten stärkt uns dieses Mal mit Schneetalern aus Ama GirRaos Kochecke, bevor sie uns zu einem Erlebnisbummel über die RPC 2010 einlädt. Dass es viel zu sehen gab, zeigt dieser Artikel mehr als deutlich. Wer sich danach noch fit fühlt, kann gleich weiter in die Ausbildung zum Kampf mit vier Waffen. Darüber schreibt Dennis Rüter und berichtet über Professionen der Neristu und seiner Quaddros. Zur abschließenden Entspannung und zur Entlassung in die Sommer- und Ferienzeit gibt es eine Reiseempfehlung: Jenseits des Horizonts liegen unzählige Schätze und Abenteuer warten auf mutige Aventurier. Denn dieses Jahr jährt sich die Reise zum Horizont zum zehnten Mal und erhält deshalb einen eigenen Kampagnenband. Infos dazu hat Jochen Willmann in seinem Werkstattbericht.

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@tabuin.de

Peter Horstmann
für das Memoria Myrana - Team

STADTHAUS DER KIRLA AT ILLACRION IN VINERATA

von Peter Horstmann

Nahe den Thederion-Thermen, im Norden der Hafenstadt Vinerata, liegen einige Stadtvillen von lokalen Optimatenfamilien. Anders als in den ärmeren Vierteln besitzen diese Häuser viel Platz um das Gebäude herum.

Vor einigen Jahren zog die in Cantera nicht unbekannte Künstlerin Kirla at Illacrión nach Vinerata, erwarb eines der Stadthäuser und ließ es nach ihren Wünschen umbauen. Der örtliche Stil, nahezu alles in Bambus auszuführen, inspirierte sie zu einigen gewagten Änderungen.

Umgeben ist das Anwesen von einer lebenden Mauer aus hintereinander gestaffelten Bambuspflanzen. Diese grüne Wand ist stellenweise bis zu sieben Metern hoch und blickdicht. Durch die Auswahl verschiedener Bambusarten hat die Künstlerin eine abwechslungsreiche Farbenpracht geschaffen. Mittels Humusmagie wurden einige Pflanzen dazu "angehalten" Ornamente und Muster zu bilden, die auch nach Jahren noch so bleiben, wie sie angelegt wurden.

In ihrem Hain setzt sich das grüne Ambiente bis zum Haus hin fort. Inseln aus bunt blühenden Büschen, Blumenbeeten und kleineren Wasserspielen unterbrechen eine gepflegte Rasenfläche. Ein größerer Gartenteich ergänzt die kunstvolle Gestaltung des Gartens.

Das Haus selber gibt den üblichen Grundriss eines Atriumhauses wieder. Dennoch wurden hier einige Änderungen eingeführt, um den lokalen Traditionen zu folgen. Um den bräunlichen Farbton trockener Bambusstengel zu vermeiden, sind die Wände alle in Zweischalenbauweise ausgeführt. So wurde der Raum zwischen zwei Reihen Bambus mit einer Lehm-Stroh-Mischung aufgefüllt und die Wände später verputzt.

(1) Eingangshalle

Das Haus wird durch eine schmale Tür betreten. Ein einfaches Muster aus schwarzen und weißen Fliesen bedeckt den Boden, die Wände sind in einem hellen, leicht sandfarbenen Orange gestrichen und weisen einfache Verzierungen aus geo-

metrischen Formen auf. Drei Türen aus dunklem Holz führen in weitere Zimmer und durch einen breiten Durchgang gelangt man ins Zentrum des Hauses, ins Atrium.

(5) und (18) Gästezimmer

Gemütlicher Luxus prägt die Zimmer, die alle gleich eingerichtet sind. Bunte Mosaik mit floralen Mustern zieren den Boden, die Wände sind in hellen Grüntönen gehalten und mit Ranken, Weinreben und Efeu bemalt. Tische, Truhen und Schränke aus hellen Hölzern bieten Platz für die Garderobe und Ablagemöglichkeiten. Ein breites Bett lädt zum Verweilen ein.

(6) Die Küche

Hier herrscht die gute Tesmona. Die resolute Meisterin lukullischer Genüsse wurde bereits als Sklavin geboren und wuchs - wie ihre bansumitischen Eltern und deren Eltern auch - als Dienerschaft des Hauses Illacrión auf. Schon früh zeigte sie eine Begabung für die Zubereitung feiner Speisen. Die Gewissheit, dass ihre Herrin lieber alle anderen Bewohner des Hauses verkaufen würde als auf ihre Speisen zu verzichten, erfüllt sie mit Stolz. Ihre drei Küchengehilfen hätten da sicherlich weniger Skrupel und würden die strenge Küchenchefin für ein paar Silbermünzen an jeden Dahergelaufenen abgeben, wenn er nur garantieren würde, dass sie weit genug fort käme. Selbst Timidus, der Majordomus, der als Oberhaupt der Dienerschaft über alle Sklaven zu wachen hat, wagt es nicht, sich mit ihr anzulegen.

(9) Bibliothek

Der Raum böte viel Platz für Regale voller Bücher. Doch eine gut sortierte Sammlung von literarischen Werken wird man vergeblich suchen. Eine Handvoll Schriftrollen gibt es, zumeist über Künstler, ihr Leben und ihre Arbeiten. Daneben beherrschen zwei große Liegen den Raum, die mit weichen Kissen ausgestattet sind. Dazwischen steht ein fein gearbeiteter Tisch mit Löwenfüßen und einer Platte aus rosenfarbenem Marmor. An den Wänden stehen Büsten von Künstlern und Kopien einiger bekannter Statuen. Die Decke wurde mit Sternbildern und mythischen Figuren

verziert. Kirla nutzt den Raum gerne, um mit ihrem Freund und Künstlerkollegen Atifex tal Quoran zu diskutieren.

(10) Speiseraum

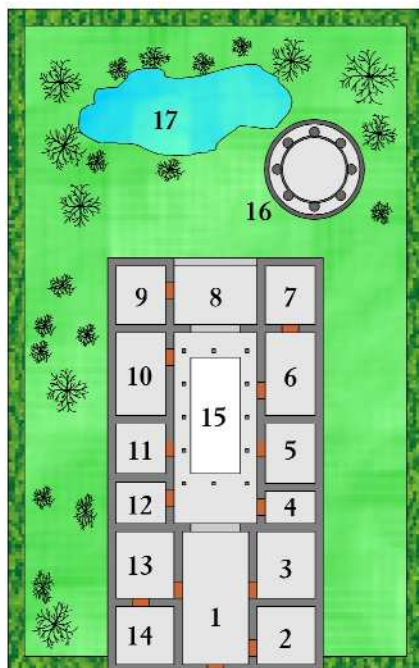
Kein Stadthaus, keine Villa ohne einen Speiseraum. Dies kommt einem ungeschriebenen Gesetz gleich und hier wurde besonders darauf geachtet. Der Raum bietet über einem Dutzend Gästen ausreichend Platz. Verschiedene Platten schwarzer Gesteinsarten bedecken den Boden und zeigen ein Muster aus matten, glänzenden, tiefschwarzen oder anthrazitgrauen Flächen. An den Wänden bilden gemauerte Liegen die Grundlage eines jeden Festmahles. Bei den entsprechenden Anlässen werden sie mit weichen Matten und bunten Decken gepolstert. Eine stattliche Anzahl von kleinen Tischen bietet Platz für Speisen und Getränke und ergänzt die spannbreite Ablage, welche auf Knöchelhöhe an den Liegen entlang verläuft. An der Schmalseite zum Atelier hin steht ein großes, bronzenes Mischgefäß für Wein und Wasser. Dieses in Fachkreisen Krater genannte Gefäß ist ein echter Koloss. Man könnte ohne Probleme einen Neristu darin verstecken. Auf einem Beistelltisch liegen die notwendigen Utensilien für eine Weinmischung: Große Situlen - bronzene Eimer mit gut neun Litern Fassungsvermögen - dienen dazu, den Wein aus den hässlichen Amphoren aufzunehmen, damit man ihn in den Speiseraum bringen kann. Weitere Gefäße beherbergen das notwendige Wasser oder verschiedene Gewürze und Kräuter, die man in

den Wein mischt. Daneben liegt ein Sortiment aus verschiedenen Sieben und Schöpfkellen. Das Ensemble wird mit acht silbernen Kannen vervollständigt, aus denen dann der Wein serviert wird. Ein großes Regal mit bestimmt zwei Dutzend silbernen Pokalen und den von Kirla so geliebten Kantharoi steht in der Ecke. Einige dieser Trinkgefäße mit zwei Henkeln hat die Hausherrin selber entworfen und nach ihren Wünschen anfertigen lassen.

All dies edle Metall sorgt bei den Festen für einen warmen Glanz, wenn sich die Lichter der Kerzen darin spiegeln. Die festliche Atmosphäre des Raumes wird durch die kunstvollen Wandmalereien ergänzt. Optimaten in teuren Gewändern liegen bei einem prunkvollen Mahl und scheinen so den Veranstaltungen in diesem Raum als Gäste beizuwohnen. Je zu Paaren angeordnet zeigen sie Trinkspiele und andere amüsante oder gar frivole Beschäftigungen, denen man in so exklusiver Gesellschaft nachgehen kann.

(11) Galerie

Ein kleine Auswahl von Kirlas Werken schmückt diesen Raum. Die Wände zeigen ein helles Grau-Orange, um nicht von den Bildern abzulenken. Auch das Bodenmosaik wurde nach der Vorlage eines ihrer Bilder geschaffen und zeigt ein imperiales Heer im Kampf mit leonischen Kriegerern. Hoch zu Pferd befehligt ihr Urgroßvater Sikander al Illacrión die siegenden Truppen.



0 5 10 20 30

- 1 Eingangsbereich
- 2 Zimmer der m. Hausdiener
- 3 Zimmer der w. Hausdiener
- 4 Toilette
- 5 Gästezimmer
- 6 Küche
- 7 Vorratsraum
- 8 Empfangsraum mit Durchgang zum Garten
- 9 Bibliothek
- 10 Speiseraum
- 11 Galerie
- 12 Treppenhaus zu den Wohnräumen
- 13 Werkraum
- 14 Werkraum
- 15 Atrium
- 16 Pavillon
- 17 Gartenteich

(12) Treppenhaus in die oberen Räume

Ein fensterloser Raum mit einer aufwändigen Holztreppe führt in die Gemächer der Hausherrin.

