

Nummer 27_3/2010



Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE



İΠΗΑΛΤΣVERZEİCHNIS

Vorwort	3
 <i>PERSONEİ</i>	
Myranische Waffenlehrer von Alex Spohr	4
 <i>MYRANISCHE MAGİE</i>	
Ein Illacrion-Iryabaar-Illusionist von Benedikt Megner	11
 <i>LEBEN İΠ MYRAPOR</i>	
Octradar - Das Spiel der Taktik von Peter Horstmann	15
Für eine Schale Milch von René Littek	31
 <i>GÖTTER MYRAPORS</i>	
Liturgien myranischer Kulte von Dennis Rüter	20
 <i>VORSCHAU</i>	
Tod in Valantia - ein erster Eindruck von Peter Horstmann	27
 Impressum	
	33

VORWORT

"WAS LANGE WÄHRT ..."

Die Magie ist fertig, auch die Götter haben ihren eigenen Band erhalten und der Norden wird Stück für Stück erobert. Selbst die Lamea ist nach fast 10 Jahren kurz vor Vollendung ihrer Restaurierung. Es tut sich eine Menge zum Jubiläum. Als Geschenke gibt es jetzt schon den Würfelbecher und braune Sonderbände vom Verlag und von Fanseite den sehnlichst erwarteten Heldenbogen. Zur Spiel im Oktober wird es dann soweit sein: unser liebes Kleines wird 10 Jahre alt. Bis dahin wird noch fleißig poliert und herausgeputzt, sodass man Myranor auch passend präsentieren kann. Die Myraniare haben da schon einen Anfang gemacht und sich eine eigene Internetpräsenz geschaffen. (<http://myraniare.wordpress.com>) Es tut sich also wirklich eine Menge.

Damit die Wartezeit aber nicht zu lang wird und man sich bis dahin noch amüsieren kann, gibt es nun über 30 Seiten mit Artikeln, die dieses Mal viel mit Kampf und Taktik zu tun haben.

Alex Spohr stellt uns im ersten Artikel einige Lehrer myranischer Kampfstile vor. Verschönert werden seine Ausführungen von Matthias Weiß, Bernadette Xamaril Wunden und zum ersten Mal von Diana Rahfoth. Nach den Übungen im Waffentraining führt uns Benedikt Megner hinter das Licht und zeigt uns die Möglichkeiten eines Illacriion - Iryabaar - Illusionisten. Hilfe erhält er dabei von Xamaril. Wer die Trugbilder abschütteln kann und sich sicher ist, wieder im realen Myranor angelangt zu sein, darf sich bei Peter Horstmann zu einer Partie Octradar einfinden. Ob dieses Spiel der Taktik jedoch eine Entspannung wird, darf bezweifelt werden. Spannend und im wahrsten Sinne des Wortes wundervoll wird es dann mit Dennis Rüter, unterstützt von Kirsten Schwabe. Es geht um die Liturgien myranischer Kulte. Dann sollte man vielleicht eine Pause machen. Doch wer mutig genug ist, mag sich dem Tod in Valantia stellen und einen ersten Einblick in das neueste Abenteuer für Myranor werfen. Mit exklusivem Material schauen wir in den Band und geben einen ersten Eindruck. Zum Abschluss gibt es heute kein Rezept, denn für eine Schale Milch von René Littek war dies nicht wirklich nötig. Dass seine Kurzgeschichte dennoch nicht langweilig wird, verraten der Name des Autors und ein Blick auf das Cover dieser Ausgabe.

Als besonderer Bonus findet sich im Anhang besagtes neues Heldendokument, das wir auch gerne auf der Homepage zum Download bereitstellen. Unser aller Dank gebührt dabei Friedrich Grell aka Nekros.

WIE IMMER GILT

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

15. Januar

15. April

15. Juli

15. Oktober

an die Adresse:

info@tabuin.de

Peter Horstmann
für das Memoria Myrana-Team

MYRANISCHE WAFFENLEHRER

von Alex Spohr

Überall in Myranor findet man Kämpfer und Krieger der großen Reiche, seien es imperiale Myrmidonen, kerrishitische Soldaten, Stammeskrieger der verschiedenen Völker oder Söldner, die sich für gute Aureal an den bestzahlenden Herrscher verdingen.

Doch anders als in Aventurien gibt es im Imperium und auch den meisten anderen Orten keine Kriegerakademien oder ähnliche Institutionen. Auch die Schwertgesellenschulen sind eine eher aventurische Ausbildungsart für Kämpfer.

Dies ist in den meisten Gegenden Myranors - speziell des Imperiums - auch nicht gewollt (bis auf bestimmte Ausnahmen), da das Tragen einer echten Waffe den Optimaten und Honoraten vorbehalten ist. Hin und wieder gibt es jedoch Fälle, in denen das Gesetz an dieser Stelle stark gebeugt oder gänzlich ignoriert wird. Dennoch haben die Gesetze bislang die Entstehung echter Akademien für Kämpfer verhindert.

Manchmal findet man sie jedoch: diejenigen, welche entweder gegen gutes Gold oder wegen bestimmten Prinzipien junge Leute zu Kriegern und Soldaten ausbilden. Ähnlich wie bei den myranischen Zauberern ist es jedoch eher ein persönlicher Vorgang: ein Meister und ein oder nur ganz wenige Schüler.

Dabei wird ihnen über Monate und Jahre hinweg eine viel intensivere Schulung zuteil, als dies bei einer großen Ausbildungsstätte der Fall gewesen wäre. Der Meister gibt seinen Schülern meist auch noch seine Lebens- und Kampfphilosophie mit auf den Weg.

Die oftmals herumreisenden Krieger und Kriegerinnen sind dem Volk des Imperium meist als Bellator/Bellatrix bekannt.

Diese Spielhilfe soll Ihnen eine kleine Auswahl an Waffenlehrern bieten und auch die Möglichkeit, einen zukünftigen Heroen aus dieser Waffenmeisterschule zu spielen. Bestimmte Regionen Myranors haben bestimmte Stilrichtungen geprägt und Sie finden hier einige landestypische Meister vorgestellt (was in etwa bedeutet, dass ungefähr pro Horasiat ein Typus vorherrscht, es aber durchaus auch Abweichungen und andere Meister geben kann).

- ODRUMORU -

SATYARISCHER WAFFENLEHRER AUS VALANTIA

Irgendwo am Rande der Apelioten, dem gigantischen Gebirge im Osten Valantias, befindet sich ein kleiner Hain, wo seit unzähligen Jahren eine Hütte zu finden ist, wo der berühmte satyarische Lehrmeister Odrumoru wohnt. Der untersetzte und etwas dickliche Bestiar war früher ein großer Söldner im Dienste verschiedener Optimatenhäuser und noch heute werden ihm ruhmreiche Taten nachgesagt. Der graubärtige Satyar hat sich jedoch längst zurückgezogen und lebt in Frieden mit der Natur (und so sagt man, einigen Nymphen und Dryaden) und nur hin und wieder nimmt er einen meist menschlichen Schüler auf. Der Ruf, den Odrumoru hat, lässt immer wieder neugierige Jünglinge und tapfere Mädchen ihn aufsuchen, mit der Bitte sie im Kampf auszubilden. Es ist nicht nur Geschick und Mut nötig, damit der Satyar einen Schüler erwählt, sondern auch Sympathie, sonst wird er keine Lust haben, das lange Training zu beginnen.

Auch wenn man es von den Satyaren nicht gewohnt ist, so ist Odrumoru äußerst diszipliniert und erwartet dies auch von seinen Schülern. Er unterrichtet sie in einer altherwürdigen Technik der valantischen Satyar-Krieger und konzentriert sich auf den Fernkampf mit Schleuder und Bogen. Sollten seine Schüler jedoch gezwungen sein in den Nahkampf zu wechseln, so wissen sie sich mit Speeren und ihrem eigenen Körper zu wehren. Ganz so wie der wilde satyarische Kämpfer es einmal selbst gelernt hat.

Bei der Kampftechnik des Odrumoru ist es besonders wichtig das Ausweichen zu perfektionieren und jeder Schüler der die schwere Ausbildung bei dem Bestiaren beendet, ist sehr gewandt und kann, so sagt man, selbst einem Pfeil ausweichen. Auf Rüstungen legt er deshalb keinen Wert. Seine Schüler zeichnen sich insbesondere dadurch aus, dass sie die moralischen Prinzipien Odrumorus verinnerlicht haben. Wenn sie endlich in die Welt hinausziehen, so tun sie das genauso wie einst die großen Helden der Zeit der Heroen, immer dem Ungewissen entgegen, auf Abenteuerreise um den Hilfsbedürftigen zu helfen und nicht wegen großen Schätzen und Reichtümern. Allerdings

sind sie gleichzeitig auch meist den Frauen (oder Männern), dem Tanz und dem Wein nicht abgeneigt und bringen sich so oftmals selbst in Schwierigkeiten.



Odrumoru aus Valantia (22 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, CH 12, GE 14, KO 12, KK 13

Modifikatoren: LeP +3, AuP +2

Automatische Vor- und Nachteile: Tierfreund / Prinzipientreue (Verteidigung der Schwachen, Beachtung der Gebote der Götter, (7) Verpflichtung (gegenüber Odrumoru)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung (Fernkampf oder Ringen), Eisern, Feenfreund, Schnelle Heilung, Tierempathie, Zäher Hund / Brünstigkeit, Eitelkeit, Verschwendungssucht

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfrausch / Blutrausch, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration

Kampf: Bogen +4, Dolche +3, Raufen +6, Ringen +7, Schleuder +4, Speere +6

Körper: Athletik +4, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4, Tanzen +4, Zehen +5

Gesellschaft: Betören +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2

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

Sprachen: Sprachen kennen: Gemein-Imperial +4, Sprachen kennen: (eine weitere Fremdsprache) +3, Sprachen kennen: Myranisch +2

Handwerk: Abrichten +3, Heilkunde Wunden +2, Winzer +4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Improvisierte Waffen, Waffenlose Kampftechnik: Gladiatorenstil, Wuchtschlag,

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen II, Ausweichen III, Festnageln, Gezielter Stich, Kampfflexe, Niederwerfen

Ausrüstung: Doros, Kurzbogen, Köcher mit 20 Pfeilen, Sandalen, Schleuder, Umhängetasche, Weinschlauch, Toga, eventuell auch eine Tunika
Besonderer Besitz: persönliche Waffe oder erfahrenes Reittier.

Szenarioideen:

Odrumoru ist tatsächlich in einer der Dryaden seines Wäldchens verliebt. Die stolze Fee der alten Linde jedoch lässt den Satyar schon seit Jahren zappeln, bis er ihr ein besonders schönes Geschenk gemacht hat. Da der alte Lehrer jedoch nicht mehr weit reisen will, kann es gut sein, dass er die Helden bzw. seinen Schüler auf die Reise zu einem fernen Ort schickt.

Es mag auch sein, dass Odrumoru noch immer einen alten Feind nicht bezwungen hat, der nun üble Rache für eine Schmach an ihm nehmen will. Vielleicht hat dieser ebenfalls einen Abenteurer ausgebildet und es kommt zu einem Wettstreit.

- MAKARUS - DIE WASSERSCHLANGE VON MAYENIOS

Makarus aus Balan Mayek ist ein alternder Keloth der amphibischen Truppen vom Rang eines Hektagu, der seine Kenntnisse des Kampfes in und unter dem Wasser an seine Schüler weitergeben möchte. Er lebt in einem kleinen Atriumhaus und genießt einen guten Ruf als harter Ausbilder. Als altgedienter Veteran kann Makarus seinen Zöglingen, die sich meist aus reichen Bewohnern der Stadt zusammensetzen, viele Tricks zeigen, einen Kampf zu gewinnen, auch wenn es nicht unbedingt ehrenhaft ist. Besonders viel Wert legt er dabei auf die kräftezehrenden Übungen am und unter Wasser. Denn schon oft hat er unerfahrene Kämpfer in seiner langen Karriere gesehen, mit denen es Chrysir und Nereton nicht gut meinten. Makarus ist ein Spezialist, wenn es darum geht auf wackeligen Schiffsplanken, am Hafen oder gar unter Wasser zu kämpfen.



Nur ein gewonnener Kampf ist ein guter Kampf ist das Motto von Makarus Kriegerphilosophie. Das führt auch dazu, dass er seinen Schülern einige nicht sehr ehrenvolle Techniken zeigt, doch ist es gerade dieser Ruf der ihn auszeichnet. Makarus' Schüler wollen nicht schön mit ihren Klingen kämpfen, sondern effektiv. Und das beherrscht der alte Waffenmeister wahrhaft meisterlich.

Seine Technik zeichnet sich dadurch aus, dass eher nur leichte Rüstungen getragen werden, die auf See nicht sofort dazu führen, dass man ertrinkt, wenn man ins Wasser fällt. Als Bewaffnung tragen seine Schüler vielfältige Waffen, von Bastardstäben über kurze und lange Klingen bis hin zu Schuss- und Wurfaffen ist alles vertreten.

Seinen Spitznamen hat Makarus deshalb, weil er durchaus auch dem Gifteinsatz im Kampf nicht abgeneigt war und dies auch seinen Schülern nicht verbieten würde.

Makarus aus Balan Mayek (22 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 12, KK 13

Modifikatoren: LeP +2

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Schulden (1200 Dukaten)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Eisern, Hohe Lebenskraft, Honorat, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Verpflichtungen (gegenüber Lehrmeister oder einem Optimatenhaus)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfrausch / Blutrausch, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration

Kampf: Bastardstäbe +7, Bogen +4, Dolche +2, Hiebaffen +3, Ringen +3, Raufen +5, Wurfmesser +3

Körper: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +7, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zehen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überreden +1

Natur: Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wildnisleben +2,

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Kriegskunst +5, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Sternenkunde +3

Sprachen: Sprachen kennen: Gemein-Imperial +3, Sprachen kennen: Hiero-Imperial +3,

Sprachen kennen: Myranisch +4 Sprachen kennen: (eine Fremdsprache) +3, Lesen/Schreiben: Imperiale Zeichen +3

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Seefahrt +4
Sonderfertigkeiten: Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Binden, Kampfgespür, Klingenwand, Schnellziehen, Unterwasserkampf, Waffenloser Kampf: Myrmidonienstil

Ausrüstung: Dolch, Schwertlanze, drei Wurf-
dolche, Brustharnisch (Leder) mit Arm- und Bein-
schienen (Leder) Lederhelm, Würfel, Würfel-
becher, einfache Kleidung

Besonderer Besitz: persönliche Waffe oder erfah-
renes Reittier.

Szenarioideen:

Makarus ist keineswegs immer ein freundlicher Mensch gewesen. In seiner Zeit bei den Myriaden hat er manches kleine und größere Verbrechen begangen und es mag sein, dass seine krummen Geschäfte ihn auch heute noch einholen und somit auch Auswirkungen auf seine Schüler haben. Cirkel-Protectoren mögen ihn wegen Schulden aufsuchen, oder aber ein alter Kamerad von den Truppen ist hinter eines seiner Verbrechen bekommen und Makarus ermordet ihn. So oder so können die Helden in die unlauteren Geschäfte des Makarus hineingeraten.

- AMPHARA -

**DIE GRÜPPE WANDERIN AUS
ΚΟΡΟΜΑΝΘΙΑ**

Amphara wurde einst in Anthalia geboren. Als Kind geriet sie in die Fänge der Draydal und wurde als Sklavin in das Land der Schädelpriester verschleppt. In Draydalan wurde sie zu einer Leibwächterin eines wichtigen Anführers ausgebildet und erlernte todbringende Techniken, um das Leben ihres Meisters zu schützen.

Im Laufe der Jahre beging sie für die Draydal manch grausame Tat. So gehörten Verhör und Folter ebenso zu ihren Aufgaben wie Mord. Doch in ihr mehrten sich immer mehr Zweifel an dem Schädelgott und so wagte Amphara, von ihren Erinnerungen an Anthalia getrieben, vor einigen Jahren die Flucht.

