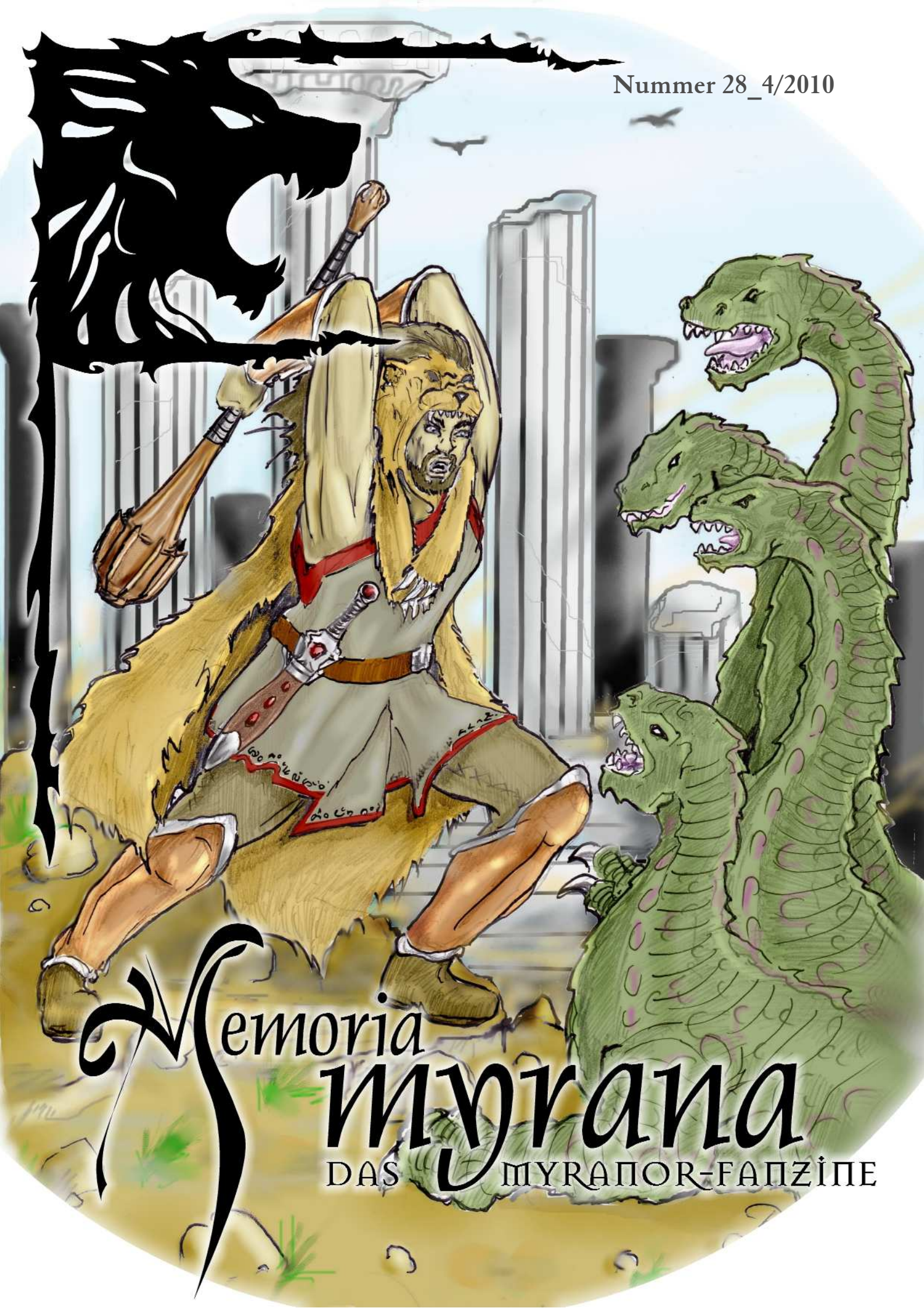


Nummer 28_4/2010



Memoria
Myrana
DAS MYRAPOR-FANZINE



ÍΠΗΛΤΣVERZEÍCHΠÍS

Vorwort	3
ΜΥΡΑΠÍSCHE REZEPTÉ	
Ama GirRaos Kochecke - Süßer Auflauf mit Brajanskugeln von Corinna Kersten	4
ΜΥΡΑΠÍSCHE GÖTTÉ	
Die Tradition der Sternenpriester - Anpassung an die neuen Vorgaben von Florian Wassermann	5
RASSEΠ & KULTVREΠ	
Nebelspinnen- Schrecken des Nebelwaldes von Janine Radeke, Enrico Schnick & Lorinn de Loc	11
ZOOBOΓΑΠÍCA ΜΥΡΑΠΑ	
Tiere und Pflanzen Myranors von Dennis Rüter und Alex Spohr	14
ΜΥΡΑΠΟΡ - ΣΖΕΠΕ	
Die "Spiel" 2010" von Corinna Kersten	22
WEGE ΠACH ΜΥΡΑΠΟΡ	
Botschafter des Horizonts von René Littek	24
ΛΕΒΕΠ íΠ ΜΥΡΑΠΟΡ	
Der Brajanstempel von Esthenion von Falk Swoboda	28
ΑΒΕΠΤΕVER	
Fünf Stunden bis zur Ewigkeit von Christian <i>Charybalis</i> Gaertner	32
Impressum	44
Tempelplan	45
Cover-Illu	46

VORWORT

NIE GENUG ...?!

Immer wieder kann man in den Foren lesen, dass es nicht genügend Material über einzelne Themen, Regionen oder Facetten unseres liebsten Hobbys gäbe. Auch auf Cons und Messen ist diese Aussage immer präsent. Zugegeben, man selber, selbst als Autor, der alles recherchieren muss und kennen sollte, stimmt dann gerne in dieses Lied mit ein.

Und nun geht das erste Jahrzehnt von Myranor zu Ende und das nächste verspricht bereits eine Menge Publikationen. Dass es doch schon eine Menge Material für Myranor und das benachbarte Aventurien gibt, wurde mir am Sonntag recht eindringlich vor Augen geführt. Unter lautem Poltern und Bersten gab das Regal dem Druck des geballten Wissens nach und stürzte samt der DSA-Sammlung und einiger DVDs in sich zusammen. Nun kommen DSA-Professional und die Myranischen Mysterien etwas geknickt daher, aber ansonsten habe ich wohl Glück gehabt. Keine Risse oder ernstere Beschädigungen an den lieb gewonnenen Schätzen vergangener Zeiten und Runden zu entdecken. Beim Aufräumen und Zusammentragen der vielen roten, grünen, blauen und orangenen Bände ist mir dann deutlich geworden, dass es doch schon eine stattliche Anzahl an Werken gibt und der Stapel alleine der Regel- und Regionalbeschreibungen eine beeindruckende Höhe erreicht. Daneben müssen sich die Stapel mit Abenteuern und Boten nicht wirklich verstecken und selbst der myranische Stapel - ergänzt durch zahlreiche Ausdrücke der Memoria Myrana - ist nicht mehr als klein zu bezeichnen.

Auch wenn man in der Vorfreude auf kommende Publikationen und dem Drang, selber einige Ideen umsetzen zu wollen und einige Regionen selber beschreiben zu mögen, sich gerne auf die Seite derer stellt, die mehr Publikationen fordern, muss man doch anerkennen, wie viel schon geschrieben wurde. Auch lässt man diese 10 Jahre Myranor im Geiste mit einem Lächeln Revue passieren, wenn man sich daran erinnert, dass Myranor schon mehr als einmal kurz vor dem Aus stand und trotzdem immer noch und gerade jetzt sehr lebendig ist. Bei der Memoria Myrana merkt man das daran, und das zaubert ein weiteres Lächeln ins Gesicht, dass wir alleine mit den Ausgaben 20 - 27 über 20.000 Downloads erreicht haben. Dazu kommt locker noch einmal die gleiche Menge bei den älteren Ausgaben.

Und so kann ich für mich und wohl auch für das Team der MM ganz klar sagen: Wir haben von Myranor noch lange nicht genug!

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

AMA GIRRAOS KOHECKE

SÜßER AUFLAUF MIT BRAJANSKUGELN

von Corinna Kersten

Siminia zum Grube!

Was für eine Hektik! Der Nereton-Tag rückt näher und Unmengen von Gebäck müssen hergestellt werden - zusätzlich zu der normalen Arbeit in meiner Garküche. Nebenbei muss ich meinen missratenen Neffen davon abhalten, über die Backwaren herzufallen. Er wird sich noch den Magen verderben, außerdem brauche ich die Kuchen und Plätzchen für meine Kundschaft. Aber mit einem gesunden Mittagessen brauche ich dem verzogenen Bengel nicht zu kommen - süß muss es sein. Moment mal, da weiß ich genau das Richtige: Ein Auflauf mit Brajanskugeln, süß und sättigend. Er lässt sich rasch nebenbei zubereiten und dürfte meinem Gebäck eine Weile Ruhe verschaffen - und diese Zeit werde ich nutzen, um es vor meinem Neffen zu verstecken!