(13) und (14) Werkräume

Hier werden nicht nur die Farben und Materialien für die Kunst der Hausherrin angerührt und vorbereitet, hier wird auch alles andere an anfallenden Arbeiten für den Haushalt geleistet. Tische und Werkbänke, Schränke mit Ölen, Beuteln mit teuren Farbpigmenten oder einfachen Holzleisten stehen hier und warten auf ihren Einsatz. Dazu kommen einige Geräte für den Garten.

In einer Ecke stehen Tische und Stühle, mit Decken vor Staub geschützt.

(15) Das Atrium

Der räumliche Mittelpunkt des Hauses liegt im Atrium. Durch den breiten Durchgang kommt man vom Eingang her und üblicherweise bleibt jeder neue Besucher erst einmal erstaunt stehen. Prägen in Dorinthapoles, Sidor Valantis oder anderen großen Städten marmorne Säulen, aufwendige Wandgestaltungen und üppige Verzierungen diesen Raum, so sucht man dies hier vergebens. Dennoch strahlt der Raum eine Würde und Eleganz aus, wie man sie wohl nur selten finden kann. Ein großes Becken aus gelblichem Holz bildet den Mittelpunkt des Raumes. Kein Blatt, keine Alge und kein Fisch stört dieses Becken. Im Wasser liegen Myriaden von kleinen runden Kieseln und formen ein Mosaik. Dargestellt ist der Kampf eines titanischen Helden gegen ein dämonisches Wesen, welches an eine Hydra erinnert.

Zwölf Säulen tragen das Dach. Jede Säule besteht aus acht großen Bündeln aus Bambusstauden, wobei die gegenüberstehenden Säulen die gleiche Farbe haben. Am Morgen erreicht die Sonne zuerst die Säule mit den rötlichen Bündeln. Über den Tag hinweg wandert die Sonne entlang der Farben des Regenbogens über die einzelnen Säulen. Zwischen den Säulen stehen Statuen, kunstvoll aus Bronze gearbeitet, auf Hochglanz poliert und stellenweise mit anderen Metallen verziert. Die Statuen bilden ebenfalls Paare und stellen verschiedene Aspekte des Lebens dar: Zorn und Trauer, Freude und Apathie, Kreativität und Langeweile, Genuss und Lustlosigkeit, Liebe und Einsamkeit.

Zu den Räumen hin sind die Böden mit einfachen Mosaiken aus geometrischen Formen und Mustern belegt, um nicht von den anderen Ausschmückungen abzulenken. Die Wände führen dies Prinzip weiter. Im Unterschied zum restlichen Gebäude wurden die Wände hier jedoch nicht verputzt. So reiht sich Bambus an Bambus und bildet eine umlaufende Welle verschiedenster

Braun-, Rot- und Grüntöne. Die Stauden wurden so ausgesucht, dass sie harmonische Muster und Farbverläufe bilden. Auch die Türen zu den Zimmern wurden in dies System eingebunden. An einigen Stellen hängen Werke der Hausherrin. Elegante Harmonie in farblicher Perfektion zueinander zeichnet das gesamte Atrium aus. Ein Heer von Öllampen lässt abends die Farben und Objekte erstrahlen.

(8) Empfangsraum

Ein jeder Gast des Hauses, der von Kirla at Illac-rion empfangen wird, kommt den Weg durchs Atrium und wird dann in den Empfangsraum geleitet. Dieser Raum nimmt die Farbenpracht des Atriums mit weicheren Farben auf und leitet zu dem üppigen Grün des Gartens weiter. Die Wände sind in hellen Grüntönen gehalten, mit Ranken und Tierdarstellungen als Ornamente verziert und von Halbsäulen aus Bambusbündeln unterteilt. Der Boden besteht aus grünen Marmorplatten, die mit schwarzgrauem Granit abwechseln und ein dunkles Schachbrett bilden. Die Decke zeigt ein helles Fresko mit Vögeln und Wolken.

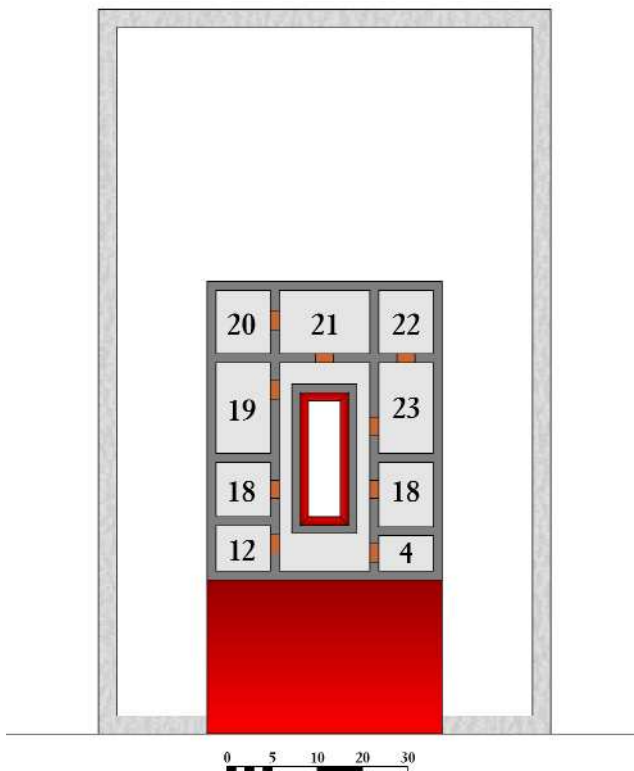
Zwei bequeme Sessel und Beistelltische sorgen für eine gemütliche Atmosphäre, einige Statuen und Büsten von Kirlas Vorfahren geben eine vornehme Note hinzu. Auf einer Staffelei ist das aktuelle Werk der Künstlerin zu sehen.

(16) Pavillon

Der Gartenpavillon ist im Stile eines kleinen Rundtempels (Tholos) gehalten und besteht komplett aus magisch in Form gebrachtem Bambus. Über zwei Stufen gelangt man in den recht großen Raum. Platten aus Optrilith halten den Regen draußen, lassen aber von allen Seiten her Licht hinein. Stühle und Tische werden je nach Bedarf aus dem Hause geholt; in der Regel ist der Raum leer.

(19) Arbeitszimmer

Der Begriff Arbeitszimmer wird der Bedeutung, die dieser Raum für Kirla besitzt, kaum gerecht. Hier schlägt das Herz des Hauses, hier lebt sie ihre Träume und ihre Kreativität aus. Durch gleich drei Fenster kommt Licht aus dem Garten ins Haus. So erhellt sie ihr Atelier, um ausreichend Beleuchtung für ihre Malerei zu erhalten. Einige ihrer Werke stehen oder hängen an den Wänden. Mehrere Schränke mit fertigen Farben und allen notwendigen Utensilien sind an den schmucklosen Wänden aufgestellt. Nichts soll die Aufmerksamkeit von der Kunst ablenken.



- 4 Toilette
- 12 Treppenhaus zu den Wohnräumen
- 18 Gästezimmer
- 19 Arbeitszimmer
- 20 Zimmer der Leibsklavinnen
- 21 Schlaf- und Ankleidezimmer v. Kirla
- 22 Sauna und Massageraum
- 23 Warmwasserbad

(20) Zimmer der Leibsklavinnen

Helenia und Nurinai sind wie (gute) Schwestern zueinander und doch könnten sie verschiedener kaum sein. Helenia ist gerade einmal zwanzig Jahre alt und damit zwei Jahre jünger als ihre Freundin. Sie stammt unübersehbar von Ban Bargui ab, auch wenn sie deren typische dunkle Hautfärbung nicht mehr vorweisen kann. Dennoch sind der schlanke Wuchs und die etwas längeren Ohren eindeutige Anzeichen. Ihre Herrin hat es inzwischen aufgegeben, die dunkle Hautfarbe, welche der Hauptgrund für den Kauf war, künstlich erhalten zu wollen. Die Zutaten für die dazu notwendigen Mittel, die aus der ehemaligen Heimat der Saban Bargui stammen, waren auf Dauer einfach zu teuer. Nurinai stammt aus Makshapuram. Ihre langen schwarzen Haare und die samtbraune Haut gefielen der Illacrión-Optimatin so gut, dass sie das damals erst neun Jahre alte Mädchen ohne weitere Fragen kaufte. Ihrer Neuerwerbung die notwendigen sprachlichen Kenntnisse zu vermitteln, damit sie die Wünsche der Herrin ausführen konnte, überließ sie dabei geflissentlich ihrem Majordomus Timidus. Seither besteht zwischen diesen beiden eine Art Vater-Tochter Beziehung.

Das Zimmer der beiden Sklavinnen ist groß, gemütlich und bequem eingerichtet und viele Freien im Imperium müssen mit mehr Personen auf weniger Platz ihr Dasein fristen. Auch dieses Zimmer weist helle Holzmöbel auf sowie einen dunklen Boden und sandfarbene Wände.

(21) Schlaf- und Ankleidezimmer v. Kirla

Luxus des späten 47. Jhs. prägt diesen Raum. Die eine Hälfte wird von einem großen, über zwei Schritt breiten und ebenso langen Bett dominiert. Das rötliche Holz von Kirschen, mit Einlegearbeiten aus fast weißem Birkenholz kombiniert, hat in den Händen von Atifex tal Quoran ein Kunstwerk ermöglicht, wie es in Vinerata wohl nur ein weiteres gibt. Das zweite steht in seinem Haus. Vor etwa vier Jahren machte er Kirla dies Bett zum Geschenk. Auf vier schlanken Säulen ruht ein Baldachin. Schwere Stoffe in einem ins Rötliche abgleitenden Violett verwandeln das Innere des Bettes in eine private Höhle und halten die hier üblichen kleinen, fliegenden Dämonen fern, die sonst des Nachts über die Schlafenden herfallen.

Einige Tische, Sessel und Regale, kunstvoll aus edlen Hölzern gearbeitet und mit Gold, Illuminium und Bein verziert, runden den Schlafbereich ab.