Seitdem ist die 32-jährige Kriegerin als umherziehende Söldnerin unterwegs und verdingt sich vor allem in Anthalia und Koromanthia dem Höchstbietenden. Ihre Leibwächterdienste sind nach wie vor sehr begehrt und kaum jemand kennt ihr Geheimnis. Zwar sagt man ihr vieles nach und so manches Gerücht hat sich um die Bellatrix gebildet, aber die Wahrheit kennen höchstens eine



Hand voll Menschen. Zwar bereut sie einige ihrer Untaten, Vorurteile gegenüber dem Imperium hat sie aber nach wie vor. Auch Männern gegenüber ist sie wegen ihren Erfahrungen mit den Draydal nicht freundlich eingestellt (auch wenn sie sie nicht hasst) und so bildet sie nur Menschenfrauen in ihrer Kampfkunst aus.

Ampharas Technik zeichnet sich durch Schnellig-

keit aus. Sie lehrt auch, wie man Magieanwender besiegen kann und wie man auf engstem Raum kämpft. Selbst der Kampf mit zwei Dolchen oder Schlagwaffen ist ihr nicht fremd.

Außer ihrer Kampftechnik zeichnet die Kämpferinnen die lederne Rüstung aus, die eine gelbliche, unverkennbare Färbung besitzt und von einem blutrünstigen echsischen Wesen aus Anthalia stammt. Ihren Schülerinnen obliegt es stets selbst, als Teil ihrer Abschlussprüfung diese Echse zu erledigen und sich eine solche Rüstung anfertigen zu lassen. All das hat zu Ampharas recht unheimlichen Ruf geführt und dieser haftet auch ihren Schülerinnen an.

Amphara aus Koromanthia (22 GP)

Voraussetzungen: MU 13, CH 13, GE 13, FF 12, KK 13, nur Menschenfrauen werden ausgebildet

Modifikatoren: LeP +2, MR +1

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Eisern

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Herausragender Sechster Sinn, Hohe Lebenskraft, Hohe Magieresistenz, Kampfrausch, Magiegespür, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Neugier, Jähzorn, Rachsucht, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente, Vorurteile (Imperiale),

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung Gesellschaftliche Talente, Honorat, Optimat, Guter Ruf, Soziale Anpassungsfähigkeit / alle Arten von körperlichen Verstümmelungen, Fettleibig, Niedrige Lebenskraft, Prinzipientreue, Schlechte Regeneration, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

Kampf: Raufen +4, Ringen +4, Dolche +7, Hieb-
waffen +6

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +4,
Sinnenschärfe +5

Gesellschaft: Etikette +3, Überreden +3

Natur: Wildnisleben +2, Orientierung +4,
Fährten- und Fesseln/Entfesseln +5

Wissen: Anatomie +3, Magiekunde +3,

Sprachen: Gemein-Imperial +4, Myranisch +4,
eine Fremdsprache nach Wahl +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Fin-
te, Improvisierte Waffen, Kampfflexe, Schnell-
ziehen, Waffenlose Kampftechnik: Gossenstil

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I,
Ausweichen II, Klingenwand, Kampfflexe,
Gezielter Stich, Meisterparade, Wuchtschlag,
Gegenhalten, Linkhand, Beidhändiger Kampf I,
Beidhändiger Kampf II

Ausrüstung: Friedensstifter, Dolch (2x), Brust-
harnisch (Kochleder)

Besonderer Besitz: persönliche Waffe oder erfah-
renes Reittier.

Szenarioideen:

Streng genommen ist Amphara eine Draydal. Auch ihre Denkweise ist noch immer nicht frei von der Indoktrination ihrer ehemaligen Herren. Dennoch fühlt sie sich frei und lebt und ein Leben, wie sie es richtig hält. Aber ihre ehemaligen Meister wie auch ihre Opfer mögen sich nach Rache an ihr sehnen. Zwar verlangt sie gegenüber ihren Schülerinnen keine Verpflichtungen, dennoch könnte sie sie darum bitten nach Anthalia zu reisen oder nach Draydalan, um nach dem Verbleib ihrer Familie zu forschen. Auch wäre eine Befreiung Ampharas denkbar, falls sie in die Hände des Imperiums fällt.

- LAREDANOS SERR PARTHOLOI - MEISTER DER WAFFEN AUS SIDOR CORABIS

Der vierzigjährige Honorat war einst ein angesehener Offizier des Hauses Partholon und kämpfte gegen die Ban Bargui. Bei einem Kampf wurde er am Bein verletzt und hinkt seitdem ein wenig. Selbst magische Heilversuche konnten ihm nicht helfen. Seither ist er der Leiter einer kleinen Schule, die Zöglinge der Partholon, aber auch aus anderen Häusern, ausbildet. Die meisten seiner Schüler werden dorthin geschickt, wo sie gebraucht werden, nach Koromanthia, Anthalia oder nach Nordwesten, wo die Ban Bargui leben. Seine kleine Kriegerschule steht allen interessierten Honoraten und Optimaten offen. Das Haus zählt bei Laredanos wenig, weiß er doch, dass das Imperium von Gefahren bedroht wird, die man nur gemeinsam überstehen kann. Sein untypisches Verhalten und seine Ansichten haben zumindest eine Hand voll Schüler angezogen und die Optimatenhäuser interessieren sich nicht weiter für Laredanos Spinnereien und lassen ihn gewähren.

Dennoch ist es ihm gelungen, einige sehr talentierte Zöglinge zu finden, die er im Kampf mit schwerer Rüstung und den Waffen der Myrmidonen gut ausbildet. Bei seiner Technik geht es meist darum, mit möglichst wenig Aufwand möglichst viel Schaden zu verursachen. Auch taktische Finesse und Taktik unterrichtet er vorbildlich.

Laredanos serr Partholon (22 GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, GE 13, KO 13, KK 12, Kultur: eine beliebige imperiale Kultur, Vorteil Honorat oder Optimat

Modifikatoren: LeP +2, AuP +2

Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Achtung der Gesetze des Imperiums, Schutz der Schwachen 7), Verpflichtungen (gegenüber Laredanos)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Eisern, Schnelle Heilung, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration, Unansehnlich, Unfrei, Widerliches Aussehen

Kampf: Bastardstäbe +7, Dolche +4, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +4, Reiten +4, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +2, Schwimmen +2

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +1

Natur: -

Wissen: Geografie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Magiekunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +2

Sprachen: Sprachen kennen: Hiero-Imperial +4,

Sprachen kennen: (eine Fremdsprache) +3, Lesen / Schreiben: Imperiale Zeichen +5

Handwerk: Malen/Zeichnen +3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Formation, Rüstungsgewöhnung I (Brigantin), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Windmühle

Ausrüstung: Brigantine, Arm- und Beinschienen aus Stahl, Glockenhelm, Dolch, Kurzsword, Rhomphaia

Besonderer Besitz: persönliche Waffe oder erfahrenes Reittier.

Szenarioideen:

Die Prinzipien und Pflichten, die seine Schüler haben, mögen sie auch gleich in ihr erstes Abenteuer führen, überall dorthin, wo das Imperium bedroht wird. Aber auch Laredanos selbst mag das Opfer einer Intrige am Hofe des Horas oder der Optimatenhäuser werden und nur einer seiner Schüler, mitsamt seinen abenteuerlustigen Freunden, mag ihm hier helfen können.

- SHADARI -

DIE KLINGE AUS DER DUNKELHEIT AUS THARPURA

In den Städten Tharpuras bietet die erfahrene Lehrmeisterin Shadari ihre Kampfkünste heimlich an und versucht sich so ihren Unterhalt zu verdienen. Früher einmal wurde sie als Attentäterin häufig gegen Makshapuram eingesetzt, doch seit das Alter sie eingeholt hat, hat sie sich auf die Ausbildung neuer Schüler konzentriert.

Ihre Lehrlinge bildet sie im Klettern, Anschleichen und dem Kampf auf engstem Raum aus. Insbesondere mit vergifteten Karsh, aber auch mit der Spatha können die Schüler nach ihrem Abschluss umgehen. Der Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig steht ebenfalls auf dem Lehrplan.

Shadari aus Esbathmar (22 GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, GE 13, KK 12, **Kultur:** Tharpura

Modifikatoren: LeP +1, INI +1

Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber Shadari)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Flink / Prinzipientreue (Aspekte bestimmter Stadtgötter, Kulte), Vorurteile (Nichtmenschen)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration

Kampf: Bogen +2, Dolche +7, Raufen +6, Säbel +6, Wurfmesser +4,

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

Gesellschaft: Etikette +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +1,

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +2, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3,

Sprachen: -

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Schnellziehen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Ausweichen II, Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen

Ausrüstung: Maskenhelm, Karsh (x2), Wurf-

dolch, Spatha, einfache Kleidung

Besonderer Besitz: persönliche Waffe oder erfahrenes Reittier.

Szenarioideen:

Shadari ist auf Amaunir nicht sehr gut zu sprechen, da sie oftmals in Makshapuram von diesem Volk bedroht wurde. Noch heute gibt es einige Radjarate, die auf ihren Tod ein hohes Kopfgeld ausgesetzt haben. Shadari ist jedoch auch sehr an neuen Giften interessiert und schickt ihre Schüler oftmals ans Meer oder in den Dschungel, um legendäre Giftpflanzen oder Tiere zu suchen, die sich für ein neues Waffengift eignen.

EIN İLLACRİON - İRYABAAR-İLLUSIONIST

von Benedikt Megner

Ihr Mentor erzählt ihr schon wieder einmal von den Gefahren der Daimonen. Wie oft will er ihr das denn noch sagen? Sie ist doch kein dummes Kind dem man alles mehrmals sagen muss. Ja, sie weiß er hat mal einen Fehler gemacht für den er jetzt am ganzen Kopf Flecken mit einer recht schrumpfligen Haut erhalten hat, die er seitdem oft hinter großen Masken oder Illusionszaubern verbirgt und sie findet dies auch wirklich ekelhaft und der Gedanke daran, dass ihre Schönheit einmal so verwelkt lässt sie jedes Mal erschauern, aber ihr wird das sicher nie geschehen.

Da hört sie doch lieber den Vögeln bei ihrem Zwitschern zu. Was für eine seltsame Melodie das doch ist, teilweise so schrille Töne und doch so wunderschön. Es klingt als wäre es nicht von dieser Welt, so faszinierend und fesselnd. Sie schaut aus dem Fenster um den Sänger dieses Liedes zu suchen und entdeckt ihn am Rand des kleinen Springbrunnens im Garten sitzend. Er ist wunderschön anzusehen, mit einem Federkleid, das in allen möglichen Farben leuchtet, fast scheint es so als ob sich sein Aussehen dem Lied anpasst und sich die Farben mit der bezaubernd einladenden Melodie verändern. Sie kann nicht anders, sie muss dem näher auf den Grund gehen und nähert langsam sich dem Brunnen. Als sie schon fast auf Griffweite heran ist und ihre Hand nach dem Vogel ausstreckt, taucht dieser plötzlich ins Wasser ab. Sie stürzt erschreckt hinterher und sucht den Vogelkörper im Wasser des Brunnens doch sie kann nichts finden. Sie versucht mit ihren Händen herum zu suchen doch außer Wellen hat dies keine Folgen. Sie starrt entsetzt weiter auf die langsam abklingenden Wellen an der Oberfläche und ist den Tränen nahe, als sie plötzlich ihr verzerrtes Spiegelbild erkennt. Irgendetwas stimmt nicht. Was sind das für Flecken? Oh nein, was ist mit ihrem schönen Gesicht passiert? Bei allen Göttern was ist hier los? Laut schreiend und weinend findet sie sich in den Armen ihres Mentors wieder, der sie streng anschaut.

Sie braucht nur ein paar Augenblicke, um sich wieder zu fangen. Verdammt, sie ist schon wieder auf seine Halluzination hereingefallen. Sie weiß, das war die Strafe dafür, dass sie seinen Ausführungen nicht konzentriert folgte. Er ist ein hervorragender und hoch angesehener Meisterillusionist, vermutlich einer der besten Kenner der Quelle Iryabaar in der ganzen Stadt, und sie ist durchaus stolz seine E Levin zu sein, doch manch-

mal kann er wahrhaftig grauenregend sein.

HINTERGRUND

Das Haus Illacriion bringt seit jeher große Künstler und Illusionisten hervor, die mit ihrer Kunst versuchen die von ihnen vermutete wahre Vision des Allvaters zumindest teilweise abzubilden. Die heutige Schöpfung halten sie oft selbst nur für einen unvollkommen Versuch der Erdmutter diese Vision der wahren Welt darzustellen. Ihr Streben gilt so häufig der Suche nach Erkenntnis über die Welt hinter der Welt und der Darstellung dieser erlangten Inspiration, sei es in Form eines Kunstwerks oder einer Illusion.

Sie beschäftigen sich nicht viel mit weltlichen Zwängen und Regeln und so haben sie oft auch kaum Probleme mit äußeren Quellen. Vor allem Iryabaar übt auf viele Illacriion einen großen Reiz aus, befähigt diese Quelle sie einerseits zur Erschaffung von Illusionen und andererseits auch zur Erlangung von Erkenntnis. Dennoch ist vielen bewusst, dass diese Quelle auch Gefahren in sich birgt und einen in die Irre führen kann und so widmen sich die meisten erst später, mit gehöriger Reife und Erkenntnis, eingiebig der äußeren Quelle. Es gibt jedoch auch ein paar Eleven die schon in jungen Jahren große Begabungen für diese Quelle mitbringen und die man direkt schon in diese Quelle einführt. Meist bildet man diese angehenden Optimaten dann zu Illusionisten aus, da sich diese doch eher spielerische Kunst gut für anfängliche Schritte eignet.

WERTE

Rasse: Südimperiale (meranische) Menschen

Kultur: Valantia (Stadtbevölkerung), Optimat aus dem Hause Illacriion

Profession: Illusionist (Vollzauberer), Traditionsaufsatz Optimat als optimatischer Vollzauberer

EIGENSCHAFTEN

MU 14 KL 14 IN 14 CH 14 FF 11 GE 12

KO 12 KK 9

SO 8 LE 27 AU 29 AE 35 MR 6

Vorteile: Optimat, Vollzauberer, Begabung Iryabaar, Glück

Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber dem Mentor und der Cammer), Eitelkeit 7, Neugier 10, Arro-

ganz 5, Unvermögen für Inspiration, Schlechte Regeneration

TALENTE

Kampf: Dolche 1, Hieb Waffen 5, Raufen 4, Säbel 1, Wurfmesser 1

Körper: Körperbeherrschung 1, Schwimmen 2, Singen 4, Sinnenschärfe 4, Tanzen 1, Selbstbeherrschung 3, Stimmen Immitieren 3,

Gesellschaft: Eitkette 3, Menschenkenntnis 6, Überreden 8, Gassenwissen 2, Betören 8, Sich Verkleiden 3, Überzeugen 3

Natur: Orientierung 1

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter/Kulte 1, Magiekunde 3, Rechnen 4, Sagen/Legenden 5, Schätzen 1, Rechtskunde 1, Philosophie 4, Geographie 2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Hiero-Imperial 12, Zweitsprache Gemein-Imperial 10, Myranisch 4, Alt-Imperial 5, Imperial Lautzeichen 5, Alt-Imperiale Glyphen 5, Vesayo 5, Vinshinish 5

Handwerk: Heilkunde Wunden 1, Holzbearbeitung 1, Kochen 3, Boote Fahren 1, Malen/Zeichnen 7, Falschspiel 2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik), Große Meditation, Spontanzauberer (Instruktionszauberei), Spontanzauberei I (Struktur), Bindung des Stabes, Spezialwissen Illacrien

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Illusionszauberer

ZAUBER

HE Iryabaar 14, E Humus 7, E Erz 4, E Freiheit 7, E Kreativität 4, W(Invokation) Iryabaar 4

Instruktionen: Geistillusion, Illusion, Kontrolle über Gefühle, Verhüllung, Wahrnehmung

Formeln: Abgelenkter Geist (Q4), Parfum (Basis Iryabaar, Q4) Stimme des Mentors (Q4). Tarnidentität (kleines Mädchen, Q3), Amnesie (Q3), Geheimwissen finden (Q1), Unbemerkte Zauberei (Q3), Bunte Lichter (Q3), Iryabaars Faszination (Q2), Heißer Gegenstand (Q2), geschlossene Triopta (Q3), Einfache Unsichtbarkeit (Q4)

AUSRÜSTUNG

Repräsentative Kleidung, Schminkutensilien, feine Tunika, Calar mit den Symbolen und Farben des Hauses Illacrien, Empfehlungsschreiben des Mentors, Stirnband des Eleven, Ritualdolch, sehr kurzer Zauberstab (gebunden), persönliches Notizbuch, Schreibzeug, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal (z. B. Schmuck, Reiseausrüstung, o. ä.), 64 Argentale

KAMPFWERTE

AT-Basis 7, PA-Basis 7, Fernkampf-Basis 7, Ini-Basis 11, Wundschwelle 6, GS 8

Waffen: sehr kurzer Zauberstab (TP 1W-1, AT/PA 6/11)

IRYABAAR FORMEL FÜR ILLUSIONISTEN

Hier nun eine kleine Auswahl von Formeln der Quelle Iryabaar wie sie teilweise unter Illusionisten, die sich auf diese Quelle spezialisiert haben, verbreitet sind. Darüber hinaus gibt es auch noch etliche bekannte Illusionsformeln anderer Quellen auch für die Quelle Iryabaar.