ZUTATEN

50 g	Varkenfett (Butter oder Margarine)
125 g	Raia-Krümel (Zucker)
1	Päckchen gemahlene süße Baumrinde (Vanillinzucker)
2	Eier
500 g	Varkenquark (Magerquark)
125 g	grob gemahlene Brotfrucht (Hartweizengrieß)
1	Päckchen Gniddup-Pulver mit dem Geschmack süßer Baumrinde (Vanillepuddingpulver)
3	gestrichene Teelöffel Quellpulver vom Alchimisten (Backpulver)
2	Tropfen Rutace-Konzentrat (Zitronen-Aroma)
1	Prise Jimaucha (Salz)
	beliebig viele eingemachte Brajanskugeln (Kirschen)

Zuerst müsst ihr die Zutaten für den Teig vorbereiten: Die Raia-Krümel, die gemahlene süße Baumrinde, die grob gemahlene Brotfrucht, das Gniddup-Pulver und das Quellpulver werden gesiebt, damit der Auflauf lockerer wird und sich keine Klümpchen bilden. Das Quellpulver wird mit dem Gniddup-Pulver und der grob gemahlene Brotfrucht vermischt. Die Eier solltet ihr einzeln aufschlagen - ein einziges faules Ei verdirbt alle Zutaten, mit denen es in Berührung kommt. Auch die eingemachten Brajanskugeln könnt ihr jetzt schon in ein Sieb schütten, damit sie Zeit haben, abzutropfen.

Nun werden die Zutaten für den Teig miteinander vermengt: Zuerst rührt ihr das Varkenfett geschmeidig, dann fügt ihr die Raia-Krümel, die gemahlene süße Baumrinde, den Varkenquark, 2 Tropfen Rutace-Konzentrat und eine Prise Jimaucha hinzu und verrührt sie mit dem Fett. Danach rührt ihr die Eier unter und schließlich auch die mit dem Quellpulver und dem Gniddup-Pulver vermischte grob gemahlene Brotfrucht. (Falls der Teig zu fest sein sollte, gebt ihr etwas Varmilch hinzu.)

Der Teig wird in eine eingefettete Auflaufform gefüllt. Nun können beliebig viele Brajanskugeln untergerührt werden - aber ganz vorsichtig, sonst gibt es statt ganzer Früchte Fruchtbrei.

Schließlich wird der Auflauf bei guter Feuerung (ca. 180° C) etwa eine Stunde gebacken. Unbedingt zwischendurch nachschauen, ob der Auflauf zu dunkel wird!

Ich wünsche guten Appetit!



DIE TRADITION DER STERNEPRIESTER - ANPASSUNG AN DIE NEUEN VORGABEN

von Florian Wassermann

Die Tradition der Sternenpriester ist mit der der Optimatiker verwandt. Niemand weiß, ob sie nur eine Variante davon ist oder parallel dazu entstanden ist. Sie unterscheidet sich allerdings in ein paar grundsätzlichen Kriterien. Erstens liegt der Schwerpunkt immer auf einem bestimmten Stellar, ganz ähnlich wie bei einem Elementaristen. Zweitens ist die Leiteigenschaft Intuition und nicht Klugheit. Drittens überwiegen ganz klar die Halbzauberer gegenüber den Viertel- oder Vollzauberern. Viertens geben Sternenpriester bei der Wesensbeschwörung fast immer der Inspiration den Vorrang, was bei den Optimatikern dagegen verpöht ist. Die Sternenpriester nehmen die Nachteile bei der Inspiration ganz bewusst in Kauf und bedienen sich exzessiv der Leihgaben. Fünftens geben sich die Zauberer, egal welche Profession sie ausüben, immer als Priester oder Mystiker in irgendeiner Art. Ursächlich dafür ist die Tatsache, dass die einzelnen Stellare ja für bestimmte Geisteshaltungen oder -zustände stehen. Der Geist eines Wesens ist also vergleichbar mit einer Leinwand und die stellaren Prinzipien sind die Farbe: Ohne Leinwand kein Bild. In vielen myranischen Kulturen genießen die Stellare darüber hinaus klerikale Verehrung, sie werden nicht nur als Prinzipien, sondern auch als Götter gesehen. Geister, Genien und Archonten sind demnach als ihre göttlichen Gesandten zu verstehen und können durchaus auch direkt in derische Belange eingreifen. Dass Halbzauberer in dieser

Tradition überwiegen, liegt ganz einfach daran, dass das imperiale System häufig magisch begabte Kinder schon in frühen Jahren an die Optimatiker weitergibt, insbesondere in der Magokratie von Xarxaron.

Stellarpriester können mit ihrer Ritualkenntnis auch Optimatiker- und Animistenrituale lernen, vorausgesetzt, sie finden jemanden, der sie ihnen beibringt. Darüberhinaus besitzen sie ihre ganz eigenen Rituale, die meist an klerikale Andachten und Tempeldienste erinnern. Weihrauch und Choräle haben hier ebenso ihren Platz wie Segnungen und Opferungen.

Immer wieder werden Sternenpriester von den Mächten der Dämonen oder des Widersachers korrumpiert und oft sind sie sich dessen nicht einmal bewusst. Wenn Sie einen solchen Charakter spielen wollen, können Sie auch gerne die jeweilige(n) Quelle(n) durch entsprechende dämonische Quellen ersetzen. Ein klassisches Beispiel ist hier der Bel-Shuga-Sternenpriester, der in Wahrheit die Quelle Carafai nutzt. Die Quelle Abgrund ist fast immer eine mögliche Alternative, setzt aber voraus, dass der jeweilig Zweig des Kultes von einem oder mehreren Dienern des Widersachers unterwandert ist.

Innerhalb der Tradition gibt es zehn Hauptlinien, eine für jeden Stellar. Diese unterscheiden sich mitunter beträchtlich und haben auch Einfluss darauf, welche Grundprofessionen in der Regel gewählt werden. Diese werden im Anschluss noch

TYPISCHE GRUNDPROFESSIONEN FÜR STERNEPRIESTER

Stellar	Quelle	Grundprofession
Ashabel	Erfolg	Arkaner Diplomat, Magokrat
Baalian	Begierde	Arkaner Händler, Zaubertänzer
Baal-Urgol	Wahnsinn	Heiler
Balburri	Harmonie	Arkaner Diplomat, Magokrat, Zaubertänzer
Balanthadis	Erkenntnis	Hellseher/Analytiker, Mag.Spion
Belcar	Kreativität	Arkaner Künstler
Bel-Shuga	Aggression	Magischer Kämpfer
Belyabel	Zauberei	Exorzist, Metamagier, Verständigungszauberer
Undhabal	Endgültigkeit	Heiler
Xetobal	Freiheit	Magischer Dieb
alle		Zauberpriester

einmal tabellarisch aufgelistet. Grundsätzlich kann aber jeder Sternenpriester jede für ihn passende Grundprofession haben. Der Zauberpriester/Mystiker ist von allen genannten Grundprofessionen allerdings die häufigste.

Anmerkung zur Generierung

Dem Zauberer steht bei der Generierung nur eine stellare Quelle zur Verfügung, die von nun an seine Leitquelle ist (normalerweise die seines "Gottes"). Andere eventuell angegebene stellare Quellen, die bei der Profession angegeben sind können durch sonstige Quellen ersetzt werden oder die Bonuspunkte können eins zu eins auf Zauber der stellaren Quelle umverteilt werden. Der daraus entstandene Startwert darf +8 nicht überschreiten. Hauszauber ist immer eine Wesen- oder Essenzbeschwörung des jeweiligen Stellers. Soll ein dämonisch korrupter Sternenpriester gespielt werden, können wie oben genannt auch dämonische Quellen gewählt werden.

DIE TRADITION IM ÜBERBLICK

Kurzbeschreibung: Intuitive Tradition, die mit der optimistischen verwandt ist, jedoch den Fokus bei der Wesenbeschwörung auf Inspiration legt. Ob sich beide Traditionen parallel nebeneinander entwickelt haben oder die der Sternenpriester sich später entwickelt hat, ist nicht bekannt.

Hauptquellen, Schwerpunkte und Ausbildungen: Je nach Stellar kommen verschiedene Ausbildungen in Betracht. Jedoch nimmt der Zauberer fast immer die Rolle eines Zauberpriesters ein, auch wenn er auf der Basis einer anderen Profession generiert wurde. Die Hauptquelle ist immer der jeweilige Stellar, dem der Priester sich verschrieben hat. Ritualmagie spielt eine große Rolle und wird fast immer in Form von Andachten, Prozessionen usw. gewirkt. Die meisten stellaren Priester sind Halbzauberer; Vollzauberervarianten schließen oft zu viele fremde Quellen mit ein. Lieber sollten hier weitere GP in Vorteile wie z. B. Astralmacht oder Gefäß der Sterne investiert werden. Der Zauberpriester ist sicher eine der verbreitetsten Ausbildungen.