Den weitaus größeren Teil des Zimmers beansprucht jedoch eine Konstruktion ganz besonderer Art: Über die gesamte Tiefe des Raumes - immerhin fast acht Schritt - und in einer Breite von weiteren vier Schritt, erstreckt sich Kirlas "Kleiderschrank". Mannshoch sind die Schrankteile und Regale, sodass Helenia und Nurinai kleine Leitern benutzen müssen, um an die obersten Fächer zu gelangen. In sich verschachtelt und im Ganzen wie eine Mäanderschleife angeordnet, wurde der vorhandene Platz für die maximale Lagerfläche ausgenutzt. In der Front sind hohe

Platten aus poliertem Silber eingefügt, die sich schwenken lassen, sodass sich die Optimatin darin von allen Seiten betrachten kann. Insgesamt findet sich in diesem "Schrank" so viel Garderobe, dass Kirla ein Jahr lang jeden Tag etwas anderes tragen könnte, ohne auch nur einmal ein Teil doppelt zu nutzen.

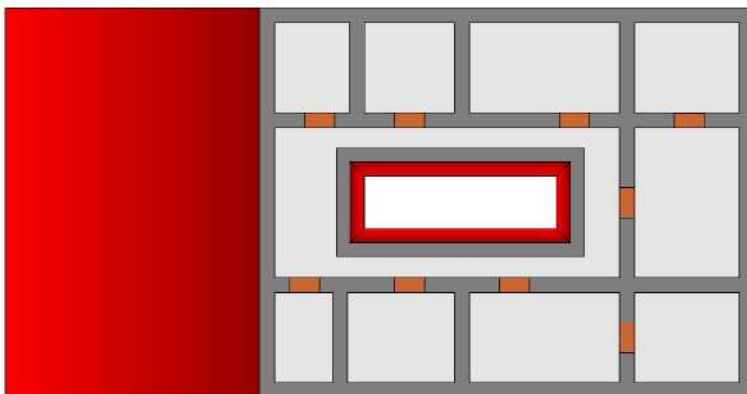
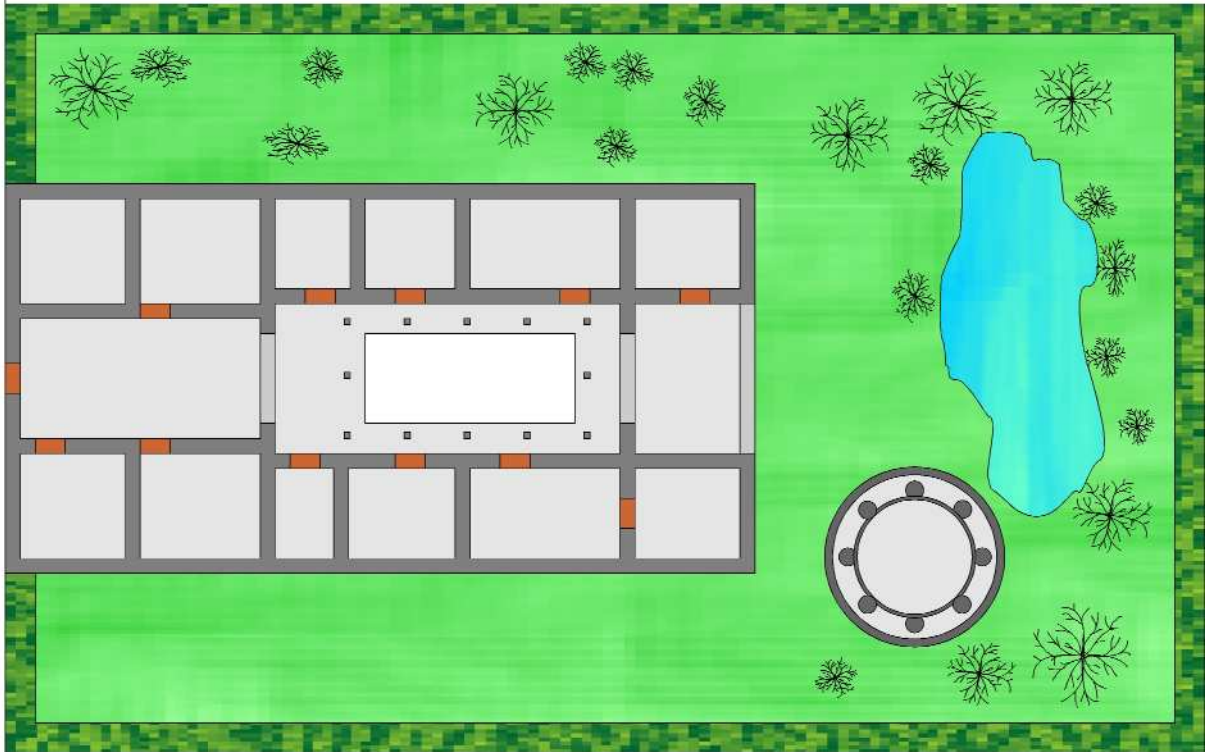
(22) Sauna und Massageraum

Während im Erdgeschoss eine langweilige Vorratskammer an dieser Stelle ist, befindet sich im Obergeschoss ein Hort von Behaglichkeit und Entspannung. Der weitgehend leere Raum beherbergt nur eine etwa ein mal zwei Schritt große Liege aus Eichenholz und einen Kaminschacht mit einem eingelassenen Fach. Der Kaminschacht führt aus der Küche hierher und ist dort mit dem Ofen verbunden. So kann Kirla, ohne eine eigene Heizung installiert zu haben, die Annehmlichkeiten eines kleinen Badehauses nutzen. Der Raum kann zusätzlich über ein Artefakt feuer-elementarer Art aufgeheizt werden, was Kirla jedoch nur selten nutzt. Sie hat es sich einfach angewöhnt, dann hier zu schwitzen und sich massieren zu lassen, wenn unten gebacken wird. Eine zweite Liege wird üblicherweise in den Werkräumen im Erdgeschoss aufbewahrt.

(23) Warmwasserbad

Das Klima in Vinerata ist auch im Winter nicht wirklich als kalt zu bezeichnen. Aber in einer großen Wanne zu liegen, sich mit einem guten Tropfen valantischen Weines und angenehmer Gesellschaft die Zeit zu vertreiben, hat wohl nicht nur aus optimatischer Sicht eine Menge für sich. Der Raum ist ganz in Blau gehalten und zeigt spielende Delphine und andere Meerwesen an den Wänden und der Decke. Eine große, kupferne Wanne mit genügend Platz für zwei bis drei Personen nimmt den Großteil des Raumes ein. In ihrer Mitte befindet sich ein etwa doppelt kopfgroßer Stein. Das tiefschwarze Material ist von feinen, roten Adern durchzogen und gänzlich unbearbeitet. Dennoch ist der Stein makellos rund. Wann immer man ihn berührt, ist er etwas mehr als handwarm. Je länger ein lebendes Wesen ihn anfasst, desto wärmer wird er. Vor einigen Jahren soll einmal ein Optimat aus Dorinthapoles in einem Bad eingedöst sein. Im Halbschlaf legte er der Bequemlichkeit halber die Füße auf den Stein. Die spätere Behandlung der Brandwunden hat sich das Haus Phraisopos teuer bezahlen lassen. In diesem Bad sichert ein feines Gitter aus nicht anlaufenden Farbstählen den Stein. Auf der Oberseite des Gitters ist eine handgroße Öffnung für die "Steuerung", die mittels einer kleinen Klappe verschlossen werden kann. An der Wand zum Flur stehen Regale mit Handtüchern, Badesalzen und Ölen.

0
5
10
20
30



MAGISCHE ARCHETYPEN

~ EXTREM UND STANDARD

von Dennis Rüter

Im Folgenden bringen wir zwei magische Archetypen, die man so durchaus in Myranor antreffen kann. Der erste von beiden ist dabei eher seltener zu finden, ist er doch aus der Rubrik "Myranor-Extrem".

LEONIRISCHER MAGISCHER PARTHOLOH-KÄMPFER

(Extrem)

Unzufrieden betrachtete er seine Gefährtin, wie sie die Stabkeule zog und auf den Gegner zustürmte. Der Kerl hob seinen Schild, um den Schlag abzuwehren, aber sie warf ihn nieder. Erstaunt strich er sich über die Mähne auf dem Scheitel. Aber langsam wurde es Zeit, sich einzumischen. Er zog die Kentema und verpasste dem Erstbesten einen Stich, der sich gewaschen hatte. Der Kerl revanchierte sich, durchdrang die Rüstung mit Mühe und blieb mit seiner Waffe am Fell hängen. Er konterte mit einem weiten Schwung, der den Arm zertrümmerte. Der Kerl fiel zu Boden, unfähig, weiterzukämpfen, und hob die Hände flehend über sich.

„Waffe weg“, forderte er. Der Fremde kam der Aufforderung nach. Er blickte sich um zu seiner Gefährtin. Überraschenderweise schlug sie sich ganz gut, die kleine Menschenfrau. Sie drosch mit aller Härte auf den Kerl ein. „Hör auf, der ist unterlegen. Das hat keinen Sinn.“

Sie holte zu einem letzten Schlag aus. Er sprang dazu und parierte den Schlag selbst.

„Was soll das, Serr?“, fragte sie unzufrieden.

„Es reicht. Der ist schon erledigt.“

„Nicht ganz.“

„Beschmutze nicht deine Ehre, Mensch.“

„Ach, verdammter Fellträger!“ Sie senkte die Stabkeule. „Serr, hör mal ...“

In diesem Augenblick traf sie ein Bolzen in den Arm. Sie schrie auf. Der Schuss kam aus einem kleinen Anbau am Haus neben ihnen. Sie huschte unter den Anbau, wo man sie unmöglich treffen konnte. Er blieb stehen, vollführte mit den Armen die Gesten und mit dem Mund die Verse, die sich nach Jahren harter Übung in seinem Gedächtnis eingebrannt hatten. Als die Bela wieder am Fenster erschien, war das Muster noch nicht ganz vollendet. Der Schütze feuerte und traf diesmal ihn.

Aber ihn kümmerte es nicht. Er hatte gelernt, sich beim Zaubern nicht von Verletzungen einschränken zu lassen. Ein Blinzeln später schickte er den Erzklumpen auf die Reise. Der schlug in den Anbau und zerbarst mit einem lauten Knall.