SPIEGEL DER SCHÖPHEIT

Quelle/Dienst: Iryabaar/Dämonische Manifestation

Bedingungen: 1SR [+1], Einzelobjekt [+0], Berührung [+0], augenblicklich (n) [+1], extrem schwer [+4]

Probe: +6

Kosten: 18 AsP

Wirkung: In der Hand des Beschwörers erscheint ein dämonischer Handspiegel, welcher jedem der hineinschaut ein schöneres Spiegelbild zeigt (etwa eine Aussehenskategorie).

BUNTE LICHTER

Quelle/Dienst: Iryabaar/Geistillusion

Bedingungen: 3 Aktionen [+5], Einzelperson (unfreiwillig) [-1], 7 Schritt [+3], 50 KR [+0], sehr schwer [+3]

Probe: +10+MR

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Das Opfer sieht viele kleine bunte Lichter um es herumschwirren die es ablenken und verwirren. Solange diese Geistillusion nicht überwunden wurde, erleidet das Opfer hierdurch eine Malus von 2 auf jeden Würfelwurf. Im Kampf ist außerdem die Initiative um ZFP* Punkte gesenkt.

BLICK DURCH DIE MASKE

Quelle/Dienst: Iryabaar/Hellsicht

Bedingungen: 20 Aktionen [+2], Einzelobjekt [+0], 21 Schritt [+4], 50 KR [+0], einfach [+1]

Probe: +7

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Das anvisierte dünne (maximal 5 Finger dicke) Objekt, oft eine Hülle, z. B. ein Kleidungsstück wie eine Maske, wird für den Beschwörer durchsichtig.

IRYABAARS FASZINATION

Quelle/Dienst: Iryabaar/Geistillusion

Bedingungen: 20 Aktionen [+2], Zone mit ZfW Schritt Radius [+3], 49 Schritt [+4], ZfP* SR [+1], komplex [+5]

Probe: +15

Kosten: 26 AsP

Wirkung: In der Zielzone entstehen atemberaubende schöne Bilder und Klänge, die jedem der keine höhere MR als die ZfP* hat, auf eine faszinierende Art gefangen nehmen. Solange man die Illusion nicht überwunden hat, hat man keine andere Wahl als sich nur noch ihr zu widmen und zuzuschauen und zu lauschen, alle anderen Tätigkeiten werden belanglos. Jede anderweitige Aktion verlangt eine Selbstbeherrschungprobe die um die ZfP* erschwert ist (je nach Lage aber noch weiter vom Spielleiter modifiziert werden kann).

HEIßER GEGENSTAND

Quelle/Dienst: Iryabaar/Illusion

Bedingungen: 5 Aktionen [+4], Einzelobjekt [+0], 7 Schritt [+3], 50 KR [+0], einfach [+1]

Probe: +8

Kosten: 2 AsP

Wirkung: Der Zielgegenstand wird extrem heiß. Jeder der in anfasst, keine höhere MR als die ZfP* hat und die Illusion nicht durchschaut und überwindet, erleidet RD/2 Ausdauerverlust und will den Gegenstand reflexartig sofort wieder loslassen. Um ihn dennoch weiterhin berühren zu können ist eine um ZfP*/2 erschwerte Selbstbeherrschungprobe nötig und der Ausdauerschaden wird dann nochmals nach jeder KR fällig.

Variante: Diese Formel gibt es auch für die Quelle Feuer

GESCHLOSSENE TRIPOŦA

Quelle/Dienst: Iryabaar/Illusion

Bedingungen: 5 Aktionen [+4], Einzelperson (unfreiwillig) [-1], 7 Schritt [+3], 1 SR, einfach [+1]

Probe: +7 +MR

Kosten: 3 AsP

Wirkung: Auf dem Gesicht des Opfers erscheint eine rein optische Illusion, also nicht greifbar, einer Triopta, die jedoch keine Öffnungen für die Augen enthält und somit das Opfer quasi blind macht.

STIMME DES MENTOR

Quelle/Dienst: Iryabaar/Geistillusion

Bedingungen: 1 SR [+1], Einzelperson [-1], selbst [-1], ZfP* SR [+1], sehr schwer [+3]

Probe: +3

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Beschwörer schafft eine nur für sich hörbare Geistillusion der Stimme seines Mentors, mit welcher er Zwiesprache halten und sich beraten kann. Natürlich ist es nicht der Mentor selbst der da antwortet, sondern viel eher die unterbewusste Vorstellung des Beschwörers über das was sein Mentor ihm sagen würde, trotzdem hilft diese Art von "Selbstgespräch" vielen ihre Gedanken zu ordnen oder auch sich an alte, eventuell schon vergessene Lektionen zu erinnern. Bei entsprechenden Proben auf Fertigkeiten die einem der Mentor beibrachte, kann während der Wirkungsdauer diese Stimme auch beratend unterstützen und je nach Situation bis zu ZfP*/4 Erleichterung bringen.



TARJIDENTITÄT

Quelle/Dienst: Iryabaar/Illusion

Bedingungen: 1 SR [+1], Einzelperson [-1], selbst [-1], ZfP* Stunden [+2], sehr schwer [+3]

Probe: +7

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Der Beschwörer belegt sich selbst mit einer Illusion die ihm das Aussehen und die Stimme einer vorher durch die Formel genau festgelegten Person verleiht. Dies betrifft nur den Körper, nicht die Kleidung oder Ausrüstung.

Varianten: Für jede neue Tarnidentität muss die Formel neu erlernt werden.

TARNGEGENSTAND

Quelle/Dienst: Iryabaar/Illusion

Bedingungen: 1 SR [+], Einzelobjekt [+0], Berührung [+0], ZfP* Stunden [+2], sehr schwer [+3]

Probe: +7

Kosten: 24 AsP

Wirkung: Hiermit kann der Beschwörer einem beliebigen Gegenstand ähnlicher Abmessungen das Aussehen und das taktile Gefühl eines vorher genau festgelegten Tarngegenstands geben.

Variante: Diese Formel gibt es auch für die Quelle Erz. Für jeden neuen Tarngegenstand muss die Formel neu erlernt werden.

STUMM

Quelle/Dienst: Iryabaar/Verhüllung

Bedingungen: 5 Aktionen [+4], Einzelperson [-1], 7 Schritt [+3], 1 SR [+1], einfach [+1]

Probe: +8 +MR

Kosten: 5 AsP

Wirkung: Das Opfer kann nur noch sehr schwer akustisch wahrgenommen werden. Um einen Satz des Opfers zu verstehen ist eine Sinnenschärfeprobe nötig die um 7+ ZfP* erschwert ist.

UNBEMERKTER ZAUBEREI

Quelle/Dienst: Iryabaar/Verhüllung

Bedingungen: 1 SR [+1], Einzelperson [-1], selbst [-1], ZfP* Stunden [+2], komplex [+5]

Probe: +6

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Während der Wirkungsdauer sind alle Zauberhandlungen des Beschwörers verschleiert. Man nimmt weder die Gesten noch die Sprache wahr, man bekommt nicht mal das Gefühl dass da jemand zaubert. Jemand mit hoher Intuition kann mit einer erfolgreichen Intuitionsprobe die um 2 + ZfP*/3 erschwert ist, dennoch eine Ahnung erhalten, dass da jemand zaubert und dann mit einer um 7+ ZfP* erschwerten Sinnenschärfeprobe den Zaubervorgang genauer beobachten.

SCHÖPHEIT

Quelle/Dienst: Iryabaar/Verwandlung

Bedingungen: 1 SR [+1], Einzelperson [-1], selbst [-1], ZfP* Stunden [+2], sehr schwer [+3]

Probe: +4

Kosten: 17 AsP

Wirkung: Der Beschwörer verleiht seinen Körper hierdurch mehr Anmut und Schönheit, was sich wie der Vorteil Gutaussehend auswirkt.

AMNESIE

Quelle/Dienst: Iryabaar/Kontrolle von Gefühlen

Bedingungen: 6 SR [+0], Einzelperson [-1], Berührung [+0], ZfP* Stunden [+2], extrem komplex [+7]

Probe: +8 +MR

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Das Opfer verliert jegliche Erinnerung an das bisherige Leben, hat auch keine Ahnung mehr wer oder wo es ist. Solcherart verwirrte Opfer sind dann oftmals leicht zu manipulieren (Proben um ZfP* erleichtert).

GEHEIMWISSEN FINDEN

Quelle/Dienst: Iryabaar/Wahrnehmung

Bedingungen: 1 SR [+1], Zone mit ZfW Schritt Radius [+3], Berührung [+0], augenblicklich (n) [+1], sehr schwer* [+3]

Probe: +8

Kosten: 1 AsP je Schritt Radius (Minimum 3 AsP)

Wirkung: Durch diese Formel erkennt der Zauberer innerhalb der gewählten Reichweite Schriften, die Geheimwissen enthalten. Je nach ZfP* erhält er hierdurch auch schon eine grobe Ahnung über die Richtung und Art des Geheimwissens.

*: Struktur etwas erhöht

OCTRADAR

- DAS SPIEL DER TAKTIK

von Peter Horstmann

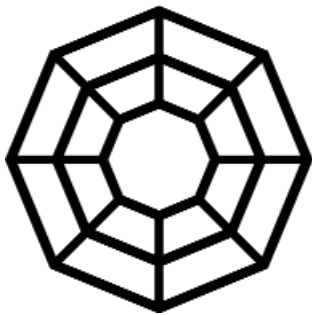
»Eine Gruppe, die zusammenhält und ihre Formation stets geschlossen hat, kann von keinem Gegner bezwungen werden.«

Therion ai Kouramnion, Strategu in Sidor Corabis, 4321 IZ

Octradar ist das Spiel der Taktiker und Strategen, es fördert die Gruppendynamik und die Bereitschaft zur Formation und wird deshalb jedem Myrmidonen beigebracht. In der Beliebtheit rangiert es kurz hinter dem mythischen Myrmas.

Aufgrund seines hohen Alters geht das Spiel von Einheitengrößen aus, die in der heutigen Myriade nicht mehr überall zu finden sind. So wird mit acht Spielsteinen gespielt, wobei es sechs Myrmidonen gibt und zwei Offiziere. In früheren Zeiten sollen es nur sechs Spielsteine gewesen sein, wie auch das Spielfeld vor Einführung der Oktade ein Hexagramm gewesen sein soll. Seit Generationen jedoch wird auf einem achtseitigen Spielfeld gespielt und ältere Exemplare sind kaum noch zu finden.

DAS SCHLACHTFELD

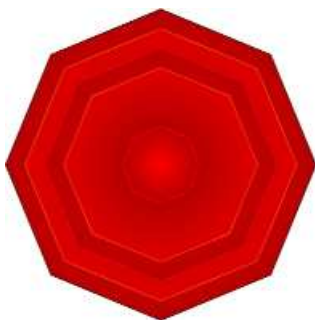


Ein Oktagon, welches auf einer Spitze steht, bildet das Spielfeld, auch Schlachtfeld genannt. Hier treffen die Gegner aufeinander. Drei konzentrische Ringe gelten als Aufmarschlinien, auf denen die Myrmidonen und Offiziere agieren können.

Felder

Als Felder gelten die Treffpunkte der einzelnen Linien. Dort wird der Kampf ausgetragen, da sich die Myrmidonen und Offiziere - je nach ihren Zugmöglichkeiten - aufstellen und den Angriff des Gegners erwarten.

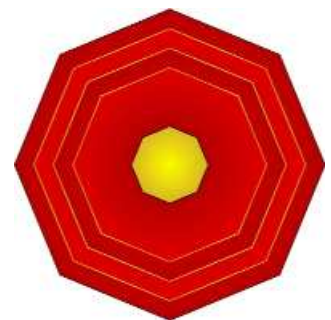
Die Spielsteine



Sechs Myrmidonen stellen die Mannschaften. Ein Myrmidone ist ein schwer gepanzerter Infanterist, das Rückgrat der imperialen Armee. Mit Helm, Schild und Brustpanzer stellen sie eine fast unbezwingbare Mauer dar, die sich mittels der Kentema sehr gut zu wehren weiß. Myrmidonen kämpfen in der Regel in Formationen, sodass die einzelnen Soldaten durch ihre Nebenmänner mitgeschützt sind. Ihre Zugmöglichkeiten hier im Spiel sind recht einfach: immer nur ein Feld.

Unteroffiziere im Range eines Fähnrichs kommandierten in der Anfangszeit des Ersten Imperiums kleinere Einheiten von Myrmidonen. Bei Octradar gibt es pro Seite zwei Offiziere, durch ihre eigene Gestaltung der Spielsteine kenntlich gemacht. Sie haben mehr Zugmöglichkeiten als die Myrmidonen:

- » Sie können pro Spielzug zwei Felder weit laufen.
- » Sie können zweimal pro Spiel ein Feld überspringen.

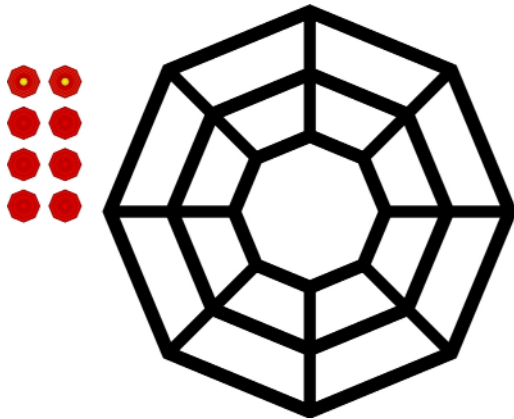


DAS SPIEL

Das Spiel lässt sich in drei Phasen unterteilen:

- » Aufmarsch der Armeen
- » Schlagabtausch
- » Einkesselung

AUFMARSCH DER ARMEEN

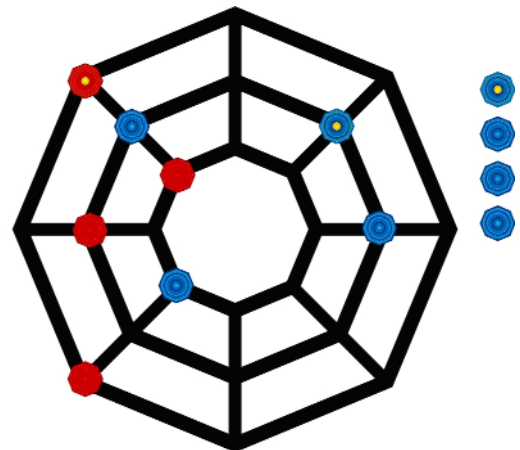
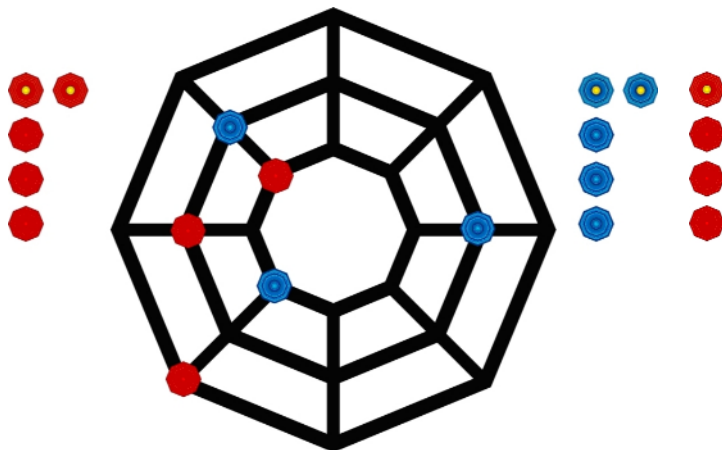


In dieser ersten Phase werden die Steine gesetzt. Angefangen wird mit drei Myrmidonen, dann folgt ein Offizier, dann wieder drei Myrmidonen, gefolgt von dem letzten Offizier. Die hellen Steine beginnen das Spiel.