Verbreitungsschwerpunkt: Imperium und angrenzende Gebiete.

Zusammenhalt, Wissen, Ressourcen: Je nach Kult (siehe Kultbeschreibungen).

Die Repräsentation der Sternenpriester

» Stellare Zaubersprüche benötigen die Komponenten Konzentration, Geste und laute Anrufung.
» Die Repräsentation ist intuitiv (Leiteigenschaft IN) und der Zauberer kann wie ein Animist einen Ritualplatz weihen.

» Jeder Sternenpriester wählt seinen Stellar. Andere stellare Quellen sind zu Spielbeginn nicht wählbar.

» Der Zauberer spart bei Anrufungen seines Stellers zur Inspiration 20 % der AsP.

Bei Anrufungen der stellaren Quelle + 5 ZfP*.

» Die Kontrollprobe der stellaren Quelle ist um 2 Punkte erleichtert.

Traditionsaufsatz

Sternenpriester (+11 GP)

Voraussetzung: IN13, KO 12

Modifikationen: SO 4-10

Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion Stellare, Begabung für Sphäre/Quelle (jeweiliger Stellar)

Kampf: -

Körper: Singen +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überreden +1, Überzeugen +2

Natur: -

Wissen: Götter/Kulte +4, Rechnen +3, Sternkunde +5

Sprachen: eine Fremdsprache +8, eine Schrift +6

Handwerk: Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Sternenpriester), Ritualkenntnis (Sternenpriester) +2 (insgesamt also 5)

Ausrüstung: angemessene Kleidung, Amulett, Ritualdolch, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal

STERNEPRIESTER - BEL SHUGA

Beláiodos hob seine metallene Faust gen Himmel. Die rhythmischen Rufe der Gläubigen wurden lauter, als immer mehr von ihnen mit einstimmen. Sie stampften mit den Füßen, rammten ihre Speerschäfte in den Boden. Die Erde bebte vor tosendem Lärm, als die beiden Männer die Arena betraten. Ihre Körper waren mit rostrotem Lehm beschmiert, die Köpfe kahl geschoren.

Als Waffen trugen beide die Shogai, dazu lederne Panzerarme mit kurzen Dornen.

Im Sand war mit dem Blut des Opfervarks ein Kreis gezogen worden und kupferne Feuerschalen erhellten den Kampfplatz spärlich, doch Bel-Shuga's blutrotes, pulsierendes Licht schien hell in dieser Nacht.

DER KULT

Die Kämpfe zu Ehren des Stellers der Kampfeslust und der Wut ähneln wenig dem streng rituali-

sierten Wettstreit zu Ehren Shinxirs. Obwohl ein blutiger Ausgang der Duelle angestrebt wird, versucht man doch, den Tod eines Kombattanten weitestgehend zu vermeiden und sieht daher eher von übertriebender Grausamkeit ab. Den Priestern geht es dabei allerdings in erster Linie darum, sich von der Domäne Xarafai abzugrenzen und nicht um schiere Menschenfreundlichkeit.

Die Tempel des Bel-Shuga ähneln von ihrem Erscheinungsbild her eher einer Arena. Sie werden oft tief unter der Erde erbaut und besitzen dann aber auch ein Fenster in ihrer Kuppel, durch welches über einen Lichtschacht das Licht des roten Planeten den Kampfplatz erhellen kann. Diese Gruben sind so tief angelegt, dass kein Kämpfer sie verlassen kann, bevor ihm nicht eine der schmalen Einlasspforten geöffnet wird. Darüber befinden sich die Ränge der Zuschauer, die sich hinter den Gittern drängeln und versuchen, einen guten Blick auf das Geschehen zu werfen.

DIE MACHT DER PRIESTERSCHAFT

Die Sternenpriester des Roten Planeten geben sich ihren Anhängern gegenüber stets hart und unnahbar und verleihen dadurch ihrer Macht als Herren über Leben und Tod in den Arenen Ausdruck. Wer einem Bel-Shugárai - Bezeichnung der Priester - widerspricht, macht meist schnell Bekanntschaft mit dessen sprichwörtlichem Jähzorn. Und man braucht nicht darauf zu hoffen, dass der Priester dies so schnell vergessen wird. Jenseits der großen 'offiziellen' Arenen in den Metropolen des Imperiums sind sie die Zeremonienmeister und Veranstalter überaus beliebter, halblegaler Kämpfe, ein Rang, der in öffentlichen Arenen mindestens von einem Honoraten bekleidet wird.

Jede Nacht beweist der Priester den Gläubigen, Verzweifelten und Blutgierigen seine Macht aufs Neue. Dies festigt seinen Einfluss, und die Routine macht ihn in seinen Ritualen um so versierter.

Der Bel-Shugárai muss seinen Anhängern tagtäglich etwas bieten. Darum sind häufige Blutopfer ein fester Bestandteil des Kultes und es gehört zum guten Ton, wenigstens ein kleines Opfer zu bringen, wenn man einen Tempel betritt.

DIE ANHÄNGERSCHAFT

Die Gläubigen gehen fast alle einer kämpferischen Profession nach, Söldner, Kopfgeldjäger, Straßenschläger, Drepanier, aber auch Veteranen der Myriaden und Angehörige der Garden machen den Großteil der Anhänger aus.

Der Kult verlangt weder sklavischen Gehorsam, noch irgendein Aufnahme ritual. Wer den Tempel besuchen will, der darf ihn jederzeit betreten. Jedoch wird dann ein kleines Opfer erwartet, sei es

Räucherwerk, kleine und große Opfertiere, aber auch Kupfer- oder Rotgoldmünzen.

Auch wird hier streng darauf geachtet, dass trotz allen Blutvergießens eine klare Abgrenzung zu den Äußeren Domänen gemacht wird, was sicher nicht immer einfach ist.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Die Tracht der Priester besteht in der Regel aus einer Tunika, manchmal gar nur einem Lendenschurz. Gleich darüber wird eine Rüstung getragen, deren Aussehen möglichst archaisch gestaltet ist. Anatomisch geformte Brustharnische, Brustplatten oder Gladiatorenschultern erfreuen sich großer Beliebtheit. Ergänzt wird dies gerne mit Bein- und oder Armschienen und einer metallenen Kopfspange (eine Art Stirnband mit Wangenschutz). Gleich darüber trägt der Priester, wenn er sich nicht gerade im Kampf befindet, einen schlichten Calar mit Kapuze. Bei der Wahl der Farben für den Stoff der Kleidung bedient man sich ausschließlich verschiedenster Rottöne. Meist werden Rüstung und/oder Kleidungsstücke mit dem Zeichen Bel-Shugas, einem Kreis mit einer grimmigen Fratze, verziert.

Die Waffen der Bel-Shugárai sind vielfältig und keinesfalls einheitlich. Beliebt sind jedoch vor allem Rossmetzger, Schwertlanze, Drepani, Reiteraxt, Unterarmklingen, Panzerarm und Shogai.

Auch der Ritual- oder Opferdolch aus Bronze soll nicht unerwähnt bleiben, es handelt sich dabei um einen Phugion aus Edelmetall, mit dem Blutopfer dargebracht aber auch Zweikämpfe ausgetragen werden können. Fernkampf Waffen werden in der Regel nicht benutzt, da sie, zumindest in der Arena, den Vorstellungen des Bel-Shuga Kultes von einem guten Kampf widersprechen.

RITUAL

Bel-Shugas Zweikampf

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Sternenpriester)

Wirkung: Der Zauberer zieht einen Kreis von 9 Grad Durchmesser, in dem der Zweikampf stattfinden soll. In der folgenden Anrufung "weiht" er Bel-Shuga (dem Stellar der Aggression) das Blut der Kämpfer und leitet dadurch den Zweikampf ein.

LeP, die während dieses Kampfes vergossen werden, kann der Sternenpriester 1:1 in AsP umwandeln und für weitere Zauber der Quelle Aggression verwenden.

Misslingt die Probe, so verströmen die so gewonnenen AsP in die Umgebung und erzeugen bei allen Anwesenden, denen eine MR-Probe misslingt, passende schlechte Eigenschaften nach Maßgabe

des Spielleiters. Möglich sind vor allem Jähzorn, Blutrünstigkeit, Rachsucht usw. in Höhe der halben AsP, die versucht wurden umzuwandeln.

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: MU/CH/KO +2 pro 5 vergossene LeP die der Zauberer umwandeln will.

Ritualdauer: 1 SR (ein Zweikampf mit Vorbereitungen)

Ritualkosten: 1 AsP, um das Ritual einzuleiten.