„Ein Glück, dass Euch der Treffer nicht gestört hat“, meinte sie, während sie die beiden Kerle wegtrugen. Mit einem Mal hörten sie ein lautes Krachen, und als sie sich umsahen, lag der Anbau schon auf der Straße. „Das wird die Garde freuen. Hoffentlich verrechnen die das nicht mit dem Kopfgeld.“

„Die Sorgen machst du dir, weil du nur Geld hast.“, sagte er. „Ich aber habe meine Ehre.“

„Und Rang, Serr.“

Hintergrund

Üblicherweise werden auch Leonir der Thyarkhash, die im Imperium leben, in ihren eigenen animistischen Traditionen unterwiesen, sofern sie eine magische Begabung aufweisen. Dies verbietet einem Optimaten jedoch nicht, ein solches Kind selbst zu unterrichten. Dieser Leonir ist einem Partholon aufgefallen, als er mit seiner Flugmaschine nahe des Rudels abstürzte. Nach einigem Hin und Her erklärte sich das Rudel schließlich bereit, den Sprössling von dem Fremden in der optimatischen Tradition unterweisen zu lassen. Der Junge erwies sich rasch als solider Kämpfer, während der theoretische Teil nur mühsam seinen Weg zu ihm fand. Mit Beginn der praktischen Zaubrerunterweisung ging es wieder besser voran, sodass er am Ende die Prüfung bestand und nun durch die Lande zieht, um für seinen Mentor die Aufgabe zu erfüllen, die ihn zu einem vollwertigen Optimaten macht. Bis dahin ist er Eleve mit der traditionellen Anrede Serr.

Dass nicht jedes Mitglied dieses Standes Angehörige fremder Rassen in dieser Stellung duldet, verkompliziert einige Vorgänge nicht unerheblich. Auch Leonir, gerade die Völker außerhalb des Imperiums, wundern sich über ihren Artgenossen. Dabei hält sich der magische Kämpfer nach wie vor an den Ehrenkodex, der ihm verbietet, gegen offensichtlich unterlegene Gegner die ganze Kraft einzusetzen.

Am wichtigsten ist aber, nicht gegen die häuslichen Prinzipien zu verstoßen und somit einen

kühlen Kopf zu bewahren. Daher ist sein Jähzorn der wichtigste Punkt, an dem der junge Eleve arbeiten muss.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

In Zivil trägt er Tunika und Calar mit dem Wappen der Partholon, doch seine Subarmalis ist dem magischen Kämpfer natürlich viel lieber.

Zusammen mit seinem Fell bildet sie einen soliden Schutz, ohne beim Zaubern zu behindern. Im Kampf setzt er vor allem die klassische Kentema ein, als Seitenwaffe die Machira oder seine Krallen. Sollte seine Astralmacht mal erschöpft sein, kann er auf seinen Schleuderstab mit den Schleuderbleien zurückgreifen.

Wie alle seines Volkes rasiert sich auch der Kampfmagier die Schläfen. Nur auf dem Kopf lässt er seine Mähne stehen, die dafür umso üppiger wuchert. Zudem trägt er am Kinn einen Bart. Ein Teil seiner Kraft steckt denn auch in seinen Haaren.

Männlicher Leonir-Partholon-Kampfmagier (41 GP)

Aussehen: sandfarbenes Fell mit dunkler Tönung, schwarzbraune Augen mit Messing-Schimmer, 2,25 Grad groß, 135 Okul Gewicht

Modifikationen: MU+2, FF-2, GE+1, KO+2, KK+2; LeP+14, AuP+14, AsP+7, MR-4

Eigenschaften: MU 15 (12), KL 13 (13), IN 12 (12), CH 12 (12), FF 7 (9), GE 13 (12), KO 15 (13), KK 15 (13)

LeP: 42 **AuP:** 36 **AsP:** 34 **GS:** 8 **SO:** 7

AT-Basis: 9 **PA-Basis:** 8 **FK-Basis:** 7 **INI-Basis:** 11

Automatische Vor- und Nachteile: Balance, Einschüchterndes Gebrüll (Startwert 5), Halbzauberer, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+4 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (2), Optimat, Zusätzliche Gliedmaßen (Balance-Schwanz); Jähzorn 8 (+2), Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Prinzipientreue I (angemessene Höflichkeit, Verbergen der Emotionen, keine Spontanität), Prinzipientreue II (Ehrenkodex), Körpergebundene Kraft, Nachtblind, Niedrige Magieresistenz (1), Randgruppe, Raubtiergeruch, Unansehnlich, Verpflichtungen (gegenüber dem Mentor und der Cammer)

(KL+IN) x20 = 500 AP

Talente:

Kampf: Bastardstäbe 9 (14/12), Dolche 4, Hiebaffen 8 (13/12), Raufen 8, Wurfspeere 8 (15)

Körper: Athletik 5, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Reiten -1, Schleichen 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 9, Sich Verstecken 1, Singen -2, Sinnenschärfe 6, Stimmen Imitieren -3, Tanzen -1

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis -2, Sich Verkleiden -4

Natur: Fährtensuchen 5, Orientierung 4, Wettervorhersage 2, Wildnisleben 4

Wissen: Götter/Kulte 1, Heraldik 3, Kriegskunst 6, Magiekunde 3, Rechnen 2, Sagen/Legenden 3, Tierkunde 2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Hiero-Imperial 11, Zweitsprache Leonal 9, Gemein-Imperial 5, Alt-Imperial 5; Imperiale Lautzeichen 5, Alt-Imperiale Glyphen 5, Khorru-Symbolzeichen 5

Handwerk: Abrichten -2, Boote Fahren 2, Fahrzeug Lenken -2, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 1, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen -1, Schneidern -1, Viehzucht 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Bindung des Stabes, Biss, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik) +3, Schwanzschlag, Spezialwissen (Partholon), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Finte

Zauber: HE: Erz +7, E: Feuer +6, E: Aggression +4, E: Humus+4

Instruktionen: Beseelung, Explosion, Kontrolle über Element, Heilung, Schadenszauber

Formeln (200): Adamantenhart (3)(9), Erzexplosion (Q4)(24) Erzschild (4)(16), Feuerball (Q4)(28), Großer Heilzauber (4)(8), Kleiner Heilzauber (4)(8), Kampfinspiration (5)(20), Licht (5)(20), Sandangriff (7)(36), Silberner Schutz (7)(21), Streitinspiration (3)(9)

Ausrüstung: Kentema, Machira, Subarmalis, Schleuderstab mit 20 Schleuderbleien (1,1 Ag) feine Tunika, Calar mit Wappen der Partholon, Empfehlungsschreiben Mentor, Eleven-Stirnband, Ritualdolch (Dolch), Zauberstab (gebunden), persönliches Notizbuch, Schreibzeug, weitere Ausrüstung für 7,8 Aural

DER SHANWADA-ZAUBERPRIESTER

In Ruhe zeichnete er das Bild auf den Boden. Das Muster kam aus den Tiefen jenseits seiner Gedanken und floss geradezu über die Hände und die Farben auf die Erde. Dann war es vollbracht. Zufrieden erhob er sich und begann, sich auf das Wissen zu konzentrieren. Dann kam der Gedanke über ihn.

„Jede Frage, die uns die Welt stellt, kennt eine Antwort in den Gedanken Ojo'Shombris“, sagte er und ließ die Finger über die Schrift gleiten. Der Gedanke in ihm nahm die Zeichen auf und übersetzte sie in die Sprache des Imperiums. „Dash alte Anwesen eines Par'sholon, dessen Schatzkammer hinter einem alten Bücherregal liegt. Man muss ein Buch mit roten Einband shiehen.“

„Welches Regal?“, fragte die Amauna.

„Da drüben.“ Er ließ den Rest der Übersetzung in sich übergleiten. „Dash Buch isht aber vergiftet.“

Kaum ausgesprochen, hörte er schon etwas Schweres

umfallen. Er drehte sich um und sah seine Begleiterin bewusstlos daliegen. Unzufrieden seufzte er und trat vorsichtig zu ihr, vor jedem Schritt erst genau das Muster der Fliesen prüfend. Dann war er über ihr. Abermals horchte er auf den Gedanken in sich, und das Wissen um das Gift und die Behandlung gingen in seinen Verstand über.

„Was ...?“, fragte die Amauna eine Weile später und öffnete die Augen. „Was ist ...“

„Du hast dash Buch berührt, und esh war vergiftet“, erklärte er.

„Ja, stimmt.“ Sie sprang auf, keuchte. „Hättest du gleich sagen können.“

„Wenn du nicht sho ungeduldig wärst, hättest du dash Problem nicht.“ Er musterte den Raum.

„Interessant.“

„Gold? Silber? Endurium?“

„Die Decke läuft in der Mitte shushammen und ragt mit einer Shpitze in den Raum. Dash ist shehr ...“

Während er redete, stürzte sie sich auf den langweiligen Haufen einfarbiger Münzen.

Hintergrund

Wenn ein Shingwa Begabung für übernatürliche Kräfte zeigt, wird er manchmal in der Kunst shingwanischer Animisten, der Shanwada, unterwiesen. Kommt dazu noch Interesse für die Religion der Bunten, so mag aus ihm ein Priester ohne karmale, aber mit magischer Kraft werden. Dabei lernt der Gesegnete nicht nur die Kunst der Inspiration und Essenzbeschwörung, sondern auch die Regeln des Kults und wie er selbigen erhalten und verbreiten kann. Dabei spielt vor allem Redegewandtheit eine Rolle. Das shingwanische Götterpaar Tscha (Leben) und Ojo'Shom-bri (Geheimnisse) werden als Quellen der Beschwörungen angesehen, die Elemente mit Farben und Stellare mit Ojo'Shombris Gedanken gleichgesetzt. Die Suche nach neuen Farben, Gedanken oder pure Neugier mag den jungen Priester irgendwann hinaustreiben, um die Welt zu erkunden. Wenn er die kleine, ländliche Siedlung verlässt, die seine Sippe bewohnt, wird er zudem zweifelsohne noch eine ganze Menge dazulernen.

Seine vorsichtige Suche nach solch seltsamen Dingen wie Farben mag vielen Abenteurern eher suspekt erscheinen, doch wenn er Gelegenheit bekommt, seine Wissens- und Ablenkungstalente einzusetzen, mag er schnell ein unersetzliches Mitglied der Gruppe werden. Und vielleicht wird der eine oder andere Chemec – „Farbloser“, nicht sehr schmeichelhafter Ausdruck für Nicht-Shingwa – in dieser Zeit ja etwas bunter.