Gerade in dieser Phase sind Taktik und Weitblick gefragt. Hier gilt es Formationen zu setzen und weitere vorzubereiten, um schon in der Frühphase des Spiels den Gegner zu schwächen und ihm wertvolle Truppenteile zu nehmen.

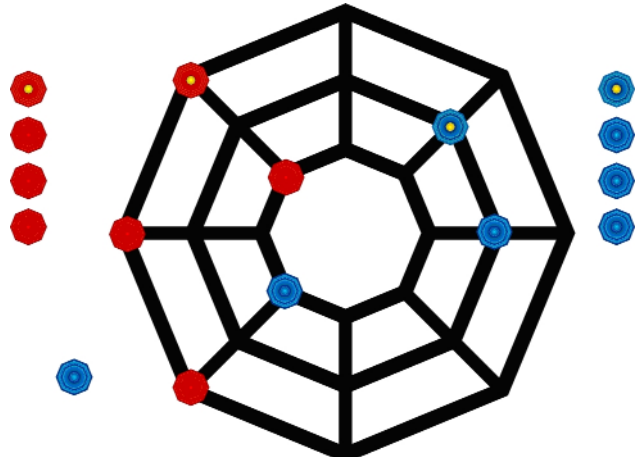
Spielzüge in der Aufmarsch-Phase

Zuerst werden die Myrmidonen der ersten Gruppe gesetzt. Dann kommt deren Offizier.

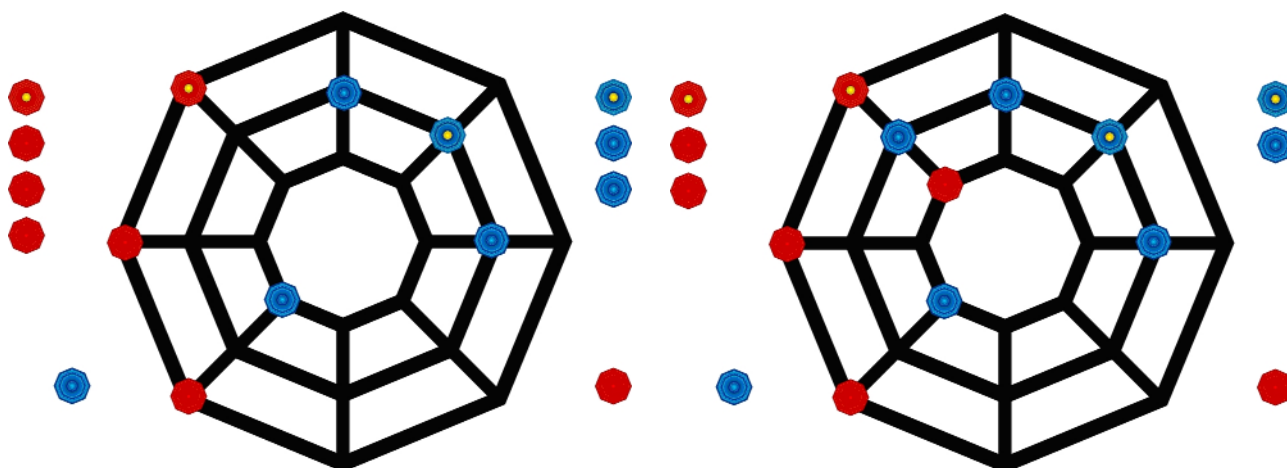


Dann wird die zweite Gruppe gesetzt. Wiederum werden zuerst die Myrmidonen gesetzt, dann deren Offiziere.

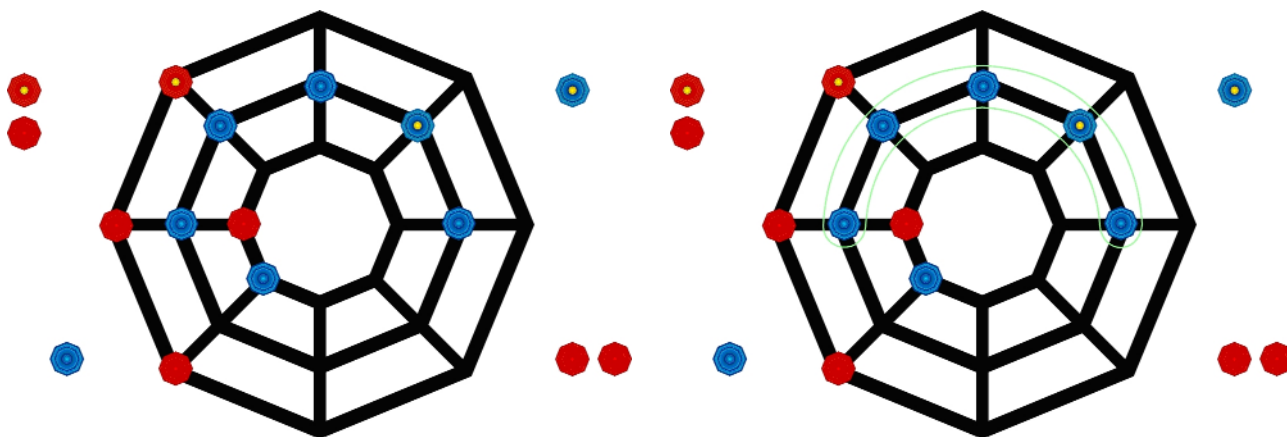
! In dieser Phase darf auch schon mit der ersten Gruppe gezogen werden, wenn damit eine Formation geschlossen werden kann, ohne neue Truppen ins Feld zu schicken.



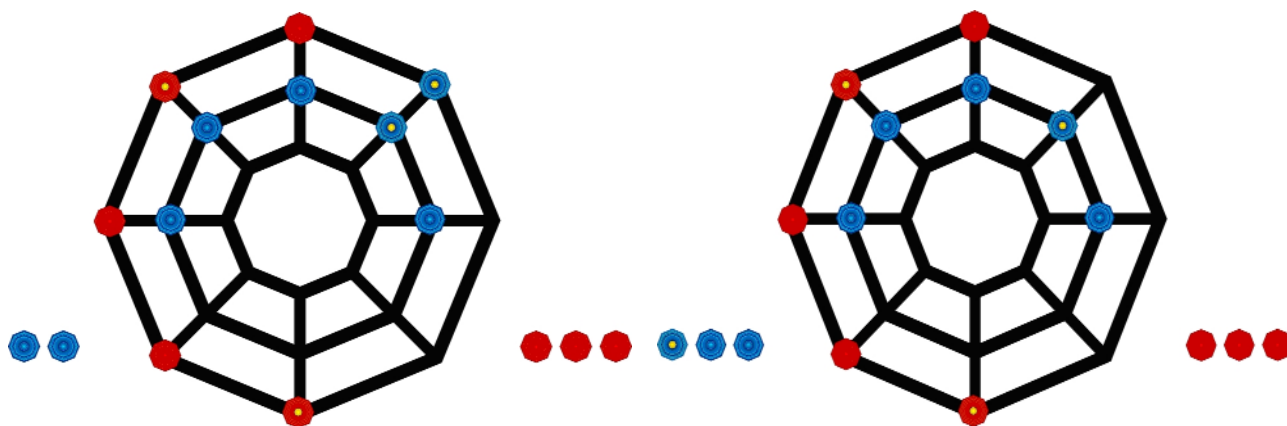
Dunkel hat einen Myrmidonen verloren (rechts), da Hell die erste Formation durch Ziehen schließen konnte.



Der Ausgleich erfolgt durch das Setzen der ersten dunklen Formation.



Damit hat Dunkel die zweite Formation, eine sogenannte Doppelformation, geschafft.



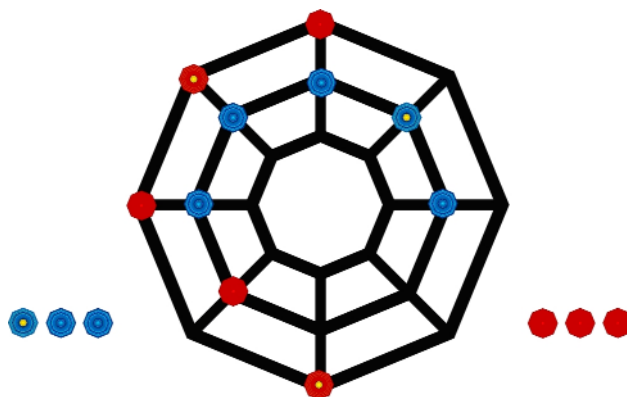
Am Ende der Aufmarschphase konnte auch Hell eine Doppelformation erreichen und so einen feindlichen Offizier aus dem Feld schlagen, was den Gegner deutlich schwächt.

SCHLAGABTAUSCH

Mit Ende der Aufmarschphase sind alle Truppen gesetzt und der Formationskampf beginnt. In der Regel sind bereits einzelne Formationen erreicht worden, die nun versuchen Lücken in der gegnerischen Deckung zu finden oder durch "Öffnen der eigenen Deckung" den Gegner zu Fehlern zu bewegen.

Spielzüge in der Schlagabtausch-Phase

Hell öffnet seine Deckung (rechts).

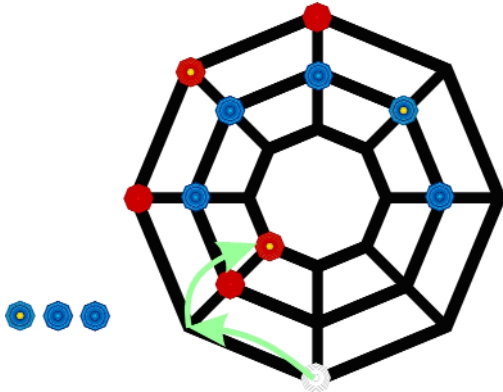




In Formation stehende Gruppen sind nicht zu schlagen.

» Stehen 3 Spielsteine in einer Reihe und bilden eine Formation oder stehen fünf Steine in einer Doppelformation, darf kein Stein geschlagen werden.

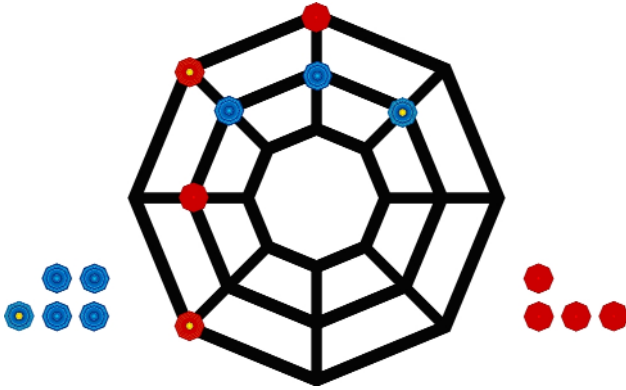
» Eine Formation darf maximal 1 Spielrunde ohne Bewegung bleiben und pausieren.



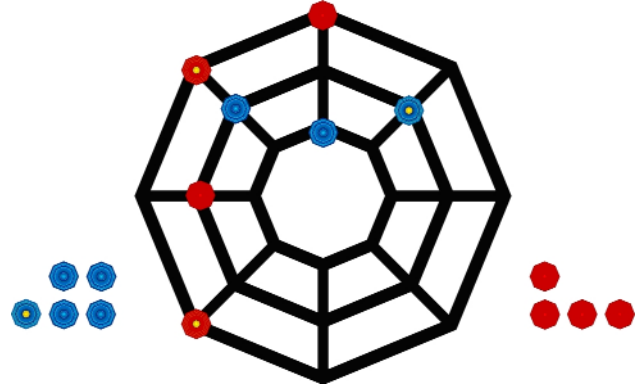
ΕΙΠΚΕΣΕΛΥΠΓ

Hat eine Seite so viele Truppen verloren, dass nur noch drei Einheiten an der Schlacht beteiligt sind, beginnt die Endphase. In der Einkesselung wird die stärkere Seite nun versuchen den Druck soweit zu erhöhen, dass die feindliche Formation aufbrechen muss und die Schlacht gewonnen werden kann.

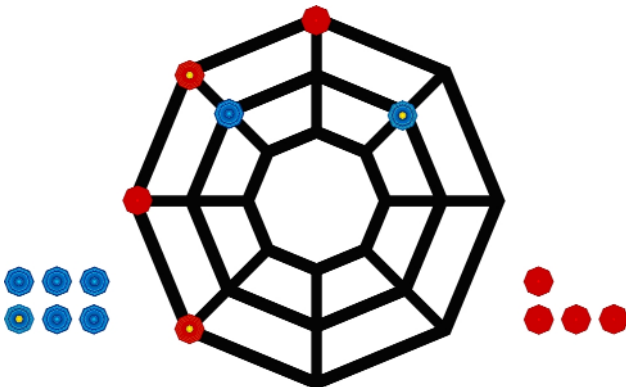
Dunkel hat keine Möglichkeit gegen ein "Öffnen der Deckung" zu agieren und pausiert daher (links), während Hell das Ende der Schlacht vorbereitet.



Nun muss Dunkel ziehen und sieht dabei dem sicheren Untergang ins Auge.



Das Spiel ist so mit dem Sieg von Hell zu Ende:



LITURGIEEN MYRANISCHER KULTE

von Dennis Rüter

WUNDER DER MOKOSSA- UND MELAKOB-KLERIKER (UND EINIGE WEITERE SHINXIR-LITURGIEEN)

»Die Welt bewegt sich unaufhörlich. Dem Frühling folgt der Sommer, dem Herbst der Winter. Die Menschen waren den Launen des Wetters unaufhörlich ausgeliefert, konnten bei Nebel nicht jagen und hungerten. Da zeigte ihnen die Biene, wie aus der Blüte die Frucht wird, und sie begannen, Felder anzulegen. Nun störte sie der Nebel nicht mehr, und sie konnten gemeinsam Metropolen errichten. Doch ohne Fleiß würde unsere Kultur zusammenbrechen.«
Harpalischer Geweihter zu einem Reisenden, neuzeitlich

»Die Alten trugen ihnen auf, das Gift herzustellen. Die Alten sahen zu, wie das Gift verabreicht wurde, beobachteten, wie die toten Schwärme der Fische die Flüsse hinab ins Meer trieben. Und als alle entsetzt riefen, was das für eine Katastrophe sei, jagten sie die Brauer hinfort. Der Panzer einer Schildkröte diente ihnen als Boot, und als sie auf offenes Wasser trieben, lehrten die Schwärme der lebenden Fische sie das Leben in der Gruppe, wo jeder für jeden sorgt. Und wir sind das Ergebnis dieser Lehrzeit.«
Ein Nequaner zu einem valantischem Fischer, neuzeitlich

In Harpalis, wo die Leute die Götter in Form von Insekten verehren, glauben sie an Mokossa. Die Biene steht für gemeinsames Arbeiten und Fleiß, aber auch Wissen und Reisen, nicht wie Siminia für Handwerk und Handel. So nützlich manchmal die Erfindungen der Brajanstochter sein mögen: Ohne harte Arbeit zerfiele das Imperium rasch.