Reichweite: Der Zweikampf muss in einem 9 Gradu durchmessenden Kreis stattfinden, von dem der Priester max. 3 Gradu entfernt stehen darf, wenn er nicht selbst teilnimmt.

Wirkungsdauer: Die so gewonnenen AsP müssen innerhalb 1 SR genutzt werden oder sie verfallen wieder.

ARCHEȚȚ СТЕРПЕНПРІЄСТЕР ДЕС РОȚЕН ПЛАНЕТЕН АУС СІДОР CORABIS

Im rot pulsierenden Licht Bel-Shuga's schimmernten die kupfernen Intarsien in den Rüstungen der beiden Kämpfer golden. Im finsternen Gewölbe der nur durch das Kuppelfenster erhellten Arena umkreisten sie sich lauernd, unter den Augen ihres gestrengen Vaters und der Gläubigen des Distrikts. Söldner, Kopfgeldjäger, Myrmidonen und Angehörige der Garden waren gekommen, um ihrer Schaulust zu frönen. Selbst Vertreter des Honorenstandes und Optimaten waren inkognito gekommen. Beláiados wusste das, genauso wie sein Bruder. Der Kult blühte ob der spektakulären Kämpfe im 'Tempel des roten Planeten'.

Tagtäglich bot der Vater der blutdürstenden Menge, wonach sie verlangte: Kämpfe aufs erste, zweite und letzte Blut, Ring- und Zweikämpfe, Massen- und Tierkämpfe. Jeden Tag kreiste die kupferne Schale, um das Blut der Gläubigen zu sammeln und dem Stellar darbringen zu können. Das Kupfer klang in den Opferstöcken und die Medici hatten alle Hände voll zu tun.

Nie wurde ein Kampf abgesprochen, nie die Gläubigen um ihre Einsätze gebracht. So war es auch heute. Die beiden Brüder trugen beide die traditionelle Rüstung der Priesterschaft, Panzerschulter, Helm und Beinschienen. Die Waffen des heutigen Kampfes waren je zwei Panzerarme mit Dorn.

Die Initiierung eines Priesters war seit jeher ein hoher Feiertag des Kults, heute sollte er gleich doppelt begangen werden.

Die Pauken schlugen in dumpfem Takt, die Gläubigen stampften dazu auf. Der Vater hatte bereits die Macht des Stellars angerufen und der Genius hatte von der Menge Besitz ergriffen, verbreitete seine Lust an Blutvergießen und Gewalt. Auf ein Zeichen rannten die beiden Kämpfer aufeinander zu und schlugen aufeinander ein. Stoß und Block, Gegenstoß und Ausfall, dann lösten sie sich wieder voneinander. Der nächste Zusammenstoß führte schon zum ersten Blut, jedoch wurden beide nur leicht verletzt. Schließlich hatten die Brüder doch schon seit ihrer Kindheit miteinander den Kampf geübt und kannten die Stärken und Schwächen ihres Gegenübers. Als die Panzerarme sich beim dritten Treffen ineinander verkeilten, ließ der Vater sie trennen. Schweiß und Blut rann in feinen Bächen, doch übertönt von ihrem eigenen Herzschlag nahmen sie es nicht wahr. Die Welt verschwamm in einem roten Nebel.

Als Beláiados die Augen öffnete, blickte er direkt in das Licht der Kuppel. Er hörte seinen Atem und den seines Bruders. Er spürte den Schmerz und hörte die Pauken verstummen. Tränen der Freude rannen über seine Wangen und er erhob sich, ebenso sein Bruder. Ein Tosen entbrannte, als die Macht des Stellars den Tempel flutete und die Menge entfesselte.

ZITATE:

Nach dem Schlachten des Opfervarks: "Mit dem Blut dieses Tieres soll der Kreis gezogen werden, mit eurem Blut soll er gefüllt werden. Dem roten Planeten zu Ehren."

"Jeder Tropfen eures Blutes, den ihr heute hier vergießen werdet, soll euch nach dem Tode neuntausendmal entlohnt werden."

"Nichts ist gerechter, als die schäumende Wut des verwundeten Blutbüffels im Angesicht seiner Jäger."

KLEIDUNG, WAFFEN, AUSRÜSTUNG:

Ein lederner Lendenschurz, eine kupferbeschlagene Brustplatte samt Lederschurz und bronzene Beinschienen bilden zusammen mit einem blutroten Mantel das Gewand des corabenischen Bel-Shugáraios. Seine Waffen sind der Panzerarm mit dem langen Dorn an der Faust und der Ekemon, der Rossmetzger. Ein poliertes, rotgoldenes Amulett Bel-Shuga's zierte seine Brust und bronzene Reifen und Ketten seine Arme und Beine. Den geraden, breiten Opferdolch aus Edelbronze trägt er stets am Gürtel.

GP-Basis: 110

Rasse: Südimperiale Menschen (Mod.): +10 LeP, +10 AuP, -4 MR

Kultur: Corabenu Stadt (Mod.): -

Profession: Magischer Kämpfer, Tradition Sternepriester (Mod.): +1 LeP, +2 AuP, +6 AsP, +1 MR

Körpergröße: 1,86 Grad

Gewicht: 88 Okul

Haarfarbe: schwarz, kahlgeschoren

Augenfarbe: dunkelbraun

SO: 7

Vorteile: Begabung für Quelle Aggression, Eisenaffine Aura, Halbzauberer

Nachteile: Feste Gewohnheit (5 Aktionen Gebet vor jedem Zauber), Jähzorn 6, Rachsucht 5, Prinzipientreue (Benutzt keine Fernkampfwaffen, Aske, versucht stets auch eigenes Blut zu vergießen)

Eigenschaften

	Start	Aktuell
Mut	14	14
Klugheit	11	11
Intuition	13	13
Charisma	13	13
Fingerfertigkeit	9	9
Gewandtheit	13	13
Konstitution	14	14
Körperkraft	13	13
Geschwindigkeit	8	8
Basiswerte	Modifikator	Start
LeP	+11	21
AU	+12	21
AE	+6	20
KE	keine	keine
MR	-3	8
INI	-	11
AT	-	8
PA	-	8
FK	-	7
AW	-	8

Abenteuerpunkte und Stufe:

Gesamt: 0 Guthaben: 0 Eingesetzte AP: 0
Stufe: 1

Sonderfertigkeiten: -

Gaben: -

Talente:

Kampftechniken: Raufen (Basis, C, BE, AT 13 / PA 13) TaW 10, Dolche (Basis, D, BE-1, AT 12 / PA 11) TaW 8, Hieb Waffen (Basis, D, BE-4, AT 9 / PA 8) TaW 1, Infanteriewaffen (D, BE-3, AT 11 / PA 10) TaW 9, Kettenwaffen (D, BE-3, AT 13 / PA

12) TaW 5, Säbel (Basis, D, BE-2, AT 9 / PA 9) TaW 2

Körperliche Talente (D): Athletik (BEx2, MU/GE/KK) TaW 4, Klettern (Basis, BEx2, MU/GE/KK) TaW 2, Körperbeherrschung (Basis, BEx2, MU/IN/GE) TaW 5, Schwimmen (Basis, BEx2, GE/KO/KK) TaW 3, Selbstbeherrschung (Basis, -, MU/KO/KK) TaW 3, Singen (Basis, BE-3, IN/CH/CH) TaW 3, Sinnenschärfe (Basis, spez., KL/IN/IN) TaW 4, Tanzen (BEx2, CH/GE/GE) TaW 1, Zehen (Basis, --, IN/KO/KK) TaW 1

Gesellschaftliche Talente (B): Etikette (KL/IN/CH) TaW 1, Gassenwissen (KL/IN/CH) TaW 2, Menschenkenntnis (Basis, KL/IN/CH) TaW 4, Überreden (Basis, MU/IN/CH) TaW 2, Überzeugen (KL/IN/CH) TaW 3

Natur-Talente (B): -

Wissenstalente (B): Geschichtswissen (KL/KL/IN) TaW 2, Götter/Kulte (Basis, KL/KL/IN) TaW 5, Heraldik (KL/KL/FF) TaW 1, Kriegskunst (MU/KL/CH) TaW 4, Magiekunde (KL/KL/IN) TaW 4, Rechnen (Basis, KL/KL/IN) TaW 5, Sagen/Legenden (Basis, KL/IN/CH) TaW 3, Schätzen (KL/IN/IN) TaW 1, Sternkunde (KL/KL/IN) TaW 5

Sprachen/Schriften: Muttersprache: Gemein-Imperial (A) TaW 10, Myranisch (A) TaW 12, L/S (KL/KL/FF): Imperiale Lautschrift (A) TaW 6

Handwerkliche Talente (B): Heilkunde Wunden (Basis, KL/CH/FF) TaW 4, Holzbearbeitung (Basis, KL/FF/KK) TaW 1, Kochen (Basis, KL/IN/FF) TaW 1, Lederarbeiten (Basis, KL/FF/FF) TaW 1, Malen/Zeichnen (Basis, KL/IN/FF) TaW 3