Zitate

„Wenn du nicht gleich in den dunklen Gang gestürzt wärst, hätten wir ershtmal die Inschrift

übershetzen können, um herauszufinden, welche Fliesen beim Betreten wegbrechen.“

„Die Welt ist ein Kunstwerk, wie esh nur die große Tscha hervorbringen kann. Wash hat da deine Oktade zu bieten, Chemec? Shinnentleerte Traditionen und Shtrenge. Isht nicht jeder Tag ein neuer Aufbruch? Ein neuer Anfang? Tscha geleitet die, die shie kennen, an jedem Morgen und shogar in ein neues Leben.“

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Die übliche, bunte Weste, die Schneta, wird mit einem Lendenschurz kombiniert. Als Rüstung dient ein Brustpanzer aus Kochleder, sodass der Shanwada durch diesen und seine Haut einen RS 3 bei einer BE von 1 erhält. In vielen Westentaschen ist allerlei bunter Kram untergebracht, von Rasseln über Blütenblätter bis zu ineinander verdrehten Metallstücken. Der Wanderstab, Washkedal, trägt an der Spitze bunte Tücher. Das Phugion dient der Notverteidigung, wenn alle Stricke reißen. Davon hat er auch einige dabei: für die Knotenschnüre, die den Shingwa als Schrift dienen.

Der Shanwada-Zauberpriester (26 GP)

Rasse: Shingwa

Geschlecht: männlich

Kultur: Imperiale Shingwa (traditionell lebend)

Profession: Zauberpriester (Vollzauberer), Shanwada

Aussehen: Hautfarbe je nach Stimmung und Umständen, braune Augen, 1,41 Grad groß, 31 Okul schwer

Alter: 13 Jahre

Modifikationen: FF -1, GE +2, KO -1, KK -1, +10 LeP, +14 AuP, +12 AsP, MR -1, SO +1

Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 14, CH 14, FF 8, GE 15, KO 11, KK 8

LeP: 30 **AuP:** 32 **AsP:** 40 **GS:** 9

AT-Basis: 7 **PA-Basis:** 7 **FK-Basis:** 6 **INI-Basis:** 11

MR: 6

SO: 8

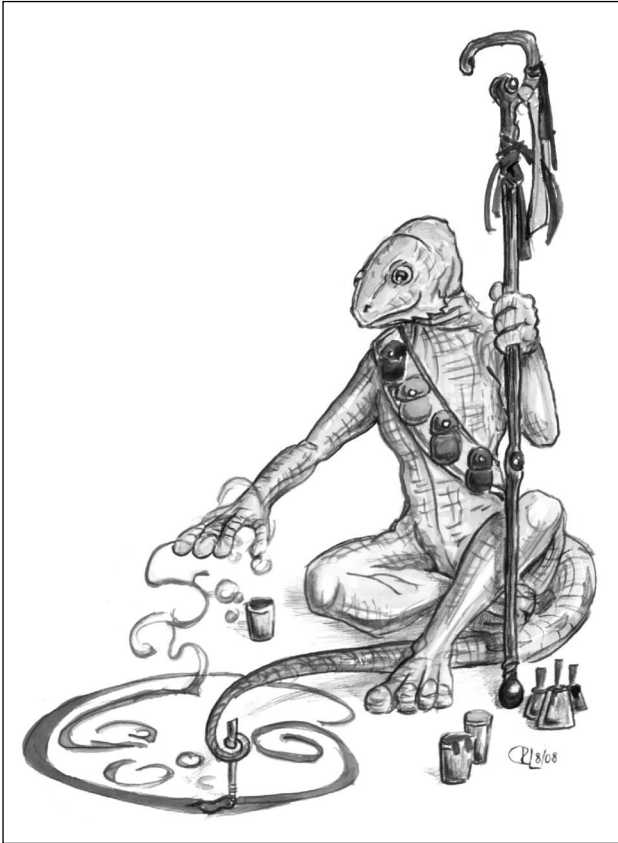
Automatische Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration I, Astralmacht 6, Balance, Begabung: Überreden, Natürlicher RS, Gabe: Farbwandel 3, Flink, Hohe Lebenskraft 5, Talentschub Klettern, Schleuderzunge, Schnelle Heilung I, Vollzauberer, Zusätzliche Gliedmaßen (bemuskelter Schwanz); Neugier 8, Kältestarre, Kleinwüchsig, Randgruppe, Sonnensucht 8, Unstet

(KL+IN)x20= 520 AP

Talente:

Kampf: Dolche 5, Hiebaffen 1, Raufen 2, Stäbe 4

Körper: Athletik -1, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Reiten -2, Schleichen 4, Schwimmen 4, Sich Verstecken 7, Singen -1, Sinnenschärfe 6,



Wille I, Große Meditation, Repräsentation (Shanwada), Ritualkenntnis (Shanwada), Schleuderzunge, Schwanzschlag, Talentspezialisierung Götter / Kulte (eigener Kult)

Ausrüstung: bunte Schneta-Schärpe mit vielen Taschen, Lendenschurz, Brustharnisch aus Kochleder (RS 2, BE 1, 12 Ag), „Zauberwerk“, Washkedal mit bunten Tüchern an der Spitze, Phugion, Schnüre für Knotenschrift, kleinere Kultgegenstände (Symbole, Gebetsketten o. ä.),

weitere Ausrüstung für 5,2 Aural

Stimmen Imitieren -2, Tanzen 3

Gesellschaft: Lehren 4, Menschenkenntnis 6, Sich Verkleiden -2, Überreden 7, Überzeugen 3

Natur: Fährtsensuchen 4, Fischen/Angeln 3, Orientierung 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Götter/Kulte 9, Magiekunde 4, Philosophie 4, Pflanzenkunde 7, Rechnen 3, Sternkunde 2, Sagen/Legenden 3

Sprachen/Schriften: Muttersprache Shingwanisch 10, Zweitsprache Gemein-Imperial 8, Shingwanische Knotenschrift +7, Imperiale Lautzeichen +5

Handwerk: Alchemie 5, Boote Fahren 5, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Seele 5, Holzbearbeitung 1, Kochen 7, Lederarbeiten 1, Malen / Zeichnen 10, Musizieren 4, Stoffe Färben 5, Töpfern 2

Zauber: HW: Erkenntnis 5, E: Freiheit 6, E: Luft 6, W: Freiheit 3

Instruktionen: Beseelung, Illusion, Kontrolle über Gefühle, Transfer, Verhüllung, Wahrnehmung der Quelle

Formeln (200): Abgelenkter Geist (Q5)(15), Ablenkung (Q5)(15), Aufmunterung (Q3)(9), Erkenntnis-Geist (intern, Q7)(21), Erkenntnis-Genius (intern, Q6)(30), Erneute Gedanken (Q5)(15), Freiheit des Geistes (Q5)(20), Freiheits-Geist (intern, Q4)(12), Geschwindigkeitssteigerung (Q5)(15), Parfüm (Q6)(12), Tierillusion [Löwe](Q6)(36)

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I und II, Eiserner

AMA GIRRAOS KOHECKE

~ SCHNEETALER

von Corinna Kersten

Siminia zum Gruße!

Allmählich fange ich an, die Feiertage zu hassen. Regelmäßig lädt meine Schwester ihren Sohn bei mir ab, und ich muss mir dann immer etwas einfallen lassen, um den Bengel zu unterhalten. So auch jetzt.

Er jammerte: "Mir ist langweilig. Und kalt ist es auch."

Da hatte er allerdings recht, es war tatsächlich ungewöhnlich kalt für die Jahreszeit. "Ja, da bekommt man fast schon Lust, Schneetaler zu backen."

"Schneetaler? Was soll denn das sein?"

"Das sind kleine runde Kuchen, die mit einem Guss aus feinen Raia-Krümeln bestrichen werden und deren Aussehen deshalb an Schnee erinnert. Man kann die Taler dann auch noch verzieren, zum Beispiel mit einer Schmelze aus Sumus Leckerei."

"Au ja, lass uns das machen!"

Einige Zeit später malte er mit angestrengter Konzentration Gesichter auf die Taler. Erst ein paar fröhliche, dann ein strenges.

Ich fragte ihn: "Das sieht ja ziemlich abweisend aus - soll das ein Kouramnion sein?"

Sofort spielte er begeistert mit. "Ja, jetzt sieht man endlich einmal, was sich unter den Masken der Optimaten verbirgt. Und was ist das für eines?" Er kreierte ein verwirrt wirkendes Antlitz.

"Natürlich ein Phraisopos, das sieht man doch auf den ersten Blick."

Eine Männerstimme mischte sich ein: "Werden hier etwa Optimaten geschmäht?"

Im Eingang stand einer meiner Stammkunden, ein Offizier der Stadtwache. Ich werde nie verstehen, wie ein massiger Mann in einer schweren Rüstung sich dermaßen leise anschleichen kann. Ich entgegnete: "Natürlich nicht, bei solchen Köstlichkeiten kann man doch nicht von 'Schmähen' sprechen. Möchtet Ihr vielleicht einen Schneetaler probieren?"

ZUTATEN

Für den Teig:

65 g Varkenfett (Margarine oder Butter)

90 g Raia-Krümel (Zucker)

1 Päckchen gemahlene süße Baumrinde (Vanillinzucker)



5 Tropfen Konzentrat aus süßer Baumrinde (Butter-Vanille-Aroma)

1 Prise Jimaucha (Salz)

2 Eier

250 g Brotfruchtmehl (Weizenmehl)

3 gestrichene Teelöffel Quellpulver vom Alchimisten (Backpulver)

etwa 100 ml Varkenmilch für den Teig

etwas Varkenmilch zum Bestreichen des Gebäcks

Für den Guss:

200 g feine Raia-Krümel (Puderzucker)

2-3 EL Rutace-Saft (Zitronensaft)

Für die Verzierung:

Nach Belieben, z. B. Schmelze von Sumus Leckerei (geschmolzene Schokolade)

Er nahm den Phraisopos. "Wirklich köstlich, Ihr habt nicht übertrieben." Dann wandte er sich an meinen Neffen: "Kannst du auch ein richtig grimmes Gesicht zeichnen, einen Partholon?"

Strahlend griff mein Neffe zum Pinsel - und ich zu den Backzutaten, um für Nachschub zu sorgen.

Zuerst müsst ihr die Zutaten für den Teig vorbereiten: Das Brotfruchtmehl, die Raia-Krümel, die gemahlene süße Baumrinde und das Quellschmelz werden gesiebt, damit das Gebäck lockerer wird und sich keine Klümpchen bilden. Das Quellschmelz wird mit dem Brotfruchtmehl vermischt. Die Eier solltet ihr einzeln aufschlagen - ein einziges faules Ei verdirbt alle Zutaten, mit denen es in Berührung kommt.