Die Nequaner ehren (unter anderem) Melakob, der sich in der perfekten Einheit der Schwarmfische offenbart. Zusammenhalt ist für die kleine Kultur lebenswichtig. Dass die Vorfahren der Nequaner einst aus Landen des Nordens ins Meer der Schwimmenden Inseln kamen, spricht für eine Verwandtschaft Melakobs und Mokossas, doch fehlt hier die letzte Gewissheit. Jedenfalls kennen beide Gottheiten (soweit bekannt) diesel-

ben Wunder, wenn auch unter teils verschiedenen Namen.

GEMEINSAMES WERKEN

II/PP/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Eine Gruppe von Leuten ist in der Lage, ihre Arbeit so zu koordinieren, dass beim gemeinsamen Arbeiten jeder eine Erleichterung von 2 Punkten pro Probe erhält. Jeder weiß einfach, wie viel er am Werkstück bearbeiten muss und wie der andere es bearbeitet. Allerdings muss jeder Teilnehmer Kenntnisse im angewandten Talent aufweisen, sonst kann er höchstens ableiten (nach den üblichen Regeln). Außerdem sind nur die üblicherweise mit Mokossa verbundenen Talente erlaubt.

Sollte der Kleriker nicht zu den Arbeitern gehören, ist die Liturgie um einen Grad erschwert.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

GEMEINSAMES WISSEN

II/PP/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Der Kleriker teilt sein Wissen mit einer Gruppe, ohne Modifikation bis zu 10 Kulturschaffende. Sie erhalten im Fall eines Talents dieses auf Höhe von LkP*/2, maximal aber in Höhe des TaW (plus Spezialisierung) des Klerikers. Eventuell höhere Werte der Ziele werden für die Wirkungsdauer ersetzt. Es können keine Talente verliehen werden, die Mokossa nicht zugeschrieben sind.

Grad IV (Fremdes Wissen, separat lernen): Soll das Wissen nicht vom Kleriker kommen, gilt von Natur aus P, bei mehreren Quellen oder Zielpersonen muss auf PP aufgestuft werden. Außerdem ist es schwer, von unfreiwilligen Zielpersonen eine konkrete Information aufzuspüren. Wenn der Priester danach fragt, darf sie eine Probe auf Selbstbeherrschung oder Überreden (Lügen) ablegen, um geistig nicht an das Gefragte denken zu müssen. Dann kann er (so er mehr TaP* als der Geweihte LkP* übrig behält) den Geweihten etwas bestimmtes Anderes sehen lassen, sonst irgendwas Zufälliges.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden (Talent, Wissen kann normal erinnert werden)

Anmerkung: Wissen kann so entsetzlich sein, dass

der Geweihte (bzw. die Mitscher der Information) schockiert bis panisch reagieren. Vor allem Darstellungen von Toten sorgen bei Leuten mit Angst vor selbigen für Grauen.

ΒΙΕΠΕΠΦΛΕΙΒ

FISCHFLEIΒ

I/P/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Unter Einfluss dieser Liturgie erleidet ein Wesen nur die halbe Menge an Ausdauerverlust durch alle nicht kämpferischen Tätigkeiten wie Arbeit oder einen Geländemarsch, ebenso an Erschöpfung und Überanstrengung.

Grad IV (Fleiß des Schwarms, separat lernen): Die Auswirkungen bleiben gleich, betreffen aber PPP Personen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Anmerkung: Es gibt ähnliche Liturgien (Marsch der Zenturios und Marsch der Kolonne im Shinxir-Kult, die dann auch für TP(A) gelten (aber keine nicht kämpferischen Talente).

schon allein auf weitem Feld in der Steppe liegen oder besondere Pflanzen dort wachsen, damit das Tier sie kennt. Außerdem darf das Ziel nicht mehr als LkP* Meilen entfernt liegen, denn weiter fliegt das Tier (nach einmaligem Wirken der Liturgie) nicht auf es zu. Das Tier kann höchstens 300 Schritt entfernt sein, wenn es gerufen wird, und fliegt dann zum Geweihten. Während der Weisung entfernt es sich nie weiter als Sichtreichweite (bei so kleinen Tieren etwa ein Dutzend Schritt) vom Geweihten.

Je ein Grad zusätzlich verringert die nötige Bekanntheit. Auf III darf es ein Gipfel unter vielen sein, eine bestimmte Gasse etc. Und auf IV sogar ein unauffälliger Junge mitten auf einem Marktplatz oder die um diese Jahreszeit auszumachende, seltene Heilpflanze. Das Insekt wird dann eine Weile zum Ziel fliegen, bis die Wirkungsdauer endet. Für eine weitere Aufstufung kann er eine KL-Probe ablegen, um sich an das Ziel zu erinnern. Dies funktioniert natürlich nur mit Zielen, die der Geweihte schon kennt. Informationen nur aus Hörensagen oder einem Buch erschweren die Probe um 3 Punkte.

Wirkungsdauer: LkP* SR (so lange zeigt das Tier den Weg)

MARSCH DES SCHWARMS

SCHWIMMENDER SCHWARM

II/PP/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Ermöglicht einer Gruppe, ihre Ausdauer gleichmäßig miteinander zu teilen. Auch Erschöpfung und Überanstrengung werden gleichmäßig geteilt.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Anmerkungen: Auch im Shinxir-Kult (Beistand des Schwarms) bekannt. Zudem ist es mühselig, einen Fettwanst derart zu unterstützen.

GEMEINSAMES ZIEL

II/PP/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)

Auswirkung: Schwört eine Gruppe auf ein gemeinsames Ziel ein. Die LkP* müssen im Zweifel höher sein als eventuelle Nachteile wie Prinzipientreue oder Moralkodex, wenn das Ziel diesen entgegen läuft. Ob die Gruppe nach Ablauf der Wirkungsdauer den Geweihten dafür angreift, ist von der Situation abhängig (Meisterentscheid). Für einen Grad mehr kann sich der Geweihte vom Ziel selbst ausnehmen - was exzellente Fluchtmöglichkeiten eröffnet.

Gemeinsame Pläne (IV, separat lernen): Eine mächtigere Variante, die ein Gebet lang dauert und LkP* Tage anhält. Aufgestuft sehr nützlich. Ansonsten siehe oben.

Wirkungsdauer: LkP* SR

WEISUNG DER ΒΙΕΠΕ

WEISUNG DES FISCHE

II/ZZZZ/Speziell

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Der Kleriker nimmt eine Biene oder anderes Insekt/kleinen Fisch auf die Handfläche, hebt sie auf Augenhöhe und fragt nach einer bestimmten Himmelsrichtung, einem Landschaftsmerkmal, Heilpflanze oder Person. Diese muss schon recht bekannt sein: eine Domäne müsste

ERTRAG DER FLEIΒIGEN

III/P oder Z/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Auswirkung: Ein Feld oder Werkstück, an dem fleißig und mit gewisser Regelmäßigkeit gearbeitet wird, bringt bei der nächsten Ernte einen um 25 % höheren Ertrag bzw. fällt besser aus (eine Qualitätsstufe bzw. 3 TaP*). Der Arbeiter muss die ganze

Zeit über Wissen im passenden Talent verfügen, und wenn ohne Ernte neu ausgesät oder die Arbeit neu begonnen werden muss (wie nach dem Einschmelzen), endet die Wirkung ohne Steigerung

Ertrag des Schwarms (V, separat lernen): Eine seltene Variante, bei der PPP-Objekte oder eine Zone mit 100 Schritt Radius (ZZZ) der Wirkung unterliegen. Wegen der permanenten Kosten nicht oft angewandt.

Wirkungsdauer: LkP* Oktale

LENKUNG DES SCHWARMS

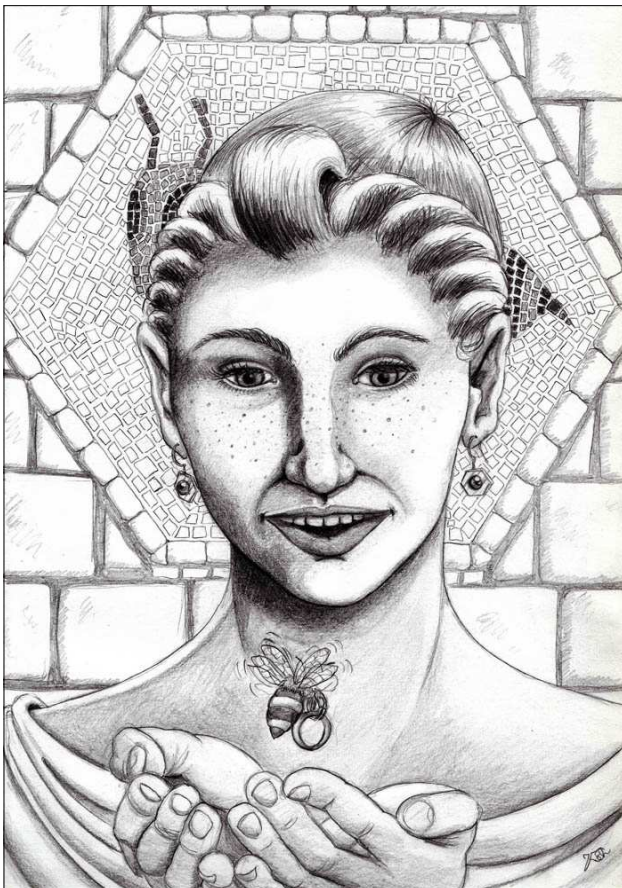
III/P (Schwarmtiere PP)/Speziell

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Mit dieser Liturgie kann der Kleiriker eine Gruppe Tiere - einen Schwarm, eine Herde - lenken. Der Grad entspricht dem GW/3 (normal runden) der Tiere, im Zweifel ihres Anführers. Einzelgängerische Arten oder Exemplare erschweren das Vorhaben um einen Grad. Ein weiterer kommt dazu, wenn einzelne Teile der Herde oder Einzeltiere gesonderte Bewegungen vollführen sollen. Gleiches gilt, wenn die Tiere in den sicheren, für sie erkennbaren Tod laufen würden, so sie dem Befehl folgen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden



LADUNG DER BIENE

LADUNG DES FISCHES

II/ZZZZ/Speziell

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Ein Tier von etwa Bienengröße bringt eine kleine Ladung - einen Ring, ein einzelnes Blütenblatt - zu einem bestimmten Ziel mit einzigartigen Merkmalen. Siehe auch Weisung der Biene.

Auf dem IV. Grad kann es sich auch um einen ganzen Schwarm oder ein einzelnes, größeres Tier handeln. Einzelgänger erschweren die Liturgie um einen weiteren Grad.

Wirkungsdauer: maximal LkP* Stunden

OPFER FÜR DIE FLEIßIGEN

III/P/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (5)

Auswirkung: Wenn sich jemand für seine Kameraden opfert, kann er so lange einen Balken halten, bis die anderen in Sicherheit sind, eine Tür aufhalten etc. Schmerz hält ihn nicht von seiner Pflichterfüllung ab, Proben, um sich an ihm vorbeizudrücken oder ihn wegzustoßen, sind um die LkP* erschwert. Der Tapfere muss nicht sterben - obwohl dieser Glücksfall selten vorkommt.

Wirkungsdauer: maximal LkP*x10 KR

SCHWARM DER HEILUNG

II/PP/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Auswirkung: Der Geweihte überträgt eine Krankheit von einer Person auf sich selbst. Beide Personen haben danach die Krankheit, allerdings nur auf der halben Stufe +2. Die zweite Person darf sofort nach der Übertragung die übliche KO-Probe ablegen, um die Krankheit abzumildern. SP sinken um 1 bis 3, entsprechend der neuen Stufe (Meisterentscheid). Ohne angemessene Behandlung (mindestens Bettruhe) besteht jeden Tag der Infektion für jedes Opfer eine Chance in Höhe der neuen Krankheitsstufe, dass die Krankheit am nächsten Tag wieder mit ihrer ursprünglichen Stärke zurückkehrt. Andere Wesen können sich normal infizieren und erhalten die Krankheit dann auf ihrer ursprünglichen Stufe - weshalb viele Priester diese Liturgie nur aufgestuft mit Sicht vollziehen.

Handelt es sich beim zweiten Opfer nicht um den Priester, ist die Liturgie um zwei Grade aufzustufen. Gleiches gilt, wenn das zweite Opfer eine Resistenz gegen Krankheiten besitzt. (Ein resis-

tenter Priester müsste also schon auf Grad VI erhöhen.)

Mit Grad IV kann die Krankheit auf bis zu 10 Personen übertragen werden. Die Stufe wird für jedes Opfer durch 3 geteilt und um 2 erhöht, Schadenswürfe um 3 bis 5 Punkte verringert.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Anmerkungen: Es gibt angeblich auch eine stärkere Variante für bis zu 100 Leute - doch soll sie nur zum Zug kommen, um die Zusammengehörigkeit eines Dorfs oder Cirkels zu stärken (durch die gegenseitige Pflege) oder deren Ungehorsam zu strafen.

HEILUNG DES SCHWARMS

III/PP/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Auswirkung: Überträgt eine Krankheit, deren Stufe maximal den LkP* entsprechen darf, auf den Geweihten. Seine KO-Probe ist um 3 Punkte erschwert. Die Krankheit durchläuft in ihm ihren natürlichen Verlauf. Das ursprüngliche Opfer ist allerdings geheilt, wenn es auch erst nach der nächsten Regenerationsphase normal LeP, AsP und eventuell KaP zurückgewinnt.

Für zwei Grade mehr kann das Ziel auch eine andere Person als der Geweihte sein. Zwei zusätzliche Grade kommen auch für Wesen mit Resistenz gegen Krankheiten dazu. Ebenso zwei Grade erlauben die Übertragung von bis zu 10 Personen auf 1, wobei auch hier je nur ein und dieselbe Krankheit das Opfer wechselt. Die Krankheitsstufe steigt um 2, SP um 1 bis 3. Diese Variante wird meist von alten Priestern angewandt, die sich dann zum Sterben zurückziehen.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Anmerkungen: Auch hiervon soll es eine Form geben, die bis zu 100 Personen heilt. Vom Geweihten soll danach nur noch ein entfernt menschlicher, von Pusteln und anderen Abscheulichkeiten übersäter Leichnam übrigbleiben.

WUNDER IM ΠΑΜΕΝ SIMINIAS

»Siminia liebt Handwerk, gemäßigtes Feuer, Erfindungen und ehrlichen Handel. Die Rhidaman hegen daher gewisse Zweifel an diesem Kult. Doch welche Gottheit sonst könnte diese Vielfältigkeit erfüllen? Auf Era'Sumu kennt einen Minderheit den Gott Gorrn des Bergbaus und Feuers, ebenso wie die

Kerrishiter Bal'Ingra als Gebieter von Gold und Glut. Soll eine Minderheit einer Minderheit oder ein zurückhaltender Kult den Ersatz bilden? Zudem sollen beide Götter es nicht dulden, wenn jemand ein Feuer löscht. Das ist natürlich nutzlos für unsere Metropolen.

Daher - und um den bereits verwurzelten Traditionen um den Siminia-Kult gerecht zu werden - schlage ich vor, den Antrag des ay Rhidaman abzulehnen und die Oktade in ihrer jetzigen Form zu belassen.«
Rede des Senators Shinxiroados ter Partholon im imperialen Senat, 3005 IZ

Neben den Wundern im Band Myranische Götter kennt der beliebte Kult Siminias noch einige weitere Liturgien.

GERECHTER HANDEL

II/Z/Speziell

Reichweite: Berührung (des Bodens)

Ritualdauer: Andacht

Auswirkung: Der Geweihte segnet einen einzelnen Marktstand oder kleinen Platz, sodass jeder Handel so durchgeführt wird, dass sowohl Verkäufer als auch Käufer versuchen, Ergebnisse zu erzielen, die auch dem Gegenüber entgegenkommen. Wer sich nicht daran halten will, kann eine Selbstbeherrschungs-Probe+LkP* ablegen; dazu kommt unter Umständen Geiz, Goldgier oder ein ähnlicher Nachteil, der jedoch als Bonus verrechnet wird. Bei entsprechenden Zaubern, die gegen die Liturgie wirken, werden die LkP* um die halben ZfP* reduziert. Außerdem zwingt die Liturgie niemanden zum Handel.