Waffe	Phugion	Roßmetzger	Panzerarm
Typ/eBE	Dolche	Infanteriew.	
DK	H	SP	H
TP	1W +1	2W+2	1W +3
TP/KK	12/5	14/4	12/4
INI	0	-2	-1
WM	0/-1	-1/-1	0/0
AT	12	12	13
PA	11	11	13
BF	3	4	0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfflexe, Linkshand

Rüstung:

Rüstungsstück	RS	BE
Brustplatte aus Edelbronze	1	0
Lederschurz	1	0
Beinschienen aus Edelbronze	1	1
Summe	3	1

Ausweichen: 8 - 1 = 7

Kleidung: rostrote Myrmidonentunika aus Varkenvolle (40 Unzen), Ledergürtel (15 Unzen)

Ausrüstung: Beinschienen aus Edelbronze (120 Unzen), Bel-Shuga-Amulett aus Rotgold (4 Unzen), Brustplatte (30 Unzen), Lederschurz (20 Unzen), Opferphugion (15 Unzen), Opferschale aus Kupfer (10 Unzen), Panzerarm (80 Unzen), Rossmetzger (200 Unzen), Weihrauchschale aus Kupfer (6 Unzen), Weihrauch (4 Unzen)

Vermögen: 5 Argental (Ag)

Zauber:

Wesenbeschwörung Aggression (Hauszauber)

(KL/IN/CH) ZfW 8

Essenzbeschwörung Aggression

(MU/KL/CH) ZfW 7

Essenzbeschwörung Humus

(MU/KL/CH) ZfW 5

Essenzbeschwörung Erz

(MU/KL/CH) ZfW 5

Formeln: Fessel der Aggression 7, Gelenkte Gewalt 7, Inspiration Sternengeist Aggression 7, Inspiration Sternengenius Aggression 6, Invokation Sternengeist Aggression 7, Invokation Sternengenius Aggression 5, Kampfinspiration 7, Kleiner Heilzauber 6, Silberner Schutz 7, Stählerne Faust 7

Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Transformation, Heilung

Magische Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Repräsentation (Sternenpriester), Ritualkenntnis (Sternenpriester) 5, Rituale: Rituelier Zweikampf, Verbotene Pforten

Verbilligte magische Sonderfertigkeiten: Fremdoferung



NEBELSPINNEN - SCHRECKEN DES NEBELWALDES

von Janine Radeke, Enrico Schnick & Lorinn de Loc

»Mactams wandelte betrübt über die Welt, ganz und gar in sich verschlossen und als sie, wie ich es euch gestern erzählt habe, auch noch das Wettjagen verlor, zog sie sich in die düsterste und nebligste Ecke des Waldes zurück, wo sie aber auf die roten Schwestern traf, die sie verstanden und sie bei sich aufnahmen. Mactams blieb eine Weile bei ihnen und aus ihrer Verbindung entstanden die Nebelspinnen.«

Aus einer Erzählung der Nebelwald-Kizne "wie Mactams zur Spinne wurde".

»... nach diesen meinen ausführlichen Descriptionen, diese Tiere betreffend, sollte klar sein, warum ich sie, mit Recht, als 'Schrecken des Nebelwaldes' bezeichne. Die Gerüchte der Shingwa in dieser Gegend, die diese Wesen auch als "Götter des Waldes" bezeichnen, besagen zudem, dass die Königin, welche ich als ein daimonides Wesen zu betrachten geneigt bin, stets über alles Bescheid weiß, was im Urwald passiert, aufgrund der bereits angesprochenen mentalen Verbindung zu den, ihr untergeordneten, Muttertieren, die ich vom Prinzip als ihre 'Horanthes' betrachte. Dies sowie die Tatsache, dass sie stets von mehreren dieser ihrer Kinder umgeben wird und zudem diese Tiere von den umgebenen Völkern, wie den Shingwa oder den Kizne als heilig betrachtet werden, würde eine Bekämpfung, in der derzeitigen Verfassung des Imperiums, schwierig, wenn nicht gar unmöglich machen, da wohl schon eine kleinere Armee, gestützt von mehreren Zauberkundigen dafür nötig wäre. Aber in diesen unwirtlichen Gefilden kann eine solche Lösung als unsinnig klassifiziert werden. Militärisch von Interesse ist jedoch, wie Ayani, mein Begleiter aus dem Volk der Kizne, mir sagte, dass einige der Krieger dieses Volkes, die bereits beschriebenen 'Nebelgeister', in der Lage zu sein scheinen, diese Tiere gewissermaßen zu zähmen ...«

Aus dem Reisetagebuch des Pythares ul Illacrion (heute als Pythares thi Tharamnos bekannt). 4657 IZ

»... ich sage euch, dass diese Nebelspinnen eine Geheimwaffe sind, die ihre Mission vergessen hat. Ob sie nun ein Überbleibsel der Vielbeinigen sind oder von dem ominösen 'Volk des ersten Mondes', von dem meine Kizne-Freunde sprechen, vermag ich nicht zu sagen ...«

Pythares thi Tharamnos. 4745 IZ

Die Nebelspinnen werden von einigen als die gefährlichsten Jäger des Nebelwaldes und der umliegenden Gebiete, wenn nicht gar ganz Myranors angesehen. Sie werden üblicherweise 2-4 Grad groß, wobei man bei der sagenumwobenen Königin von einer Größe ab 10 Grad aufwärts spricht, denn auf natürlichem Wege scheinen sie geradezu unsterblich zu sein und je älter sie werden, umso gepanzelter und verhornter werden sie. Die hornigen Plattensätze am Kopf werden größer und ausgeprägter, segmentierter, der Körper aufgedunsener, die Zangen größer und kräftiger. Ausgewachsene Nebelspinnen sind wohl mitunter die bestgepanzten Kreaturen Myranors, was manche glauben lässt, dass sie wohl als Geheimwaffe eines früheren Zeitalters überdauert haben.

Jede hat am Kopf zwei riesige, sehr feine Tastfühler und einen Stachel am Abdomen, den sie beliebig ein- und ausfahren kann, ebenso wie vier Hörner in orangener Färbung, die aus dem Hinterleib wachsen. Der Körper ist üblicherweise schwarz und von vielen farbigen Tupfern bedeckt, die bisweilen abstrakte oder gar abscheuliche Muster bilden, meist in Nachtblau, aber auch Rot, Gelb, Violett und Grün kommen vor. Zwischen den sehr großen Greifzangen am Kopf befinden sich Tentakel wie bei einem Dekapus, die einen grauisigen Schnabel umgeben.

Trotz ihres erschreckenden Äußeren sind sie jedoch meist nur Nahrungskonkurrenten gegenüber wirklich aggressiv, wobei jedoch alles als Nahrungskonkurrent zählt, was sich in die Nähe des Pilzes begibt, der ihnen als Nahrung dient und der in Aventurien als "Eitriger Krötenschemel" bekannt ist. Sonst scheint sie lediglich mit den "Schlierspinnen" eine Feindschaft zu verbinden, die sich wohl um territoriale Ansprüche dreht.

Die Königin, die - laut Kizne-Mythologie - eine direkte Tochter Mactams zu sein scheint, ist ebenso daimonid wie die ersten Generationen ihrer Kinder, die sie wie eine Garde beschützen. Über eine gedankliche und empathische Verbindung können die Spinnen miteinander kommunizieren wie "Smaragdspinnen" und sind auch ebenso gedankenversessen wie diese, was auf eine Verwandtschaft zurückzuführen sein könnte, welcher Art diese auch sein mag. Dieses Gedanken- und

Gefühlsnetz, das alle Vertreter dieser Art miteinander teilen, wird von den Kizne als "Informationsnetz" bezeichnet und ist im Rang aufsteigend, wodurch immer die nächst ranghöhere Spinne die Gedanken und Gefühle der untergebenen auffängt, sodass die Königin wahrhaftig als das bestinformierteste Wesen im Großraum Nebelwald betrachtet werden muss.