Nun werden die Zutaten für den Teig miteinander vermengt: Zuerst rührt ihr das Varkenfett geschmeidig, dann fügt ihr die Raia-Krümel, die gemahlene süße Baumrinde, 5 Tropfen Konzentrat aus süßer Baumrinde und eine Prise Jimaucha hinzu und verrührt sie mit dem Fett. Danach rührt ihr die Eier, das mit Quellschmelz vermischte Brotfruchtmehl und die Varkenmilch unter.

Dann nehmt ihr zwei Esslöffel und formt damit aus dem Teig etwa ein Dutzend Häufchen, die ihr (nicht zu dicht nebeneinander!) auf ein mit Backpapier belegtes Backblech gebt.

Nun werden die kleinen Kuchen bei nicht allzu starker Feuerung (ca. 160° C) insgesamt etwa 20-25 Minuten gebacken. Nach etwa einer Viertelstunde Backzeit bestreicht ihr die Oberfläche des Gebäcks mit Varkenmilch und lasst es dann weitergaren.

Während die Kuchen gebacken werden, habt ihr Zeit, den Guss vorzubereiten. Dafür siebt ihr die feinen Raia-Krümel und rührt sie mit dem Rutace-Saft glatt, sodass eine dickflüssige Masse entsteht. Damit bestreicht ihr gleich nach dem Backen die Unterseiten der noch heißen Taler, die ihr danach nach Belieben verzieren könnt.

Ich wünsche guten Appetit!

RPC 2010

von Corinna Kersten



Wieder einmal eine Rollenspielmesse. Aber diesmal werde ich sie nicht als Besucherin erleben, sondern aus einer anderen Perspektive - genauer gesagt, aus zwei anderen Perspektiven: als Mitglied einer LARP-Gruppe, die mit einem Stand auf der Role Play Convention (RPC) 2010 vertreten sein wird, und als Reporterin der Memoria Myrana.

Für diejenigen, die mit dem Begriff "LARP" nichts

anfangen können: Diese Abkürzung steht für Live Action Role Play, also Live-Rollenspiel oder Improvisationstheater. Larper sind meistens langjährige Rollenspieler, denen Pen&Paper zu langweilig geworden ist und die selber Abenteuer erleben wollen - anders ausgedrückt: das sind die Verrückten, die in Verkleidung mit Schaumgummiwaffen in der Hand durch den Wald rennen.



Freitag Abend, Ankunft am Bahnhof Köln-Deutz/Messe. Die Messehallen sind nicht zu verfehlen, sie befinden sich praktischerweise direkt neben dem Bahnhof. Trotzdem erwartet mich ein längerer Fußmarsch mit Schlafsack, Isomatte und diverser sonstigem Gepäck, weil ich zum Hintereingang der Halle muss. Keuchend überlege ich, meine Gewandung beim nächsten Mal wieder sofort anzuziehen, auch wenn das meine Mitreisenden für gewöhnlich irritiert, damit ich die Klamotten nicht auch noch schleppen muss. Schließlich sieht mein blaues Kleid bloß altmodisch aus und nicht so exotisch wie beispielsweise die Gewandung von Aniesha Fey (einer der gefährlichsten Gegnerinnen der Spieler auf dem Conquest of Mythodea, der ich dort freiwillig nicht so nahe kommen würde wie auf diesem Foto).



Schließlich erreiche ich mein Ziel. Auf dem Freigelände vor der Halle wird bereits der Mittelaltermarkt aufgebaut, auf den freue ich mich schon. In der Halle stoße ich auf organisiertes Chaos. Viele Aussteller errichten ihre Stände schon heute Abend, andere werden erst morgen früh anreisen. Von der Welter-Truppe (genauer gesagt von der Fremdenlegion von Welter samt Tross und einigen Welteraner Bürgern - wer mehr darüber wissen möchte: www.welter-larp.de) ist außer mir noch keiner da. Ich nutze die Zeit, um einige Dinge über die RPC zu rekapitulieren: Die erste Role Play Convention fand 2007 in Münster statt und kam bei den über 12000

Besuchern offensichtlich gut genug an, um sie im nächsten Jahr zu wiederholen - mit mehr Ausstellern auf einer größeren Fläche, was fast doppelt so viele Besucher wie im Vorjahr zu würdigen wussten. 2009 wurde die RPC nach Köln verlagert - nicht gerade zu meiner Freude, weil das meine Anreise erheblich verlängerte, aber wohl für viele andere verkehrsgünstiger gelegen, denn es kamen mehr als 40000 Menschen zur Messe. Und auch in diesem Jahr würde es sicher voll werden in den beiden großen Hallen und auf dem angrenzenden Freigelände, zumal die RPC von bisher drei Tagen auf zwei Tage verkürzt worden war.

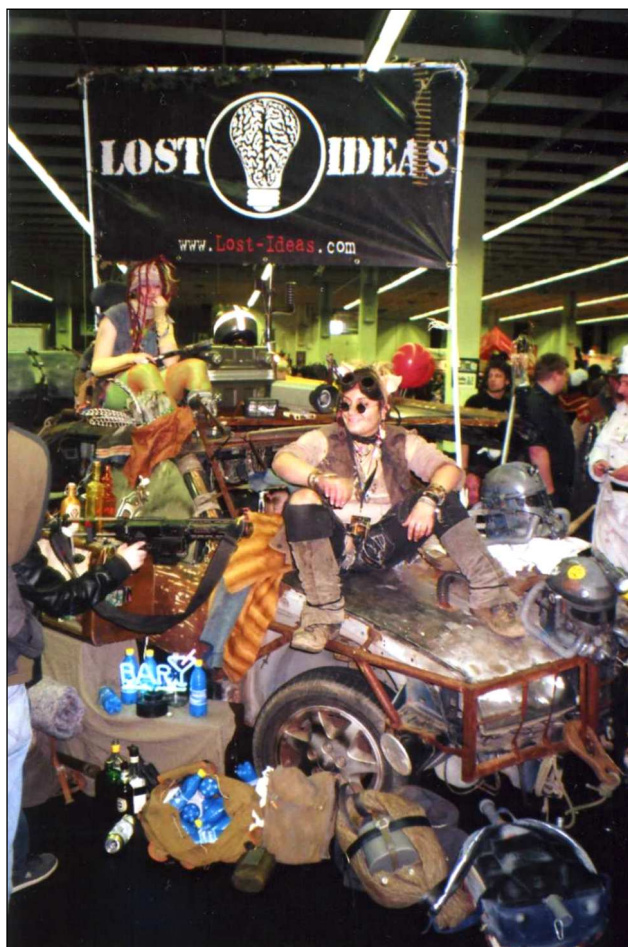
Das Eintreffen der Welteraner beendet meine Überlegungen. Wir bauen das Zelt, den Stand und eine Sitzgruppe auf und dekorieren alles liebevoll. Dann geht es trotz der mittlerweile späten Stunde in die Katakomben, eine LARP-Taverne in Köln - aber das ist eine andere Geschichte ...

Samstag Morgen, kurz vor Zehn. Gespannte Erwartung drinnen wie draußen - an den Ständen werden Waren und Info-Material zum hundertsten Mal zurechtgerückt, in der Eingangshalle drängen sich die Besucher und warten auf Einlass.



Endlich werden die Pforten geöffnet und augenblicklich füllen sich die Hallen mit Menschen. Viele von ihnen tragen - ebenso wie etliche Schausteller - phantasievolle Gewandungen. Mehr als 200 Aussteller haben sich angemeldet, um alle Arten des Rollenspiels zu bedienen: Pen&Paper, PC, Table-top, Table Cardgames, Brettspiele und LARP. Dabei wird das gesamte Spektrum von Mittelalter-Fantasy über Science Fiction bis hin zur Endzeit abgedeckt. Zahlreiche Spielrunden laden zum sofortigen Ausprobieren ein und Workshops und Meeting-Points zum Fragen und Diskutieren.

Manche Spiele sind überaus liebevoll ausgestattet, einige finden in ausgesprochen gemütlicher





Atmosphäre auf kuscheligen Sesseln statt, bei anderen geht es hingegen rauer zu:



Bei diesem Spiel darf man seinen Mitspieler mit einer aufblasbaren Keule schlagen.

Und wer lieber nur zuschauen oder zuhören will, kann auch das tun. Es gibt Live-Musik auf dem Mittelaltermarkt und in einer der Hallen, Filmvorführungen, historischen Schwertkampf (nicht zu verwechseln mit diversen spontanen LARP-Kämpfen, zu denen vor allem Orks herausgefordert werden), Juggerturniere und mehrere Modenschauen (Gothika, Zwischenwelt und historische Unterwäsche bzw. Nachtwänder).

Im Lesecafé sollen Autoren wie Bernhard Hennen, Wolfgang Hohlbein und Daniela Knor das Interesse am Schmökern wecken, Lesefutter ist an den umliegenden Bücherständen reichlich vorhanden.

Und einige der zahlreichen Einkaufsmöglichkeiten halten auch für den schmalen Geldbeutel ein umfangreiches Angebot bereit, so gibt es beispielsweise einen ganzen Stand nur mit Würfeln.

Zwölf Uhr, Zeit für den Myranor-Workshop. Die vorhergehende Veranstaltung läuft noch. Und



läuft. Und läuft. Schließlich schaut der Vortragende irritiert ins Publikum und sagt: "Ich höre sofort auf, wenn die Nächsten kommen." Im Hintergrund macht sich Patric Götz bemerkbar. "Ich bin schon da - aber unsere wichtigsten Leute, Jörg Raddatz und Heike Kamaris, fehlen noch. Wahrscheinlich stehen sie im Stau."

Da hat er wohl recht; da sämtliche Flüge wegen des Asche spuckenden isländischen Vulkans ausfallen, verlagert sich der Verkehr notgedrungen auf Straßen und Schienen. Ich war schon angenehm überrascht gewesen, dass meine Anreise mit dem Zug völlig problemlos verlaufen war. Dass die Rückfahrt eines jener Abenteuer mit der Bahn werden würde, auf die man lieber verzichtet, wusste ich zu diesem Zeitpunkt glücklicherweise noch nicht - aber auch das ist eine andere Geschichte ...

Wir warten vergeblich, der Myranor-Workshop fällt aus. (Später erfuhr ich, dass man den isländischen Vulkan dafür wohl kaum verantwortlich machen konnte - Jörg war krank.)