Die Segnung kann auch ein oder mehrere Karren, Boote oder sonstige Vehikel betreffen, die sich nach der Segnung auch von einander entfernen dürfen, bis dahin jedoch einander an mindestens einer Stelle berühren müssen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Anmerkung: Es wurden schon des Öfteren Siminia-Geweihte tot in Gassen aufgefunden, nachdem sie diese Liturgie durchgeführt hatten. Ob Rhidaman oder Kerrishiter: die (vermeintlichen) Drahtzieher werden dann von fast ebenso vielen Leuten bejubelt wie verachtet.

ΕΠΕΔΕΣ FEUERS

III/Z/Speziell

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (4 Aktionen)

Auswirkung: Ein Feuer vergeht in wenigen KR, indem die Flammen von außen nach innen "absterben". Bei größeren Feuern dauert es länger. Bei Feuerzaubern (wie einem explosivem Feuerball) gilt, dass LkP* von den TP/SP abgezogen

werden. Sinken Letztere mindestens auf 0, erlischt der Zauber, bevor er bei seinem Ziel Schaden anrichten konnte.

Geweihtes Feuer erfordert eine Aufstufung um einen Grad. Außerdem wird zumindest ein kleines geweihtes Flämmchen übrig bleiben. Der Geweihte fühlt bei Anwendung der Liturgie sofort, dass es geweiht ist, und kann aufstufen - oder es sein lassen, was ihn keine KaP kostet.

Feuersbrunst beenden (V, separat lernen): Diese Version gilt für LkW/3 Feuer.

Wirkungsdauer: LkP* KR (bis zur Feuerlöschung)

Anmerkung: Das Löschen einer Tempelflamme (der Oktade oder mindestens Siminias) wird nur selten angewandt, meist bei miteinander konkurrierenden Tempeln/Kulten.

DIE MACHT OJO'SHOMBRIS

»Heimlich lebst du länger. Glaub mirsh, der Stisch eines Pfeils aush dem Hinterhalt isht tödlicher alsh der Hieb deiner Stabkeule, Chemec.«

Ein Shingwa zu seinem Gefährten, neuzeitlich

»Jeder Busch mag ein Geheimnis verbergen. Und wie viele Büsche siehst du hier? Ach, zu dumm, dass du meine Fallgrube als Ruheplatz missbrauchst. Ich könnte dich töten, und dein Ende wäre ein weiteres Geheimnis, das deine Freunde und Familie tausend Träume lang in den Wahn treiben würde. Aber ich hab keine Quittensoße mehr, und ohne sind Amaunir ungenießbar. Also verschwinde, und lass mein Revier in Ruhe. Du bist kein Jäger, wenn dir schon ein ausgewachsener Hirsch Mühe bereitet, Junge.«

Ein Tighrir zu einem Amaunir, der in seine Fallgrube getappt ist

Ojo'Shombri ist der Herr der Heimlichkeit, dem jene Waldbewohner huldigen, die entweder keine Beute werden wollen (Shingwa) oder sich mit dem mächtigsten Jagdwild anlegen (Tighrir). Orr'Sombr nennen Letztere den Gott, und es ist erstaunlich, dass sich zwei so unterschiedliche Rassen dieser Gottheit verschrieben haben. Noch dazu ähneln sich die Eigenschaften bei beiden Rassen sehr. Ojo'Shombris Liturgien wirken meist nur auf den Kleriker selbst, auf andere Wesen nur, wenn der Geweihte entsprechend modifiziert.

FARBEN DES WALDES

I/K/Speziell

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Auswirkung: Haut und Kleidung des Klerikers nehmen dieselbe Farbe wie der Hintergrund an, nur die Augenfarbe bleibt gleich. Verstecken-Proben sind um die LkP* erleichtert (auch zusätzlich zu einem gleichzeitigen Farbwandel), nicht kriechend auf einem großen, offenen Platz oder mitten in einem leeren Raum nur die halben Punkte. Da sie jedoch matt bleibt, hebt er sich von einer strahlenden Oberfläche weiterhin ab; auch dann gelten nur die halben LkP*. Treten beide Einschränkungen gleichzeitig ein, entscheidet der Meister, ob der Spieler überhaupt Punkte nutzen kann. Glänzende Rüstungsteile glänzen dagegen weiterhin.

Ein Grad mehr führt dazu, dass auch Glanz übernommen wird oder verschwindet, je nach Hintergrund auch abwechselnd kurz hintereinander.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Anmerkung: Auch als Tscha-Liturgie.

FÄHRTE DES ZIELS

II/K/Speziell

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Der Kleriker sieht die Fährte eines Wesens oder Objekts als grau leuchtende Spur, wenn es maximal LkW-Tage vorher dort lang gekommen ist, wo er sucht. Er muss das Wesen kennen. Im Zweifel legt er eine Probe ab, vor allem bei ihm kaum bekannten Individuen. Er kann der Fährte dann normal folgen, solange die Liturgie wirkt, muss bei schlechten Bedingungen (wie Nebel oder Dunkelheit) aber Sinnenschärfe-Proben absolvieren, die um die halben LkP* leichter ausfallen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

VERBORGENE FÄHRTE

II/G/Speziell

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Jeder, der dem Kleriker folgen will, muss bei Proben eine Erschwernis in Höhe der LkP* dazurechnen, weil alle Spuren sofort von herabfallenden Blättern etc. bedeckt werden. Dies gilt auch für die oben beschriebene Liturgie. Wenn er ihm einfach folgen kann, beispielsweise durch Lärm oder weil er den Kleriker sieht, gilt der Malus nicht.

Ruhiger Platz (IV, separat lernen): In einem Gebiet von Z-Ausmaßen gilt die obige Wirkung für alle

Wesen. Besonders aufgestuft eine mächtige Methode, um skrupellose Jäger aufzuhalten oder heilige Orte für Zeremonien zu schützen. Alternativ können PP-Personen oder Objekte wie Kutschen mit der Wirkung belegt werden.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

VERBORGENE BOTSCHAFT

II/P/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Entschlüsselt eine Botschaft. Die Zielperson erkennt Lügen in Sprachen, die er spricht, hört versteckte Botschaften in bekannten Sprachen und Schriften. Bei Letzteren gelten die LkP* als Erleichterung eines Kryptographie-Wurfs; wenn der Kleriker dieses Talent nicht besitzt, erhält er es stattdessen auf dem Wert der halben LkP*.

Botschaft verbergen (III, separat lernen): verschlüsselt Texte oder Sätze, die jemand ausspricht. Wirkt für LkP* Stunden.

Wirkungsdauer: Bis zur Probe, maximal LkP* SR.

Anmerkung: Zusammen mit Hellsichts-Magie eine mächtige Methode, die Wahrheit ans Licht zu bringen bzw. selbige zu schützen.

TÄUSCHUNG DES SINNS

II/K/Speziell

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Erschafft eine Illusion, die einen einzelnen Sinn betrifft. Als Realitätsdichte gilt 7+ LkP*/2. Die Illusion kann die Ausmaße eines Pferds annehmen, wenn sie optisch ist. Sie kann einfache Bewegungsabläufe beinhalten, die sich aber rasch immer wiederholen.

Auf Grad III steigen die Ausmaße auf die Größe einer Hütte, auf IV auf ein Haus von LkW Schritt Höhe, auf V auf einen Block, auf VI auf ein Viertel, ab VII eine Kleinstadt und VIII eine Metropole. An den LkP* lässt sich die Illusion einer Großstadt aber meist einfach rausfinden. Eine Aufstufung wird zudem fällig, wenn die Bewegung etc. komplexer ausfallen soll, ebenso für jeden weiteren betroffenen Sinn.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Weitere Wunder: Jagdsegen, Zuflucht finden (beide von Pheronos), Blick des Magiers, Sicht auf magische Welt, Unverstellter Blick (Brajan)

WEITERE WUNDER PHERONOS

»Eis und Schnee, Jagdglück und Gelassenheit findest du in der Obhut Pheronos. Er könnte glatt ein Bruder Neretons sein, Mädchen. Nur schätzt er nicht blinde Ergebenheit, sondern eigene Initiative, nicht langes Gerede, sondern Taten. Also geh hinaus, folge einer Spur und schieß den Pfeil, wenn dir Jagdwild begegnet.«

Jäger zu seiner Schülerin

Dem kalten Gott stehen die Bewohner der (nördlichen) Wildnis nahe, wo entweder das Klima oder die eigenen Restriktionen Landwirtschaft unmöglich machen.

SCHNEEBALL

II/ZZ/Speziell

Reichweite: 30 Schritt

Ritualdauer: Stoßgebet (5)

Auswirkung: Ruft einen Schneeball hervor, der bis zu 30 Schritt weit fliegt und dann zerplatzt. Die massiven Klumpen richten innerhalb von 3 Schritt Radius bei allen Lebewesen 3W6+ LkP*/2 TP(A) an.

Für einen Grad mehr können echte TP verursacht werden. Ebenso ist es möglich, für eine Aufstufung bis zu LkW/2 Ziele von der Wirkung auszunehmen.

Wirkungsdauer: sofort

EISGESCHOSS

II/K/Speziell

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Auswirkung: Erschafft eine Wurfwaffe oder Geschoss aus Eis in der Hand des Klerikers, das beim Einsatz den üblichen Schaden je nach Waffe +2 anrichtet. Es ist Eisschaden und kann entsprechend auch gegen profanen Schaden immune Wesen verletzen. Außerdem kann es bei zu langer Berührung ohne Schutz (wie Handschuhe) auch beim Halter selbst einige TP(A) Kälteschaden verursachen. Nach der Erschaffung kann es beliebig weitergegeben werden.

Eine Aufstufung erschafft LkP*/2 Objekte.

Eisspeer (IV, separat lernen): Statt einem Geschoss entsteht ein Speer mit den üblichen Eigenschaften der Waffe, der jedoch Eisschaden anrichtet.

Wirkungsdauer: Je nach Aufbewahrung und Umweltbedingungen von permanent (im ewigem Eis) bis wenige KR (in der Mittagshitze der Narkamar).

WEG ÜBER WASSER

II/Z/Speziell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (15)

Auswirkung: Der Kleriker berührt Wasser, das dann zu einer maximal 10 Orthogradu großen Eisfläche gefriert. Es kann LkP* x20 Stein Gewicht tragen, ohne einzubrechen, und ist entsprechend dick. Bei größeren Wasserflächen bestimmt der Kleriker die Form.

Eisboot (III, separat lernen): Das Eis nimmt die Form eines Boots oder Kanus an und hat dessen Eigenschaften. Da es jedoch aus Eis besteht, führt längerer Hautkontakt zu TP(A) durch Kälteschaden (1W6 je SR). Ansonsten gilt obige Beschreibung.

Eisscholle (IV, separat lernen): Die Zone steigt auf ZZ.

Wirkungsdauer: Nach Witterung von nahezu ewig bis LkP* x10 KR.

CHRYSIKS WINDIGE MACHT

*»Launig ist der Herr von Sturm und Flaute, Blitz und Nebel. Vergesst dies nicht, wenn ihr ihm opfert.«
Chrysigardist am Tempeleingang zu Reisenden, neuzeitlich*

Chrysirs Weg in die Oktade führte über den Niedergang des Ephar-Kults nach der Errichtung seines Walls im Thalassion.

GÖTTLICHER WINDSTOß

I/Z/Speziell

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (2)

Auswirkung: Der Geweihte atmet ein und kräftig aus. Aus seinem Mund strömt ein kräftiger Windstoß, der 10 Schritt weit reicht. Alle Wesen in diesem Bereich müssen versuchen, auf den Beinen zu bleiben (einfache Proben), oder fallen zu Boden. Kleine Feuer gehen aus, Vorhänge flattern und Sand wie Staub wehen auf und können kurzfristig die Sicht nehmen.

Wirkungsdauer: Augenblicklich

WINDHOSE

IV/Z/Speziell

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

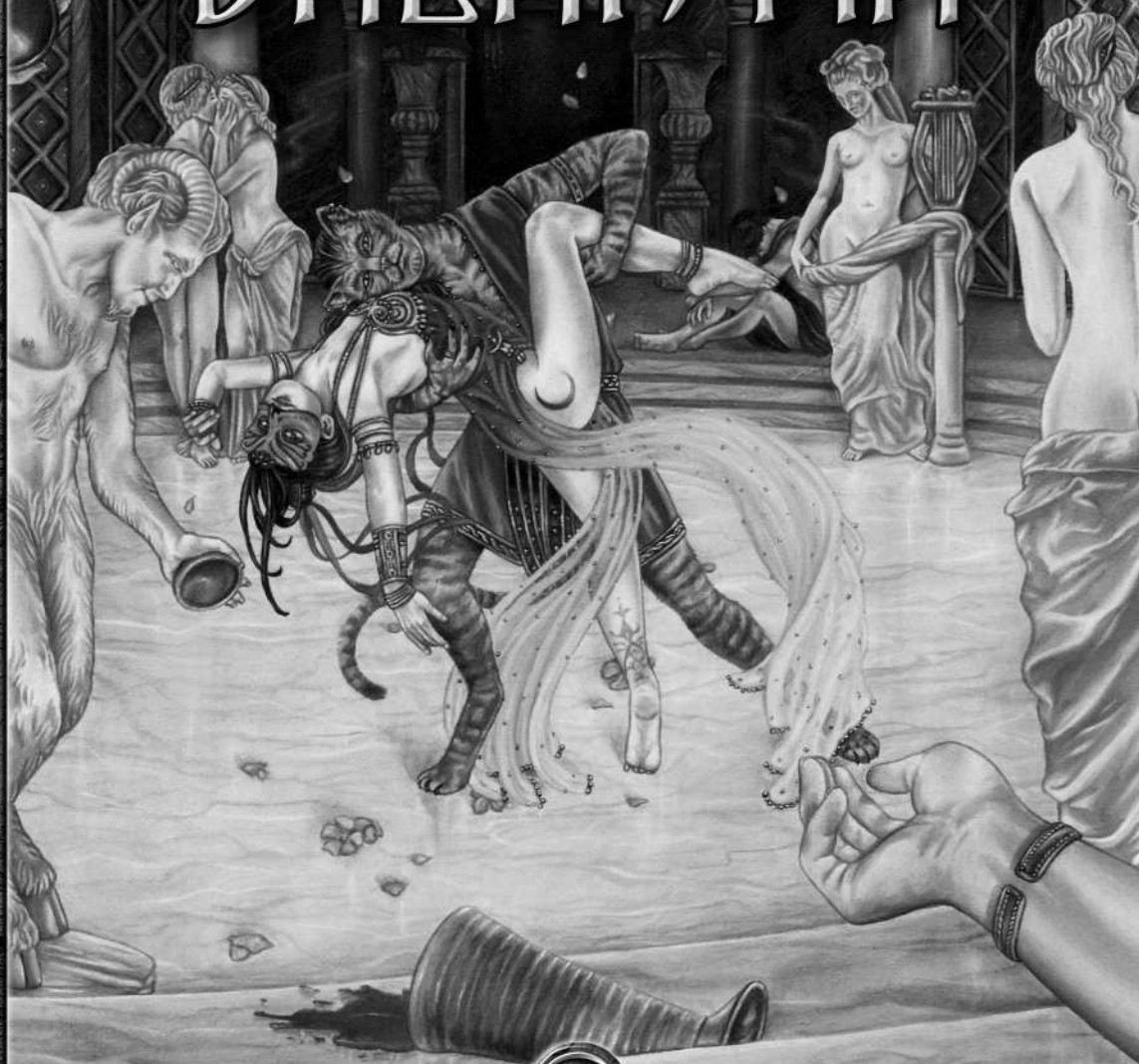
Auswirkung: Erschafft eine Windhose, die allen Wesen im Radius (10 Schritt) 2W6 TP(A) pro KR zufügt. Sie bewegt sich mit einer GS von 8 + LkP*/2. Dort, wo sie entsteht, rotiert der Wind schon während der Ritualdauer, sodass es erfahrenen, vorsichtigen oder misstrauischen Helden möglich ist, den Platz zu räumen (Probe oder Meisterentscheid).