ПЕБЕЛСПІПІПЕ

Größe: 15 Finger - 2 Grad (wobei sie jedoch mit zunehmendem Alter auch immer weiter wachsen)

Verbreitung: Nebelwald (und angeblich auch weiter im Westen)

Auftreten: einzeln (25 % (1-4 auf W20) Chance Mutter mit 1W10 Jungtieren zu treffen)

Gewicht: 5 Stein (+5 pro 10 Jahre)

INI 2W6 LeP 30 RS 1

MU 15 FF 8 KL 8 GE 15 IN 10 KO 12 CH 6 KK 5

Stachel: DK HN AT 8 PA 6 TP 1W6+4 (Gift)

Tentakel: DK HN AT 8 PA 8 TP 1W6 (Umklammerung)

Schnabel: DK H AT 8 PA 7 TP 1W6+2

GS 6 MR 10 GW LA (je 50 Jahre) x 2

besondere Kampfgregeln:

*gezielter Angriff (SP statt TP); 3 Aktionen/KE (mit Stachel, Tentakel und/oder Schnabel)

*ab Größe von 1 Grad kann sie Stachel und Tentakel in Distanzklasse H benutzen (ab 4 Schritt auch in Distanzklasse S)

*verursacht Stich SP kommt das Gift zum Tragen (auch mehrfach); 1W6 SP/KR, Beginn: sofort, Dauer: 1W6 KR

*mit den Tentakeln ist es möglich, den Gegner zu umklammern

*können Formen von Telepathie/Empathie wirken, die wie die Zauber SENSIBAR und TIERGEDANKEN wirken, wobei die "ZfP" ihrem IN-Wert entsprechen

*die Muster auf ihrem Rücken können sie verändern, um so die unterbewussten Ängste eines Gegenübers bildhaft darzustellen, die sie empathisch/gedanklich aufgefangen haben. Dafür recken sie drohend ihren Hinterleib in den Himmel. Diese Fähigkeit wirkt im Prinzip wie ein HORRIPHOBUS, wobei auch hier die "ZfP" dem IN-Wert entsprechen.

-je 50 Jahre die das Tier lebt, steigen INI, RS, KO, KK, MU, AT & PA je um +1, LeP+5, zudem steigt die Giftwirkung um +1 (die oben angegebenen Werte beziehen sich auf Jungtiere); alle 100 Jahre steigen auch IN & KL je um +1 (alle anderen Werte verändern sich eher individuell)

DAIMONIDE

ПЕБЕЛСПІПІПЕ/ЕРСТГЕБОРЕПЕ

Größe: ab 2-4 Grad

Verbreitung: tiefster, lichtloser Nebelwald

zusätzliche Eigenschaften:

Limbusreisender; Regeneration I; Schreckgestalt I; Unsichtbarkeit; Verwundbarkeit (Daza, Zarrak); Astralsinn; Resistenz gegen: Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese, Umwelt und die Zaubergattungen: Illusion & Verwandlung; Resistenz gegen Gift und Krankheiten; Gedankensprache (funktioniert vom Prinzip her ähnlich wie das "Drachische")

-angeblich sind nur die Königin und ihre engsten Vertrauten imstande, Magie zu wirken (meist Illusionen, Gedankenbeeinflussungen und Limbuszaubereien, aber auch dämonische und Kraftzauber wären denkbar)

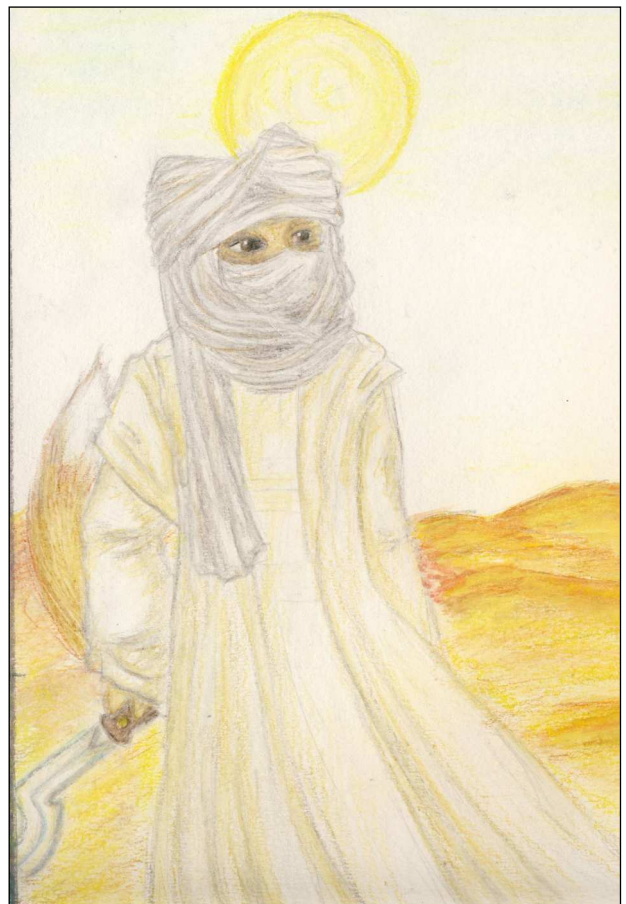
(Anmerkung) Nebelspinnen in der Gruppe:

Bisweilen kommt es vor, dass ein "Nebelgeist" der Kizne eines dieser Wesen abrichten kann, damit es ihm als Reittier dient. Diese Prozedur dauert jedoch sehr lange, da die Spinnen nicht gewohnt und oft auch nicht gewillt sind, ihre Kräfte auf andere auszudehnen. Es dauert angeblich 300 Jahre ein Tier soweit abzurichten, damit man von einer Gemeinschaft sprechen kann. Regeltechnisch bedeutet dies, dass ein Kizne, genauer: ein Nebelgeist, mindestens 3 Schweife besitzen muss, um eine Nebelspinne als Reittier führen zu können. Zudem verlangt dies den Vorteil "Besonderer Besitz", der mindestens zweimal dafür erworben/aufgestuft werden muss. Es kann natürlich auch die ganze Gruppe zusammenlegen, um eine Spinne als Gruppenbegleiter mit sich zu führen, dabei sollte jedoch beachtet werden, dass ein solcher Begleiter weder unauffällig noch unproblematisch in zivilisierteren Gegenden sein wird. Ein Charakter mit der Gabe "Tierempathie" braucht nur die halbe Zeit, um das Tier an sich zu gewöhnen und ihm gegenüber ist es zudem loyaler, da es sich ihm verbunden fühlt. Nach wie vor liegt es aber im Ermessen des Spielleiters, ob er ein solch mächtiges Reittier überhaupt zu Spielbeginn zulässt, wovon wir selbst jedoch abraten. Um es jedoch zu entschärfen, könnte ihr auch sagen, dass die Nebelspinne zwar den Kizne auf sich reiten lässt, aber vielleicht nicht gewillt ist, immer in einem Kampf für ihn einzugreifen, immerhin haben diese Kreaturen einen eigenen Willen.



Das angefügte Bild aus dem Skizzenbuch des Pythares ul Illacrion zeigt ein relativ junges, recht ungepanzertes Exemplar.

Anm. d. Redaktion: Für eine der kommenden Ausgaben hat das »Kizne-Team« einen weiteren Kulturen-Text angekündigt und bereits die nebenstehenden Bilder als "optische Vorspeise" mitgeschickt.



TIERE UND PFLANZEN

MYRANORS

von Dennis Rüter und Alex Spohr

»Der Reichtum an Vögeln, Schlangen, Fellträgern - mit Hörnern und ohne -, Echsen, Kröten, Vielbeinigen und Fischen mag in den Dschungeln Tharpuras größer sein, doch offenbart sich der schöpfende Geist der Tochter im Arm ihrer Auserwählten: der weiblichen Icemna. Beschützt werden sie von den Männern, die im Namen Lev'thas streiten. So ist das bei uns, Fremde.«

Ein erasumischer Fischer zu Besuchern vom Festland, neuzeitlich

»Das Zirpen und Gequäke, Summen und Rascheln in diesem Sumpf macht es schwer, nachts zu schlafen. Als ich unsern Führer fragte, wie er dies aushalte, fauchte er, dies mit 'der Ruhe FeIrNus zu tun'. Als ich über ein besonders lautes Vieh klagte, warf er seinen Speer blindlings in einen Baum, woraufhin ein Etwas - Vogel oder Fledermaus, der Schein des Feuers erreichte es kaum - mit einem Platsch im Wasser landete, der Amaunir seinen Speer hinauszog und sich wieder zum Schlafen legte. Wäre diese Route nicht so lukrativ ...«

Schmuggler in einem vertraulichen Brief an seine Nichte, neuzeitlich

Myranor ist ebenso reich an Kulturen und Landschaften wie an Tieren und Pflanzen. Chimärologen und Züchter haben diese Vielfalt noch bereichert. Überall kann man auf die absonderlichsten Kreaturen stoßen. Nicht nur die natürlichen Lebewesen stellen eine Gefahr für so manchen Reisenden dar. Auch die Ausgeburten der Chimärenkriege, die sich dank ihrer Fortpflanzungsfähigkeit vermehrt und an die Natur angepasst haben, sind häufige Begegnungen für Heldengruppen.

Die folgenden Kreaturen sind als optionale Bereicherung der bereits Vorgestellten im Myranor HC und Codex Monstrorum gedacht.

TIERE

AREK'EMO

»Auf der Insel Era'Sumu gelten die Arek'Emo als heilige Tiere, die man nur zu bestimmten Zeiten jagen darf. Ihr Gefieder ist wirklich wunderschön und viele Optimaten würden dafür einen stolzen Preis zahlen.