Was nun? Ausgerechnet die Veranstaltung, die die Leser der Memoria Myrana am meisten interessieren dürfte, ist ausgefallen. Ich schnappe mir Patric Götz und bitte ihn um Informationen, woraufhin er mir zusichert, mir noch vor dem Erscheinen der nächsten Ausgabe der MM welche zukommen zu lassen.

Patric hat sein Versprechen gehalten, hier kommt sein Bericht (der übrigens auch im Ulisses-Forum eingesehen werden kann):

"Jetzt kommen wir endlich dazu, die versprochenen Informationen aus dem ausgefallenen Workshop nachzuholen; denn nun ist die Arbeit an "Myranische Götter" [mehr dazu siehe unten] endlich soweit getan.

In diesem Jahr stehen als Quellenbände noch der lange angekündigte "Unter dem Sternenpfeiler" an (und wie der Untertitel "Geographia Imperialis" schon andeutet, wird es sich um einen gesamtimperialen Hintergrundband handeln) sowie der Band zur Objektmagie - ursprünglich ja als der "Magotech-Band" bekannt, doch da er auch so viel an Magobionik, Nekromantie, Chimärologie, Zauberzeichen, -runen und -glyphen und auch Fetischherstellung enthalten soll, wird noch ein zutreffenderer Name benötigt.

Als Abenteuer können wir das Gruppenabenteuer "Tod in Valantia" ankündigen, das bereits fertig geschrieben und weitgehend fertig bearbeitet ist und daher nicht allzu lange auf sich warten lassen sollte. Ebenso wird in diesem Jahr noch eine wesentlich erweiterte und überarbeitete Neuauflage von "Reise zum Horizont" erscheinen, die auch die weiteren Erlebnisse in Myranor behandelt - wenn auch nicht immer so, wie im Aventurischen Boten vorgeschlagen.

Zur lange erwarteten Gewinneranthologie können wir endlich mitteilen, dass die Abenteuer von Alex Spohr, von Zoe Dechert und von Dennis Rüter stammen. Aufmerksame Myranorfreunde werden feststellen, dass in diesem Jahr zwei von

drei Gewinnern bereits im letzten Jahr zu den Siegern zählten, für uns ein Anlass, über Art und Format des Wettbewerbs nachzudenken.

Des Weiteren sei noch als einer der geplanten Titel für das nächste Jahr der "Epikband" erwähnt, der sich dem Spiel mit der Macht widmen soll und sowohl Einblicke in das Leben und Wirken der myranischen Herrscherschichten gewähren wie auch Regeln und Ratschläge für das Rollenspiel in politisch oder militärisch hochdramatischen Situationen enthalten soll.

Außerdem ist für dieses Jahr noch ein Myranor-Kurzgeschichten-Band geplant, der - sollte er erfolgreich sein - den Start einer Reihe bedeuten könnte. Co-Redakteur des Bandes und Autor einer der Geschichten ist Bernhard Hennen! Genauere Infos zu diesem Band und dem Konzept dahinter wird es in den nächsten Tagen im Ulisses-Forum geben.

Zuletzt wird auch noch diverser "Kleinkram" erscheinen. Z. B. wird es einen Myranor-Lederwürfelbecher geben (ähnlich dem Götter-Würfelbecher und dem Borbarad-Becher vom letzten Jahr) sowie einen 8-seitigen Götterwürfel.

Ein paar genauere Infos und "technische Daten" zu den nächsten dicken Bänden:

Myranische Götter:

Der Band wird diese Woche zum Drucker gehen. Da anscheinend in Polen eine Buchmesse vor der Tür steht, wird der Druck allerdings zwei Wochen länger dauern als normal und somit wird der Band Ende Juni/Anfang Juli erscheinen. Übrigens wird der Band "Myranische Götter" der erste Myranorband sein, von dem es auch eine limitierte Version geben wird. Es war eigentlich gar nicht geplant, diese Version zum Verkauf anzubieten, allerdings müssen wir davon doch ein paar mehr drucken lassen, als wir eigentlich für Mitarbeiter, Autoren, Myraniare und als Wettbewerbspreise brauchen. Also wird es eine kleine Menge dieses Buches im F-Shop und auf Cons am Uhrwerkstand geben. Die Gesamtauflage der limitierten Version beträgt 200, von denen aber nur ca. 100 in den freien Verkauf kommen werden. Auch zukünftige Regelwerke und Regionalbeschreibungen wird es in dieser limitierten Version geben. Da diese Version eigentlich "nur" als Goodie und Dankeschön für Mitarbeiter gedacht war, sind die Bücher nicht nummeriert oder signiert (wobei wir alle natürlich gerne bereit sind, das persönlich auf Cons nachzuholen).

Unter dem Sternenpfeiler:

Wer auf der RPC war, konnte schon sehen bzw. vermuten, das UdS ein vollfarbiges Buch werden wird. Neben dem DSA-Veteranen Florian Stitz



werden diverse internationale Künstler wie Jon Hodgson, Matt Dixon oder Eric Lofgren für diesen Band Illustrationen anfertigen. Außerdem wird "Unter dem Sternenpfeiler" eine neu erstellte Farbkarte des Imperiums und der umliegenden Gebiete enthalten. Die Arbeit an UdS läuft mittlerweile wieder auf Hochtouren. An der Fertigstellung von Texten, Bildern und Karten wird parallel gearbeitet, damit der Band so schnell wie möglich fertig wird."

Soweit die Informationen von Patric Götz.

Und schon soll der nächste wichtige Workshop beginnen (der leider zeitgleich mit Bernhard Hennens Lesung "Elfenkönigin" stattfindet). Der überfüllte Workshop "DSA 2010 - die aktuellen Projekte" von Thomas Römer und Daniel Richter ist nur durch Stellwände von der Ausstellungshalle abgetrennt und dementsprechend ist die Akustik miserabel. Thomas Römer strapaziert sowohl das Mikrofon als auch seine Stimmbänder auf das Äußerste, um gegen das permanente Hintergrundrauschen anzukommen, ist aber dennoch oft nur schlecht zu verstehen. Er gibt Folgendes bekannt:

ACHTUNG: Die folgenden Informationen stammen aus meiner Mitschrift, sind NICHT von offizieller Seite abgesegnet, und es ist NICHT auszuschließen, dass ich bei dem Lärm etwas falsch verstanden habe!

» Auf der RPC ist die Spielhilfe "Vater der Fluten" erschienen. Sie bietet Hintergründe zum Computerspiel "Drakensang: Am Fluss der Zeit".

» An "Fluch des Flussvaters" wird eifrig gewerkelt,

etwa die Hälfte der Texte ist fertig.

» Für "Reich des Horas" sind hingegen alle Texte fertig; das etwa 230 Seiten umfassende Buch wird ab dem Frühsommer (Juni/Juli) 2010 zu erwerben sein.

» "Hallen arkaner Macht", der erste Band zu den 16 aventurischen Magierakademien, soll ca. 190 Seiten haben und im Juli 2010 erscheinen. Er enthält Beschreibungen der Bibliotheken, des Giftschranks, des üblichen Tagesablaufs an einer Magierakademie und auch des Verhältnisses der Akademien zu den Gilden.

» Der zweite Band zu den Magierakademien, "Horte magischen Wissens", ist für 2011 vorgesehen.

» Im Spätsommer 2010 soll das Abenteuer "Der Mondenkaiser" mit 120 Seiten erhältlich sein.

» "Die dunklen Zeiten" werden in Form einer Box präsentiert (hoffentlich auf der Rat Con 2010). Diese enthält Hefte mit Hintergründen zu den dunklen Zeiten nach der ersten Dämonenschlacht, außerdem Abenteuer, Quellentexte und auch Regeländerungen, die für die dunklen Zeiten relevant sind.

» Sozusagen als Gegengewicht zu den dunklen Zeiten kommt im Herbst 2010 "Lichtsuche", eine Praiosqueste mit vier größeren Abenteuern mit ca. 160 Seiten.

» "Im Bann des Nordlichts", ein Regionalband für den Hohen Norden, soll passend zur Spielmesse in Essen 2010 erscheinen. Darin werden viele Kulturbeschreibungen zu finden sein, v. a. zu den Nivesen, aber auch zu Yetis und anderen zahlenmäßig kleineren Rassen.

» Es soll zu mehreren (aber nicht zu allen) der zwölf Götter Bücher geben. Zuerst wird der Hesinde-Band geschrieben, danach sind welche zu Praios und Boron angedacht.

» Die Uthuria-Kampagne wird auf 2011 verschoben.

» An der erweiterten Neuauflage (inklusive der Artikel aus dem Aventurischen Boten) zu "Reise zum Horizont" wird fleißig gearbeitet [siehe dazu auch Patrics Informationen weiter oben]; sie wird den Titel "Jenseits des Horizonts" tragen.

» Es wird einen Meisterpersonenband "Von Rang und Namen" mit etwa 60 ausgewählten Persönlichkeiten geben.

» Auch von "Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen" soll es eine umfangreichere und verbesserte Neuauflage geben mit dem Titel "Wege der Alchemie". Angedacht sind neue Rezepte sowie Änderungen bei der Erschaffung von Artefakten, außerdem eine weitere Ausarbeitung der Zauberzeichen inklusive der Runenmagie.

Soviel zum DSA-Workshop über die aktuellen Projekte.

Mein Fazit zur diesjährigen RPC:

Ich habe mich dort prächtig amüsiert, nicht zuletzt wegen des reichhaltigen LARP-Angebots und der Treffen mit anderen Larpern (und ich werde nächstes Jahr garantiert wieder hinfahren). Für die Freunde aller anderen Rollenspiellarten (Pen&Paper, PC, Tabletop usw.) hatte jedoch die Spielemesse in Essen bisher mehr zu bieten als die RPC.

Ankündigungen:

Über die diesjährige Spielemesse in Essen (21.-24. Oktober 2010) wird die Memoria Myrana in der November-Ausgabe berichten.

Und noch eine Information für langfristige Planer: Die nächste RPC ist vom 7.-8. Mai 2011.

Zum Thema LARP:

Wer mehr über LARP wissen möchte, sollte zuerst einen Blick in das LarpWiki werfen: www.larpwiki.de - es gibt kaum eine Frage zum Thema LARP, die dort nicht wenigstens teilweise beantwortet wird. Für Fragen zu weiteren Einzelheiten (wie "Kann ich bei euch mitmachen und wie läuft das dann?") bieten sich danach diverse Foren an. Dabei sollte man sich zuerst für ein LARP-Genre entscheiden, zum Beispiel Mittelalter-Fantasy (es gibt auch Science Fiction, Vampire, Western, Endzeit usw.).