Wirkungsdauer: LkP* KR

MYRADOR

ABENTEUERBAND

TOD IN VALANTIA



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

Kapitel 1 – Leben in Sidor Valantis

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen als Meister die Bühne vor, auf der Tod in Valantia spielt. Sie lernen Sidor Valantis (und im Speziellen die Insel Rumakra) kennen, erfahren von den Sitten und Besonderheiten seiner Bewohner, erhalten Einzelheiten über seine Küche und seine Märkte; all das, um ein lebendiges Sidor Valantis entstehen zu lassen. Darüber hinaus

stellen wir Ihnen bereits an dieser Stelle einige der besonderen Orte, sowie einflussreiche oder markante Persönlichkeiten der Insel vor und ergänzen dies um ein paar charakteristische Szenen, die Sie im weiteren Verlauf nutzen können, das Flair der Stadt zu unterstreichen.

Das Horasiat Valantia

Gelegen in der südlichen Mitte des Imperiums, ist Valantia nicht nur für sein angenehmes Klima berühmt, sondern auch für seine extravaganten Feste, seine Artisten, sein Kunsthandwerk und die schiere Lebenslust, die seine Bewohner versprühen. Das Land ist geprägt von Obstainen und Weinbergen und durchzogen von Gräben und Rohren, durch die die spitzke-

ligen Bewässerungsmühlen mit ihren charakteristischen Dreieckssegeln beständig Wasser pumpen, um den fortwährenden Reichtum der Region zu sichern. Unterbrochen wird dieses Bild nur von wildem Buschland und den prachtvollen Städten, von denen Sidor Valantis, die Metropole des Horasiats, sicher die prächtigste ist.

Sidor Valantis, die Gläseren Stadt

Einwohner: ca. 200.000 (überwiegend dorinthische Menschen und Amaunir, Ravesaran, einige Shingwa, wenige Neristu, Loualil, Satyare und Leonir)

Dominante Häuser: Illacrión, Phraisopos, Alantinos, Eupherban, Tharamnos, Partholon, Quoran

Ein grundlegend angenehmes Klima und ertragreiche Böden ließen Valantia bereits früh zu einer Wiege der Zivilisation werden. Das weitverzweigte Flusssystem der Orismaniflüsse, das schließlich hier ins Valantische Meer mündet, trug sein übriges dazu bei, dass im Jahre 272 IZ der Grundstein für Sidor Valantis gelegt wurde.

Anfänglich als imperialer Stützpunkt auf einer der Inseln des der Nordküste vorgelagerten Archipels gegründet, um das Flussdelta und den Handelsverkehr kontrollieren zu können, wuchs Sidor Valantis im Laufe der Zeit immer weiter. Insel um Insel wurde erschlossen und bebaut, und inzwischen hat sich die Stadt zu einem der wichtigsten Handelszentren Myranors entwickelt.

Außer der Geschichtsschreibung zeugt heute nichts mehr von der Existenz der Orismani-Festung, und weitere Festungsanlagen wurden nie als notwendig erachtet, obwohl die benachbarten Reiche stets in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt waren. In der Tradition des Horasiats pflegte auch Sidor Valantis schon immer eine Art pragmatischen Opportunismus, schwor dem Sieger Treue, bot bereitwillig unvergleichlichen Luxus und – blieb von Plünderungen und Verwüstungen weitestgehend verschont.

Die Orismark, das wassergeäderte, saftige Hinterland im Norden Sidor Valantis', ist bildhaft gesprochen die Kornkammer der Stadt. Die Anpflanzung von Reis und das Züchten von schmackhaften Fischen und fetten Enten dienen vor allem dem Eigenbedarf der Metropole, doch auch der Anbau von alchemisch nutzbaren Pflanzen, wie Farblotos und Raialieb, ist so

ertragreich, dass ein großer Teil davon als Exportware seinen Weg zum Hafen der Stadt findet. Darüber hinaus ist das Hinterland bekannt für seine außerordentliche Blumenpracht und seine großen Wasserbüffel-, Wildpferde- und Einhornherden; es stellt daher ein beliebtes Ausflugsziel der Region dar. Schenkt man den Gerüchten allerdings Glauben, die von archaischen herbstlichen Jagdspielen der Amaunir sprechen, bei denen alles, was kein Fell trägt, als willkommenes Beute gilt, sollte man bestimmte Areale der Orismark zu dieser Jahreszeit tunlichst meiden. Zwar nehme man von den Opfern nur kleine Trophäen, so die Jagdmeister, wie etwa eine Haarsträhne, ein Ohr oder einen kleinen Finger, es erscheint jedoch besser, dieses Thema nicht allzu sehr zu vertiefen.

Während in der Orismark weitestgehend für die Metropole selbst gewirtschaftet wird, werden im großen Hafen im Süden der Lagunenstadt geradezu unbeschreibliche Mengen an Waren umgeschlagen.

Ein guter Anteil dieses vielfältigen Güterangebots, das im Süderhafen auf über einem Dutzend Märkten lauthals angepriesen wird, stammt aus den Binnenländern entlang der Orismani-Armen: So sieht man an den Kais viele breit gebaute Treidelkähne, wendige Ein- oder Zweimastsegler oder hochaufragende Schaufelrad-Flussboote, die auf dem Großen Orismani hergekommen sind.

Zugleich zeugen die deutlich größeren Hochseesegler, zum Teil noch mit einer Hilfsberuderung, davon, dass die Handelsrouten Sidor Valantis' auch das Valantische Meer und fast die gesamte Küstenregion des Meers der Schwimmenden Inseln abdecken. In der Metropole findet der Austausch zwischen den Flussschiffen des Orismani und den Kauffahrern der Meere statt – und so verwundert es nicht, dass ein Großteil der Bevölkerung Berufe ausübt, die im Handel und in der Fluss- und Seeschifffahrt verwurzelt sind.

Doch der Reiz, sich unter Wasser zu begeben, und die teils sehr ausgefallene Speisekarte allein reichen nicht aus, um die Faszination zu erklären, die das *Bluhumuls* ausstrahlt. Als weiterer Faktor kommt hier die sonderbare Anziehungskraft hinzu, die die Loualil schon immer auf bestimmte Menschen und Amaunir auszuüben scheinen und die Tatsache, dass Bluhumul in den unteren Gastbereichen nur loulisches Personal beschäftigt. Da die Loualil es unbewusst verstehen, in Mensch und Amaun den sehnsuchtsvollen Wunsch nach Nähe und Freundschaft zu erwecken, entsteht ein Spannungsverhältnis zu manchem der Gäste, das die ständig frisch aufbereitete Luft mit einer prickelnden, hoffnungsfrohen Erwartungshaltung auflädt. Die Zeit weiß von vielen solcher Geschichten zu berichten, deren Ausgang sehr traurig, wenn nicht gar tragisch ist. Vor allem jüngere Mitglieder des Adels, Künstler und deren Dunstkreis verkehren regelmäßig im *Bluhumuls*.

Der Garten der Satyare

Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

Die engen und oft schmutzigen Gassen Rumakras bilden ein immer gleichbleibendes Bild der Trostlosigkeit. Umso auffälliger erscheint euch das üppige Grün zahlreicher Schlingpflanzen, das den schmalen Durchlass zwischen zwei heruntergekommenen Mietshäusern ziert und euch einlädt, dem Weg zu folgen. Nachdem ihr euch durch die immer dichter wachsenden Kletter- und Schlingpflanzen an beiden Seiten des alten Gemäuers hindurch gekämpft habt, öffnet sich der dahinter liegende Innenhof des Häuserblocks in einen üppigen, dschungelartigen Garten mit stark duftenden Zierpflanzen, die an exponierten Stellen von geschickter Hand in das Gesamtbild eingefügt wurden. Als ihr euch ein wenig in dem labyrinthischen Wildgarten umseht, fällt euch auf, dass ihr nicht allein seid. In einigen, vor den Blicken gut verborgenen Lauben, tummeln sich Satyare, mal in Gruppen, mal in Paaren zum Zeitvertreib.



Das Volk der Satyare unterhält zahlreiche, über sämtliche Inseln Sidor Valantis' verbreitete Gärten, und obwohl es seine Hauptbetätigung, die Gärtnerei, vor allem auf der Blumeninsel ausübt, befindet sich der größte und prachtvollste Satyaren-Garten auf der Insel Rumakra.

Der große Garten auf Rumakra zeichnet sich besonders durch seine wilde Natürlichkeit aus. Als hätte die Natur inmitten der Zivilisation ihren Tribut eingefordert, erheben sich Bäume in schwindelerregende Höhen und nagen mit ihren Wurzeln am Fundament der umstehenden Gebäude. Kletterpflanzen lassen kaum noch etwas vom Mauerwerk, das sich darunter befindet, erahnen, und zarte Moose verwandeln den ehemals gepflasterten Untergrund in einen weichen Teppich. Die ehemaligen Geschäfte und Ladenlokale im Erdgeschoss der, den Garten umgebenden Mietshäuser wurden zu geräumigen und behaglichen Lauben und Höhlen umgeformt, in denen der Großteil des täglichen Lebens stattfindet. Einige der behaglichen Lauben sind mit schweren Vorhängen aus Lianen und Moosen vor der Außenwelt abgeschirmt, um wenigstens etwas Privatsphäre zu gewährleisten. Zwar zeichnen sich die Satyare nicht unbedingt durch Prüderie aus, doch gibt es auch in diesem lebenslustigen Volk Individuen, die in bestimmten Momenten lieber unbeobachtet sind.

Unter den Satyaren gilt dieser Ort als Zentrum ihres städtischen Lebens und ist demgemäß oft voll mit Angehörigen dieser Spezies.

Die magisch begabten Mitglieder des Volkes, die Satudure, finden sich hier ein, um als Lehrmeister der jungen Satyare zu fungieren und sie in den Wegen des wilden Volks zu unterrichten, was ihren Eltern, die einem fast schon regeltem Leben in der Stadt nachgehen, oft nicht gegeben ist.

Da dieses Volk die Gärten als "sein Revier" betrachtet, stößt es bei den Satyaren auf wenig Gegenliebe, wenn man in einen ihrer Gärten vordringt oder gar eine ihrer Zusammenkünfte stört. Zwar ist nicht davon auszugehen, dass es zu aggressiven Handlungen oder Übergriffen kommt – vorausgesetzt man reagiert nicht überheblich oder wütend auf die höflichen aber energischen Bitten, diesen Ort so schnell es geht wieder zu verlassen –, aber die Chancen auf eine nette Unterhaltung über das Wetter und die Pflanzungen auf der Blumeninsel stehen denkbar schlecht.

Die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Ermittlungsarbeit an einem dieser herrlichen Fleckchen Natur sind ausgesprochen ungünstig, wenn man bedenkt, dass die Helden die Ruhe derer stören, die sie befragen wollen, doch sobald die Satyare merken, dass man ein echtes Interesse am Verbleib und an den Umständen des Todes eines der Ihren zeigt, entspannt sich die Grundsituation deutlich und die Satyare werden bereitwillig Auskunft geben – zumindest die meisten.

Da liegt es nun, das erste Hardcover-Abenteuer für Myranor. Der erste Eindruck ist klasse: viel Informationsmaterial für den Meister, damit er das Setting so spannend und stimmig wie möglich darstellen kann, eine Sammlung von Szenarien mit einem Gesamtkonzept, um Railroading zu vermeiden und auf die individuelle Herangehensweise der eigenen Gruppe reagieren zu können und eine üppige Hand voller Bilder und Pläne, um Myranor abzubilden. Zu dem Abenteuer selber werden wir in einer späteren Rezension Stellung nehmen, hier soll es nur um einen ersten Überblick gehen:

92 Seiten Inhalt

27 Seiten zu Valantia, Sidor Valantis und dem
genauen Schauplatz des Abenteuers
4 Seiten mit Karten und Plänen
10 Seiten Anhang mit Dramatis Personae
51 Seiten Abenteuer

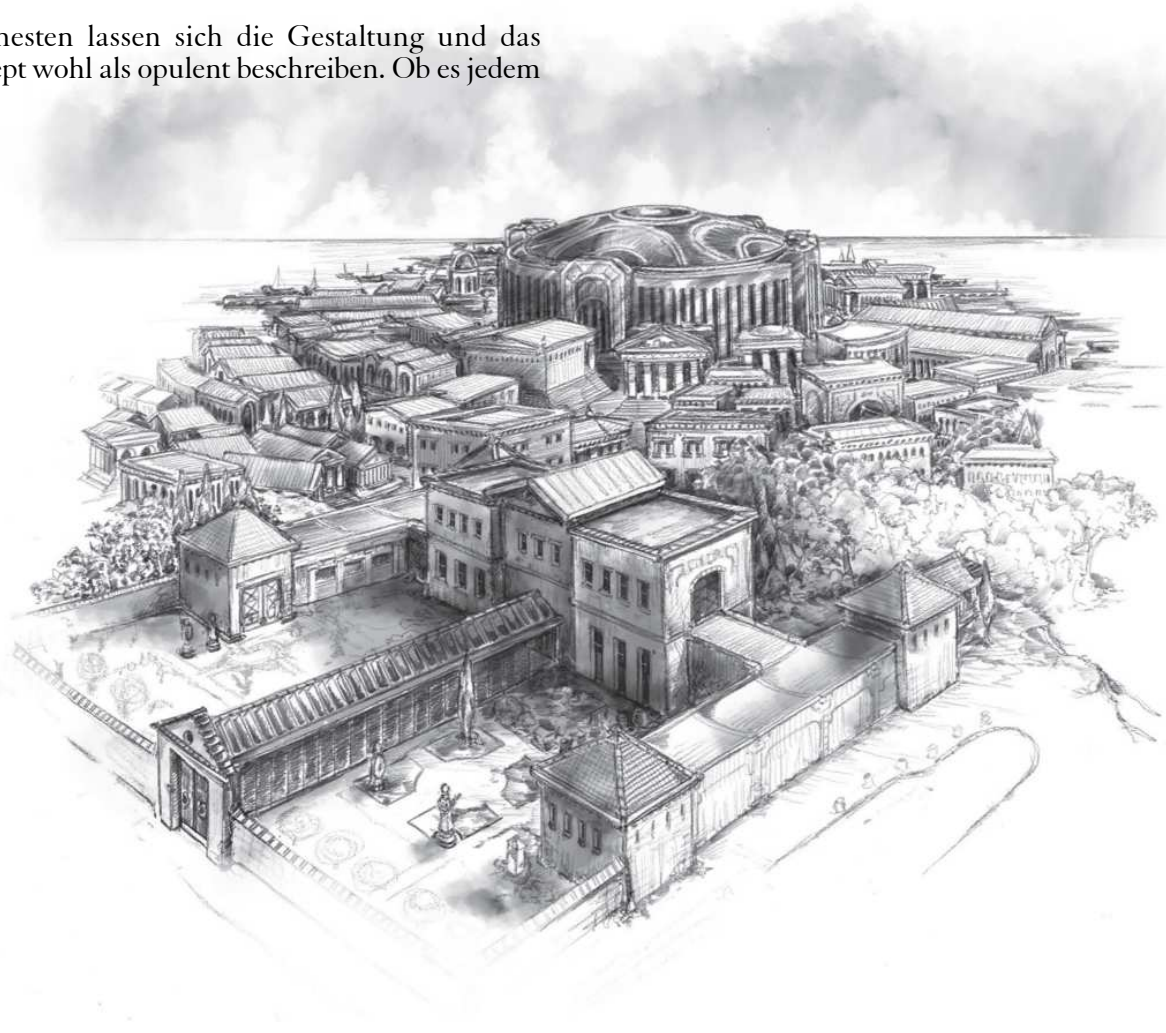
gefallen wird, dass man zu einzelnen Orten in den Abenteuern weitergehendes Hintergrundmaterial bekommt, ist zwar fraglich, aber bei DSA nun auch nichts Neues. Mit diesem Konzept kann man aber die Detailstufe punktuell angenehm erhöhen, ohne einen Zwang auszuüben. Wer kein Interesse daran hat, kann auch weiterhin in Sidor Valantis spielen, ohne all die Infos zu nutzen. Nur für die Autoren besteht ein gewisser Zwang, das Material zu kennen. Für Spieler oder Meister bleibt es optional.