Leider sind bislang alle Versuche gescheitert, die Vögel auch auf dem Festland zu züchten.«
Ineoliope serra Phraisopos, neuzeitlich

Diese faustgroße Vogelart Era'Sumus ist an ihren bunten Farben erkennbar. Die Männchen haben einen roten Bauch, das restliche Gefieder ist (je nach Züchtung) in Blau gehalten. Bei den Weibchen verhält es sich umgekehrt. Die Exemplare des Sa'Thior besitzen zumeist eine hellere Farbe, jene aus Eratu eine besonders schöne, tiefblaue. Dafür müssen gerade Letztere immer wieder nachgezüchtet werden, da sie sonst aussterben würden. Die Farben sind natürlich religiös besetzt: Blau steht für Männlichkeit, Rot für Weiblichkeit. So soll daran erinnert werden, dass ein Geschlecht nicht ohne das andere existieren kann und jedes auch etwas vom anderen in sich trägt.

Um jede Tag-und-Nacht-Gleiche suchen sich die Männchen einen möglichst exponierten Platz und plustern sich auf, um ein Weibchen von sich zu überzeugen. So ist es die satteste Farbe, die zum Zuge kommt - und somit die Bestimmung durch die züchtenden Icemna und die Götter. Die Paare ziehen die Kinder gemeinsam groß (wie es angeblich früher Sitte bei den Erasumiern war), was nicht ganz zwei Oktale dauert.

Außerhalb dieser Zeit ist es erlaubt, die Tiere zu fangen und zu essen. Die Federn dienen als Dekoration und den Wohlhabenden als Kissenfüllung. Ein Paar der Tiere, das auf einem Haus nistet, gilt als gutes Zeichen göttlichen Segens. Daher flechten die Kinder um die Gleiche auch gern kleine Nester für die Tiere.

Verbreitung: Era'Sumu

Jagd: Fallenstellen, Vogeljagd

Größe: wenige Finger

Gewicht: 1 bis 2 Scrupul

BELYABEL-FALTEN

»Im Zatura kann der Besucher der grünen Insel des Nachts Schwärme herrlich glitzernder Schmetterlinge im Mondlicht ausmachen. Sie bestäuben die Mondblüten und erfreuen die Menschen mit ihrem herrlichen Anblick. Einst gab es sie auch in Mayenios,

doch schwanden sie dort mit den Wäldern zusammen. Ein herber Verlust.»

Besucher der Insel in einem Tavernengespräch, neuzeitlich

Die Schmetterlinge, mit ausgebreiteten Flügeln vom Handansatz bis zur Kuppe des Mittelfingers reichend und dabei die Handfläche einnehmend, tragen auf den Flügeln grünliche Scheinaugen, die am Ende blauer Schlangenlinien sitzen. Nachts freilich sehen diese Farben meist anders aus, eher hell und scheinend. Ansonsten sind die nachtaktiven Falter stets mattschwarz. Sie gelten auch als Symbol der Vergänglichkeit, denn sie leben nur wenige Nonen lang. Davor findet man die Raupen sich durch Kompost knabbernd. Besonders oft sollen Geister der Tiere als durchsichtige Schemen herumfliegen. (Nesseriá in Mayenios sollen durchaus noch heute Exemplare rufen können.)

Die toten Tiere werden gekocht - nicht die Raupen - und geben mit etwas Salz eine leckere Speise und getrocknet einen haltbaren Proviant ab. Die Flügel dienen als Dekoration, doch gelten ganze Kleidungsstücke nicht allein wegen ihres Preises (ab 50 Au) als zu dekadent, als dass der oder die übliche Icemna zugreifen würde. Ein Teil geht jedoch als Abgaben oder Handelsware auf das Festland, jedoch nicht zu den Hjaldingern und heutzutage auch kaum noch nach Gyldraland.

FENRIS - DER GRAUSAME VERSCHLINGER

»Glaubt mir, ich habe ihn gesehen. Er war groß wie eine Kuh. Seine blau leuchtenden Augen starrten mich über viele Schritte hinweg an. Sein geiferndes Maul sehnte sich nach meinem Fleisch.

Die Götter mögen es bezeugen. Ich bin schon auf allen Meeren gefahren, habe mich mit den Alben angelegt und auch keine Furcht gehabt, als Seeschlangen unser Schiff angriffen, aber dieses Wesen konnte selbst das Herz des tapfersten Menschen mit Angst erfüllen. Der Fenriswulf ist viel schneller als ein gewöhnlicher Wolf - trotz seiner Größe.

Ich stehe heute vor euch, weil die Götter Mitleid mit mir hatten. Wäre ich nicht bei seinem ersten Angriff einen Hang hinuntergefallen mitten in einen Fluss hinein, wären seine Augen und sein Maul das Letzte, was ich gesehen hätte. So hatte ich Glück, denn der Wolf scheut das Wasser und ich war gerettet.»

Abenteuerliche Geschichte des Ansgar Leffson, neuzeitlich

Von den Hjaldingern wird er Fenris genannt. Den Legenden nach waren es die Alben, die Shakagra, die einst mit ihrer dunklen Zauberkraft den Stamm-

vater des Fenris erschufen, den Fen'Rir, eine Chimäre aus einem Wolf und einem Schneelauerer.

Und zumindest stimmt es, dass die Shakagra sich manchmal der Dienste dieser Ungeheuer versichern können und sie zu Wach- und Jagdzwecken einsetzen. Doch scheint es eher Beherrschungsmagie als freier Wille zu sein, der die Fenris zu ihren Dienern macht.

Der Fenriswolf lebt im ganzen Norden Myranors und ist dort ein gefürchtetes Raubtier. Er ist von größerer Gestalt als ein normaler Wolf und äußerst aggressiv. Während ein Wolf einem Menschen nicht immer etwas antut, sieht das bei diesem Monstrum anders aus. Er überfällt mit Vorliebe Menschen und versucht sie zu jagen und zu töten. Dabei sind ihm vor allem seine Kraft und seine Geschwindigkeit von Nutzen, aber auch seine Ausdauer und seine Resistenz gegenüber Kälte.

Normalerweise ernährt er sich von allen möglichen Tieren, es gibt kaum eine Beute, die er verschmäht. Selbst Wesen, die größer sind als er, werden manchmal vom ihm gejagt. Er ist ein Einzelgänger, jedoch tut er sich zuweilen mit anderen Fenriswölfen zusammen, um zu jagen.

Vor dem Wasser fürchtet sich der Fenriswolf jedoch. Auch Feuer scheint er zu meiden.

Das Geheimnis seiner Art liegt in uralten chimärologischen Experimenten der Shakagra. In ihren Städten züchteten sie vor langer Zeit dämonide Wesen aus Wolf, Schneelauerer und Karmanthi. Sie sollten ihnen als Jäger und Wächter dienen. Die Fen'Rir konnten jedoch nicht alle unter Kontrolle gehalten werden, so dass einige dieser fortpflanzungsfähigen Dämoniden entkamen und sich im Norden Myranors ausbreiteten. Diese sind durchaus auch Feinde der Nachtalben und machen zwischen ihnen und Menschen keinen Unterschied. Mittlerweile sind so viele Generationen vergangen, dass sie (ähnlich wie z. B. die chimärischen Harpyien) einige ihrer Schwächen abgelegt haben. Heilige Gegenstände oder geweihter Boden schaden ihnen nicht mehr.

Verbreitung: Myranischer Norden

Auftreten: einzeln oder kleines Rudel (1W3+2 Tiere)

Länge: 2 bis 3 Grad

Gewicht: 100 -200 Stein

INI 15+W6 PA 12 LeP 45-60 RS 3 WS 7

Biss: AT 15 TP 1W+7 DK H

GS 14 AU 120-150 MR 5 GW 10

Jagd: +13, Angriff

Beute: Fleisch ungenießbar, Trophäen bis zu 10 Au

Besondere Kampfberegeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (6), Anspringen (6), Raserei (3, sobald LeP unter der Hälfte). Schreckliches

Geheul (wirkt wie Schreckgestalt I, verbraucht alle Aktionen)

MILCHESEL

Esel sind auch in Myranor bekannte Lasttiere. Auf der grünen Insel wurden sie dahingehend gezüchtet, dass die Stuten eine nahrhafte Milch geben und ihr Fleisch angenehm ist. Diese Milchesel sind grauweiß gefleckt und etwas weniger ausdauernd als die sonst üblichen Grautiere.

Milchesel (Variante des Grautiers, ZBA 93): LeP -4, KO -2, gibt jeden Tag bei ausreichend Futter anderthalb Liter Milch (nur trächtige Stuten und mit Jungtier).