Zum Bereich Mittelalter-Fantasy gehört auch das Kaiserreich Welder. Es wird von einem Tyrannen regiert und zu allem Überfluss zurzeit auch noch von finsternen Mächten von außen bedroht. Dabei steht die Fremdenlegion von Welder (die auf der RPC anzutreffen war) stets an vorderster Front und sie wird sich bei "Welders verfluchte Landen III - Jenseits der Nebelreiche" vom 11.-13.06.2010 wieder einmal bewähren müssen. Dabei wäre ihr Unterstützung durchaus willkommen ...

(Weitere Informationen unter www.welder-larp.de)

Manchmal geht es in Welder aber auch etwas friedlicher zu, zum Beispiel in der Taverne "Zur einäugigen Witwe". Die Tavernen-Termine können dem Larp-Kalender (www.larpkalender.de) entnommen werden.

Und wer lieber im vertrauten Aventurien bleiben möchte, kann sich unter www.aventurien-larp.de informieren.



QUADDRO ARMORI

~ DIE VIERWAFFENKÄMPFER

von Dennis Rüter

»Wer vier Arme sein Eigen nennt, der soll sie auch nutzen. Die reichlich verzierte Klinge will nicht an der Wand hängend verstauben, also würdigt sie auch, indem ihr sie benutzt. Eure Mütter und Väter, Brüder und Schwestern verlassen sich darauf, dass ihr neugierige Amaunir, goldgierige Schläger des Magnaten und anmaßende Optimaten im Zaum haltet. Geschick und Mut, meine Schüler, müsst ihr schulen. Nur wenige von euch werden es schaffen, die Schinderei durchhalten. Doch liegt am Ende des Wegs der Mühsal die Gewissheit, Ansumya und Nereton zu dienen.«

Neristu-Ausbilder zu Nertaryumi-Anwärtern, neuzeitlich

»Die Ausbildung zum Myrmidonen beinhaltet den Kampf in schwerer Rüstung mit Kentema, Belari und Seitenwaffen. Wir sind mit zwei Armen mehr ausgestattet als die Menschen und Amaunir. Deswegen ist es eure Pflicht, dieses Potenzial zu entfalten, indem ihr lernt, wie ihr das untere Paar einsetzt, ohne euch damit mehr Schnitte als dem Gegner zuzufügen. Denkt nicht, dass es leicht sei. Doch wenn ihr es schafft, werdet ihr zu einem Gegner, wie ihn unsere Feinde fürchten. Und wenn sie in Furcht wieder in ihre Länder jenseits des Rückgrats der Welt zurückkehren, so soll uns das nur recht sein.«

Myrmidonen-Ausbilder zu seinen Quaddro-Schützlingen, neuzeitlich

Eine der unzähligen Besonderheiten des myranischen Kontinents sind ohne jeden Zweifel jene Rassen, denen die Natur - oder Chimärologen - vier Arme mitgaben. Während die Neristu meist zurückgezogen in ihren eigenen Vierteln hausen und des Nachts arbeiten, ist es bei den Quaddros (siehe MM 24) gang und gäbe, sich als Soldat im Dienst des Imperiums zu verdingen. Die Neristu überlassen den Schutz ihrer Mitneristu den Nertaryumi, während Quaddros eine umfangreichere Ausbildung erhalten.

GRUNDLAGEN

Siehe Myranisches Arsenal, S. 148-151.

NERTARYUMI - EINE NEUE VARIANTE

Neristu sind weniger robust gegenüber normalem Schaden als viele andere Rassen. Ein Krieger aus ihren Reihen sollte daher in der Lage sein, seine Gegner zu überraschen oder generell schneller zuzuschlagen und in kurzer Zeit einiges austeilern zu können. Daher trainieren die Anwärter auch viele Jahre lang ihre Reflexe und Handgriffe, wie den Angriff mit zwei Waffen zugleich.

Nertaryumi (9 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, GE 13, KO 12, KK 12; nur Neristu

Start-SO: 5

Modifikationen: LeP +2, AuP +3

Automatische Vor- und Nachteile: zwei der folgenden Nachteile +5: Arroganz oder Eitelkeit oder Neugier oder Vorurteile (gegen zweihändige Rassen, wegen der Größe der Gruppe 1 GP je Punkt)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Flink, Hohe Lebenskraft, Hohe Magieresistenz, Zäher Hund; Heimwehkrank (wenn schon auf Reisen), Verpflichtungen (Sippe bzw. heimisches Nerenith)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfrausch; Blutdurst, Bluttausch, Brünstig, Glasknochen, Impulsiv, körperliche Beeinträchtigungen, Tollpatsch

Kampf: Raufen oder Ringen +6, das andere +3; ein Nahkampftalent mit Schwierigkeit D +6, ein weiteres davon +3, Bela oder Wurfmesser oder -speere +4

Körper: Akrobatik +1, Athletik +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Natur: Orientierung +2

Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: -

Handwerk: Heilkunde Wunden +3

Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Finte, Linkhand, Mehrhändiger Kampf I, Waffenlose Kampftechnik: Nertaryu

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf II, Mehrhändiger Kampf II, Parierwaffen I, Schildkampf I, Schnellziehen

Ausrüstung: neristische Kleidung (meist Kapuzenumhang), eine große und eine kleine oder zwei kleine Waffen (bis maximal 1W+3), weitere Ausrüstung für 3 Argental

VIERWAFFENKÄMPFER DER QUADDROS

Die Quaddros haben eine eigene Variante der kriegerischen Professionen hervorgebracht, deren Auswahl in ihrer Kultur möglich ist. Die wenigen Quaddros außerhalb der Kultur haben es schwer, einen entsprechenden Lehrmeister - also Artgenossen - für diese Variante zu finden. So oder so nehmen die Meister entweder horrendes Summen Lehrgeld oder verpflichten den Schüler gleich für sich bzw. ihre Einheit oder das Haus, dem sie dienen. Weitere automatische Nachteile entwickelt der Schüler je nach Meister oder eigener Veranlagung.

Vierwaffenkämpfer (Aufsatz für kämpferische Profession, +8 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 13, KO 12, KK 12 (+Voraussetzungen der Mutterprofession); nur Quaddros

Modifikationen: -

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz oder Eitelkeit oder Goldgier oder Krankhafte Reinlichkeit oder Neugier oder Vorurteile (zweihändige Rassen, wegen der Größe der Gruppe 1 GP je Punkt) +5, Schulden (600 Au) oder Verpflichtungen (Lehrmeister/Einheit/imperiales Haus)

Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Linkhand, Mehrhändiger Kampf I, Parierwaffen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf II, Mehrhändiger Kampf II, Schildkampf I, Schnellziehen

JENSEITS DES HORIZONTS

~ WERKSTATTBERICHT

von Jochen Willmann

Ferne Gestade, weite exotische Lande und unendlicher Reichtum - dies sind in etwa die Vorstellungen eines Aventuriers über das Gildenland.

Vor nun fast 10 Jahren durften die ersten Helden zusammen mit der großen Kapitänin Harika eine Reise zu dem legendären Westkontinent wagen. In dem Abenteuerband *"Reise zum Horizont"* erlebten sie die große Überfahrt und konnten im Kurzabenteuer *"Vergessene Tiefen"* versunkene Schätze im Bleichwasser suchen.

Die weiteren Ereignisse wurden, zum Bedauern vieler Fans, nur noch in mehreren Szenarien beschrieben, die über sechs Publikationen verteilt waren.

Im Jahr 2009 entschied sich der Uhrwerk-Verlag dieser Expedition einen angemessenen Rahmen zu geben und einen Kampagnen-Band mit der gesamten Reise zu veröffentlichen.

Inhaltlich waren zwar viele Dinge durch inzwischen erschienene Publikationen wie *"Reise zum Horizont"*, *"Efferds Wogen"*, *"Masken der Macht"* usw. vorgegeben. Doch wurden Ereignisse, wie das Erlangen des Wissens um das Ea'Myr und das Finden des 7. Teils der Manuskripte von T'qelin-Ra'id, in den alten Publikationen wenig bis gar nicht thematisiert.

So hatten wir zuerst einmal die Aufgabe, alle Handlungsstränge zusammenzusuchen und sinnvoll im Verlauf der Kampagne unterzubringen. Dies hatte zur Folge, dass einige bekannte Szenariobausteine sich leicht, andere hingegen sehr stark ändern mussten.

Zur Freude der Fans kann ich mitteilen, dass die Prophezeiung der drei Greifen die Helden mit

Sicherheit zum Sternenpfeiler nach Dorinthapoles führen wird.

Ein anderes Problem stellen die weite Reisestrecke und die lange Reisedauer sowie die Exotik dar. Wir reden hier von sieben Jahren und einer Reisestrecke von etwa 5 bis 6 mal Yeti-Land bis Brabak. Nicht einmal die Helden der Phileasson-Saga und die Gezeichneten haben diese Strecke zurückgelegt oder diesen Zeitraum erlebt.

Zu unserem Glück werden lange Strecken mit dem Schiff zurückgelegt, wodurch wir "nur" den Mikrokosmos Schiff mit ausreichend Leben erfüllen müssen. Aber es gibt genügend Reisen durch den Kontinent, bei der eine Spielgruppe, dessen Mitglieder sich noch nie mit Myranor beschäftigt haben, viele Informationen über die Länder und deren Bewohner benötigen. Um auch diesen Spielern die Möglichkeit zu geben den Kontinent zu erleben, wird es im Band entsprechende Informationen geben.

Diese stellen aber mit Sicherheit nur eine Hilfe für den Spielleiter dar und nicht eine eigene *"Geographia Myrana"*. Sonst hätte der Band 2000 Seiten!

Auch wird Wert darauf gelegt, dass sich Spieler später entscheiden können, einen myranischen Helden in die Kampagne einzubauen oder, dass die Gruppe die Abenteuer mit einer rein myranischen Heldengruppe erleben können. Denn auch für diese gibt es genügend zwischen dem talaminischen Archipel und Hjaldingard zu erleben.

Zum Schluss sei noch gesagt: Auch zu den S(pr)ingenden Inseln wird es mehr Informationen geben.



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: Peter Horstmann, René Littek (*Midir*), Caryad (Harika)

Texte: Peter Horstmann, Corinna Kersten, Dennis Rüter, 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 AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE 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.

© 2004-2010 by Memoria Myrana