Ein erstes Fazit lautet daher: **empfehlenswert**

Peter Horstmann

Viele gute und sehr gute Zeichnungen und Bilder von Caryad, Björn Lensig, Don-Oliver Matthies, André Schneider, Patrick Soeder; Cover-Illu von Mia Steingräber

Am ehesten lassen sich die Gestaltung und das Konzept wohl als opulent beschreiben. Ob es jedem



FÜR EINE SCHALE MILCH

von René Littek

Khydhana 'Frosthauch' nai Rylaphay krallte sich mit ihren feinen Fingern in die Steilwand an deren Ende ihre Beute auf sie warten würde. Eisige Kälte biss in ihr Fleisch. Leicht hätte sie die Wand mit einem Zauber erklimmen können oder sich mit Magie vor der dämonischen Kälte schützen können, doch das hätte sie ihrem Gegner verraten.

Nur ihre nichtmagischen Besitztümer hatte sie mit sich genommen. Ihre von den Menschen Albensäbel genannten Klingen trugen die Namen Varchan und Tyral, Wächter und Rächer. Während ihre Rüstungsteile nur aus einer Endurium-Legierung gefertigt war, bestanden die Albensäbel aus reinem Endurium. Das magische Metall war ein Risiko, doch brauchte sie die formidablen Waffen für ihr Unterfangen.

Noch einmal dachte sie daran was sie in diese Lage gebracht hatte:
Eine Schale Milch.

'Lacsinue die Albenfrau', hatten die Menschen sie gerufen. Die Frauen hatten ihr Haar verbrannt und die Männer ihr Blut auf dem Stein vergossen, auf dem sie das Trankopfer, eine Schale Milch, platziert hatten. Das allein hätte Khydhana sicher nicht bewogen zu erscheinen, doch die Zauberzeichen in der Schale des Bundes hatten Khydhana darauf aufmerksam gemacht, dass die Menschen die Göttin Ahmadena um Hilfe anflehten.

Unbekleidet war sie den Menschen erschienen, denn die unverhüllte Schönheit ihres Volkes machte ihre Aufgabe bei den Menschen stets leichter. Zudem sollten die Menschen sie als heilbringende Dienerin Ahmadenas sehen und nicht als tödliche Vollstreckerin in Rüstung. Schweigend hatte sie den Priestern gelauscht. Die Gläubigen der Göttin waren in Gefahr.

Die Damhánallay von Kha'Adath hatte sie erwählt den Kult der einen Göttin unter den Menschen dieser Region zu fördern. Khydhana hatte den Ring der Tie von Kha'Adath und seine Alptraumwälder hinter sich gelassen und war auf dem Rücken ihres Frostgriffs 'Schwarzkralle', hinab in den Süden zu den Menschen geflogen. Zu schade, dachte sie, dass sicher auch das daimonide Blut des Hippogriffs ihren Gegner aufmerksam gemacht hätte, dann wäre dies alles ebenfalls nicht nötig. Noch einige Missionen wie diese und man würde ihr vielleicht endlich das Wissen einer Zauberweberin anvertrauen.

Khydhana erreichte die Spitze der Steilwand und zog sich lautlos wie ein Schatten das letzte Stück hinauf. Schon jetzt nahmen ihre feinen Sinne ihren Gegner wahr. Gestank wie von einem wilden Tier und vergossenem Blut wehten ihr entgegen. Hinter einen Felsen geduckt lauschte sie den animalischen Lauten des Feindes.

Der Nyr'Tighrir hatte bereits seit Wochen in ihrer 'Herde' gewildert und Blutopfer für seine Götzen Orr'Sombr und Ngrra'Ssch verlangt. Was man ihm verweigert hatte, hatte sich der tierhafte Animist einfach genommen und schon jetzt zierten mehr als zwanzig Menschenschädel seinen Opferplatz. Der Tighrir kniete vor den kruden Götzenbildern, die er aus zwei roten Felsen gehauen hatte, der Schnee zu ihren Füßen rostbraun von vergossenem Blut. Plötzlich hob er witternd den Kopf ... konnte es sein, dass er sie bemerkt hatte? Khydhana wußte, dass der kleine Menschenschädel mit der Augen-Glyphe, den die Kreatur sich auf die Stirn gebunden hatte, ihr Unsichtbares und Magisches enthüllte, wenn ihr Blick darauf fiel. Ein Talisman des Götzen Orr'shombr. Eine Weile beobachtete sie das Monstrum bei seinen primitiven Ritualen, stets in der Hoffnung, dass sich eine günstige Gelegenheit für einen Angriff ergeben würde. Der Angriff musste präzise sein, mehr als eine Chance würde ihr das Ungeheuer nicht geben. Alles für eine Schale Milch ...

Die Himmelslichter tanzten über Khydhana und ihrer Beute und die Albenfrau wusste, dass der Blick ihrer Göttin auf ihr ruhte. Als Khydhana sicher war, dass der Nyr'Tighrir sie nicht gewittert hatte, nahm sie die Säbel so zur Hand, dass ihre Klingen nach unten wiesen und wartete auf einen günstigen Moment. Dieser kam, als der Tighrir sich von den Statuen abwandte und ihr in der Bewegung den Rücken zudrehte. Wie eines der riesigen Raubinsekten des Südens schnellte Khydhana aus ihrem Versteck hervor und umklammerte mit ihren Beinen den breiten Rücken des Katzenwesens wie einen Liebhaber. Im selben Augenblick stieß sie die Enduriumklingen ihrer Albensäbel in den Leib des Tighrir.

Varchan rammte sie dem Nyr-Tighrir tief in den rechten Lungenflügel, wogegen Tyral sowohl das Herz als auch die linke Lunge durchbohrte und die Klingen dabei auf ihrem Weg mühelos Rippen und Muskeln der Kreatur zerteilten.

Streng genommen war der Nyr-Tighrir bereits jetzt dem Tode geweiht, doch wusste Khydhana um die enorme Stamina der gewaltigen Katzenwesen, so dass es noch einige Minuten dauern konnte, bis er zu seinen Götzen fuhr. Bei diesem Schamanen musste sie zudem auch noch sicher gehen, dass er sich nicht durch Zauberei heilen konnte. Schon schnellte das massige Haupt zu ihr herum und erstes Blut troff bereits aus dem Maul. Schnell federte Khydhana vom Rücken des Monstrums und erwartete dessen Gegenwehr.

Erst versuchte es Laute zu formen, wohl um seine Götzen anzurufen, doch die durchbohrten Lungen machten dies unmöglich. Mit zornsprühenden Augen warf sich ihr der Tighrir entgegen und versuchte sie mit seiner Knochenkeule zu zermalmen, doch waren seine Bewegungen bereits so unkoordiniert, dass es ihr ein Leichtes war ihm auszuweichen. Jetzt, da ihr Gegner bereits wusste, dass sie da war, bestand auch kein Grund mehr sich zurückzuhalten. Khydhana griff nach der Sternenkraft in sich und ballte sie zu einer Woge der Zerstörung, die sie auf den Tighrir entließ.

Wie von der Faust eines Riesen getroffen, wurde die Kreatur gegen die Standbilder seiner Götzen geschleudert. Knochen brachen und wie eine Marionette, deren Fäden zerschnitten waren, sackte der Katzenmann in sich zusammen.

Einen Moment nahm sie sich Zeit um sicherzugehen, dass es kein Trick war, dann trat sie zum Kadaver des Tighrir-Animisten hin und nahm ihre Klingen, um ein letztes Werk vor ihrem Abstieg zurück zu den Menschen zu tun.

Khydhana Frosthauch trat in das Fell des Tighrir gewandet vor die Menschen. Sie spürte wie das Blut des Katzenwesens ihren nun ansonsten unbekleideten Körper hinabrann. Unter dem Jubel der Menschen platzierte sie den abgetrennten Kopf des Nyr-Tighrir auf dem Albenstein. Der Priester beeilte sich und füllte die mondsilberne Schale des Bundes mit dem Lohn für ihren Schutz.

Khydhana nahm die Schale entgegen, setzte sie an die Lippen und trank die mit Honig versetzte Milch und schmeckte alles was sie symbolisierte: Das Blut, die Herzen und Seelen der Menschen hier, um den Glanz der einen wahren Göttin zu mehren. Frosthauch lächelte grimmig.

Für eine Schale Milch ...

IMPRESSUM

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu dem Rollenspielsystem "Das Schwarze Auge" mit seinem Kontinent "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten für "Memoria Myrana" ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit.

HERAUSGEBER:

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

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Jochen Willmann

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: René Littek (*Midir*), Matthias Weiß, Bernadette Wunden (*Xamaril*), Kirsten Schwabe, Diana Rahfoth

Texte: Peter Horstmann, René Littek, Benedikt Megner, Dennis Rüter, Alex Spohr

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.

© 2004-2010 by Memoria Myrana





Heldendokument

Name

GP-Basis:

Rasse

(Modifikationen):

Kultur

(Modifikationen):

Profession

(Modifikationen):

Geschlecht

Alter

Grösse

Gewicht

Haarfarbe

Augenfarbe

Aussehen

Wappen / Porträt

Stand

Titel

Sozialstatus

Familie / Herkunft / Hintergrund

Vorteile & Nachteile

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut			
Klugheit			
Intuition			
Charisma			
Fingerfertigkeit			
Gewandtheit			
Konstitution			
Körperkraft			
Geschwindigkeit			

	Modifikator	Start	Aktuell	Verlorene	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$						
Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$						
Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$						
Karmaenergie		a				
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$						
IN-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$						
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$						
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$						
FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$						
☐ Kampfesgefühl (INI+2) ☐ Kampfreife (INI+4)						
WUNDSCHWELLE (KO/2), Modifikator:						

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt:

Guthaben:

Eingesetzte AP:

Stufe:

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Gaben (F)

Kampftechniken

[illegible]

Körperliche Talente (D)

[illegible]

Gesellschaftliche Talente (B)

[illegible]

Natur-Talente (B)

Fährtensuchen (KL•IN•KO)		
Orientierung (KL•IN•IN)		
Wildnisleben (IN•GE•KO)		

Wissenstalente (B)

[illegible]

Sprachen & Schriften (A)

[illegible]

Handwerkliche Talente (B)

[illegible]

[illegible]

Proviant / Tränke	Rationen			

Verbindungen _____

Tiere

Name	Art	ID1	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AI	MR	LO	TK	ZK

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

MR

Q1
Q2
Q3
Q4
Q5
Q6
Q7
Q8
Q9
Q10
Q11
Q12
Q13
Q14
Q15
Q16
Q17
Q18
Q19
Q20
Q21
Q22
Q23
Q24
Q25
Q26
Q27
Q28
Q29
Q30
Q31
Q32
Q33
Q34
Q35
Q36
Q37
Q38
Q39
Q40
Q41
Q42
Q43
Q44
Q45
Q46
Q47
Q48
Q49
Q50
Q51
Q52
Q53
Q54
Q55
Q56
Q57
Q58
Q59
Q60
Q61
Q62
Q63
Q64
Q65
Q66
Q67
Q68
Q69
Q70
Q71
Q72
Q73
Q74
Q75
Q76
Q77
Q78
Q79
Q80
Q81
Q82
Q83
Q84
Q85
Q86
Q87
Q88
Q89
Q90
Q91
Q92
Q93
Q94
Q95
Q96
Q97
Q98
Q99
Q100

[illegible]

Isora

MR

[illegible]

Isora

Quellen, Instruktionen, Rituale

Name				Tradition / Haus				
Begabungen				Unfähigkeiten				
MC	KL	CH	IN	GE	FF	KO	KK	MR

[illegible]

* für eigene Instruktionen

Anrufungs- und Kontrollprobe		Kontrollprobe-Basis	
	Anrufung	- Befehl(wissens. Tradition)	(MU + KL + CH+ IN + ZfW)/5
elementare Quelle	MU/KL/CH	- Befehl(intuitive Tradition)	(MU + MU+KL + CH+ ZfW)/5
stellare Quelle	KL/IN/CH	- Bitte (wissens. Tradition)	(MU + MU+CH+ IN + ZfW)/5
daimonische Quelle	MU/MU/CH	- Bitte (intuitive Tradition)	(MU + KL + CH+ CH+ ZfW)/5
			(MU + CH+ CH+ IN + ZfW)/5

Die Wahl der Kontrolle sind Erweiterungsregeln (Seite 98 MyMa).

Zielobjekt: P(ersonen), W(esen), Z(one), m (Meter), r (Radius)

[illegible]



Rituale

[illegible][illegible][illegible]

AE	(MU+IN+CH)/2	Mod.	Vor-/Nachteil	SF	Med.	Zukauf	Max.	pAsP	Aktuell
	+	+		+	+	+	=	-	=

Magische Vor- / Nachteile:

Magische Sonderfertigkeiten:

Regeneration:	AsP / Phase
---------------	-------------

Spontanzauberei Sonderfertigkeiten:

Spontanzauber ()

- | | | | | |
|--|---|---|--|---------------------------------------|
| ☐ Zauberdauer I | ☐ Zielobjekt I | ☐ Reichweite I | ☐ Wirkungsdauer I | ☐ Struktur I |
| ☐ Zauberdauer II | ☐ Zielobjekt II | ☐ Reichweite II | ☐ Wirkungsdauer II | ☐ Struktur II |
| ☐ Zauberdauer III | ☐ Zielobjekt III | ☐ Reichweite III | ☐ Wirkungsdauer III | ☐ Struktur III |
| ☐ Zauberdauer IV | ☐ Zielobjekt IV | ☐ Reichweite IV | ☐ Wirkungsdauer IV | ☐ Struktur IV |

Anmerkungen:

$$\text{MR} \quad \frac{(\text{MU} + \text{KL} + \text{KO})}{5} \quad \text{Modifikationen} \quad \text{Vor-/Nachteil} \quad \text{Sonderfertigkeiten} \quad \text{aktuell}$$

Liturgiedokument

Name			Rasse			Kultur		Profession	
Begabungen						Unfähigkeiten			
MI	KL	IN	CH	PF	GE	KO	KK	MR	

Liturgien (mū-in-chen)

[illegible]

Liturgiekenntnis ():

Liturgiekenntnis ():

KE

Start	Mod.	Vor-/Nachteil	SF	Med.	Zukauf	Max.	pKaP	Aktuell
a	+	+	+	+	+	=	-	=

Karmale Vor- / Nachteile:

Karmale Sonderfertigkeiten:

Aspekte:

Eigenschaften:

Talente:

[illegible]

Effektstufe:	marginal	auffällig	beeindruckend	grandios	epochal
LkP*:	0	4	8	12	16
KaP:	6	12	18	24(1)	30(2-5)
Wirkungsstärke:	3	9	15	25	40

Erschwernis:

Nach Seelenlage & Motivation:

aus Notlage heraus	-3
zur Erfüllung göttlichen	bis -7
/ kirchlichen Auftrages	
unter Beherrschung	bis +12
/ Beeinflussung	
frisch konvertierter Geweihter	+3

Nach Ort:

geweiter Boden des Pantheon	-1
Kapelle / Schrein der Gottheit	-2
Tempel der Gottheit	-3
Heiliger Ort der Gottheit	-4
tief im Territorium Ungläubiger	+3
und Zweifler	

Gegenwart vieler Ungläubiger +3
und Zweifler

andere Welt / Globule	min +7
/ Limbus	

dämonisch verzerrtes Territorium	min +7
----------------------------------	--------

Nach Zeit:

Im Monat des Gottes -1

Am Feiertag des Gottes -3

Nach den Umständen:

Harmonie mit dem Welt- geschehen	-2 bis +7
-------------------------------------	--------------

Segnen eines Frevlers +5

/ Eidbrechers	+2
---------------	----

Nach Mirakel:

erwünschtes Talent	+0
erwünschtes Talent	+6

neutrales Talent	+6
erschillendes Talent	+18

missbilligtes Talent +18
Nach Liturgien

Grad 0 / I / II / III / IV / V / VI

-2/+0/+2/+4/+6/+8/+10

Anmerkungen:

Notizen & Anmerkung