SANDSTEINKRABBE

»An der Küste des Thalassions, südlich der Eismeere bis an den Rand Cantaras und um Era'Sumu leben die Sandsteinkrabben. Die ersten Jahre leben sie am Meeresgrund, nicht in großer Tiefe, und bevorzugen Boden aus kleinen Steinchen. Sobald sie auf die Größe einer Hand angewachsen sind, wandern sie an Land, wo sie sodann bis zu ihrem Tode zu finden sind. Sie ernähren sich von kleineren Tieren und Aas. In Mayenios sind sie aggressiver und etwas größer, so dass hier Vorsicht geboten ist. Vermutlich ist dies dem geringeren Nahrungsangebot zuzuschreiben.

Gerüchte um Menschen fressende Exemplare von der Größe eines Kalbs scheinen mir aber der wilden Fantasie der Jäger entsprungen. Mitte des Chrysir finden sie sich an der Küste ein, um ihre Eier ins Meerwasser zu legen.

Während jeder Kenner sie des Fleisches wegen schätzt, messen die Erasumier den Krabben noch eine Bedeutung zu: als Nahrung aufrechter Tiere, damit diese gegen Seemonster kämpfen können. Dafür lassen die Räuber einige am Leben, um die Art zu erhalten. Das hält die Bewohner der grünen Insel nicht davon ab, sich selbst mal gegrillte Krabben zu gönnen. Die Jagd gelingt am Besten mit einem Stock: wenn die Krabbe sich in ihr Loch verkriecht, wird er hineinsteckt. Das Tier greift zu und lässt meist nicht los. Nur das Holz sollte ausreichende Stabilität besitzen.«
Brief des Oktadodes te Phraisophos, neuzeitlich

Die Sandsteinkrabben sind in erster Linie als Nahrungsmittel zu betrachten. Doch gerade in dem Horasiat Mayenios gibt es eine aggressivere Art, die durchaus auch zu einer Bedrohung werden kann, da sie sich mit Leibeskräften wehrt und Eindringlinge angreift. Ihre Scheren sind sehr stark und können jedem Angreifer schwere Verletzungen zufügen.

Vom Aussehen her lassen sie sich kaum von anderen Krabbenarten unterscheiden.

Verbreitung: Ostküste des Thalassions südlich der Tundra bis Cantara und Era'Sumu (Wald, Grasland, Steppe); Jungtiere flache Meeresböden bis 20 Schritt Tiefe

Auftreten: einzeln oder bis zu 2W6 Tiere auf einem größeren Kadaver

Größe: 4 bis 5 Finger, in Mayenios 7 bis 10

Gewicht: 10 Uncia, in Mayenios 12

INI 10+W6 **PA** 8 **LeP** 12/18/24* **RS** 1/3/4* **WS** 4/5/6

Scheren: AT 12/12/14* **TP** 1W6+1/1W6+2/1W6+3* **DK** H

GS 4/3/3* **AuP** 15/20/25* **MR** 2/3 **GW** 3

Jagd: +5, 1W6: 1 Kampf, 2 bis 6 Flucht (Mayenios: 1-2 Kampf, sonst Flucht, ohne Rückzug Kampf)

Beute: halbe Ration/eine ganze Ration, Schale (1 Uncia/2 Uncia)

Besondere Kampfgregeln: Doppelangriff, Gelände (Wasser bei Jungtieren), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

*Jungtiere/Erwachsene/in Mayenios

SCHRECKHÜHNER - GALLIPAOΣ IMPERIALIS

»Eines sage ich euch: ich werde nie wieder bei einem Phraiosopos einbrechen! Ich habe keine Angst vor irgendwelchen Fallen, noch scheue ich den Kampf mit einer Wache, und die Götter mögen meine Zeugen sein, selbst vor Magie habe ich kaum Angst.

Aber der Bestie, der ich gestern Nacht begegnet bin, der will ich nie wieder in meinem Leben begegnen!

Völlig unscheinbar sahen diese Dinger aus, wie kleine Hühner. Ich hatte eigentlich nur Bedenken, sie zu wecken und dass sie Geräusche machen, die mich verraten. Aber als ich über die Mauer geklettert war und mich vorsichtig in Richtung Tür schlich, erwachten einige dieser "Dinger" im Garten und liefen aufgeregt auf mich zu. Geräusche haben sie nicht gemacht, sie wollten sich nur auf mich stürzen. Als das erste Viech mich am Bein berührte erlitt ich einen Schlag, als wenn ich von einem Vorschlaghammer getroffen worden wäre. Ich danke den Göttern, dass ich es gerade so noch über die Mauer geschafft habe ...«

Erzählung eines nicht näher bekannten Diebes in einer Kneipe in Sidor Valantis, neuzeitlich

Etwas größer als ein gewöhnliches Huhn, jedoch ohne Federn und mit der Haut eines Zitterrochens bedeckt, sind die Schreckhühner gefährliche Wächter, denen es zwar an körperlicher Kraft mangelt, die aber dafür sehr aufmerksam sind und einen besonderen Abwehrmechanismus haben.

Entstanden ist diese chimärische Rasse während der Chimärenkriege. Einige findige Chimärologen versuchten die Fähigkeiten der magischen Entladung des Zitterrochens mit einem gewöhnlichen Landtier zu kombinieren und so entstanden diese grotesken Hühner, die gerne als Wächter eingesetzt werden.

Sie greifen jedes größere Lebewesen an, welches in ihr Revier eindringt. Die einzigen Ausnahmen sind die Personen, die sie von klein auf kennen. Ihr Angriff mit dem spitzen Schnabel ist im Grunde recht ungefährlich und nicht unbedingt der Grund, warum sie dennoch gefährliche Wächter sind.

Sobald es ihnen gelingt, jemanden zu berühren, senden sie einen starken, magischen Angriff aus, der das Opfer wie einen Schlag trifft. Dabei kann es passieren, dass der Angegriffene das Bewusstsein verliert und sich weiteren Angriffen der Hühnerschar schutzlos ausgeliefert sieht. Er kann nur darauf hoffen, dass der Besitzer der Schreckhühnchen ihn noch rechtzeitig findet, denn von ihrem Opfer werden die Chimären nicht ablassen.

Verbreitung: Imperiale Städte

Auftreten: 1W20

Länge: 20 bis 30 Finger

Gewicht: 3 Stein

INI 13+1W6 **PA** 5 **LeP** 6 **RS** 1 **WS** 3

Picken/Berührung: **AT** 14 **TP** 1W2* **DK** H

GS 8 **AU** 40 **MR** 3/8 **GW** 5

Jagd: +5, Angriff

Beute: 1 Ration

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff, Hinterhalt (6), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

* Alle 1W6 KR kann das Huhn mittels Berührung einen Schlag aussenden (2W6 SP). Misslingt eine KO-Probe, so ist das Opfer gelähmt, bis ihm eine Probe gelingt (jeder KR eine Probe erlaubt).

THEARCHENSKORPION - DER TODESBRINGER DER NARKRAMAR

»Von den Insektenlenkern der Dralqabar habe ich schon viele seltsame Geschichten gehört. Ich war gespannt darauf, einen jener gigantischen Käfer zu sehen, welche die Feuergeborenen abrichten und als Reittier verwenden. Es bot sich mir die Gelegenheit, als ich einen Handelszug von Esbathmar durch die sengendheiße Wüste begleitete.

Voller Ehrfurcht folgten meine Reisegefährten und ich unserem Führer durch die Narkramar. Mehr jedoch als an den Skarabäus werde ich mich an das Scheusal erinnern, welches uns am dritten Tag angriff. Völlig unerwartet, unter dem Sand begraben, schreckte es hoch und schnellte sofort mit seinen gigantischen Scheren auf uns zu.

Der riesige Skorpion schien es vor allem auf den Skarabäus abgesehen zu haben, doch als unser Führer sein Reittier verteidigte, scheute die Bestie auch nicht davor zurück, ihn anzufallen.

Nur da wir alle uns an dem Kampf beteiligten, gelang es uns, den Thearchensorpion (so wird jene Scheußlichkeit in der imperialen Sprache genannt) zu vertreiben. Der Skarabäus war jedoch den ganzen Tag nicht mehr zu gebrauchen und Emphalus, einer meiner Gefährten, lag noch Stunden gelähmt neben uns. Der Skorpion hatte beide mit seinem Giftstachel erwischt und ich kann den Göttern nur danken, dass es kein tödliches Gift war, sonst wäre Emphalus wohl nicht mehr unter uns.«

Aufzeichnung des Fernhändlers Syraphakus von Valantia, neuzeitlich

Der Thearchensorpion ist wohl die größte Skorpionart Deres. Obwohl er die Größe eines Pferdes hat, kann er sich unter dem weichen Wüstensand eingraben und sehr gut verbergen. Dabei hat er es selten auf kleine schnelle Beutetiere abgesehen, sondern er bevorzugt größere Opfer. Alles, was mindestens so groß wie ein Hund ist, passt in sein Beuteschema. So macht er auch vor Menschen und anderen Humanoiden nicht halt und greift sie an, sobald er sie durch die Bodenvibration ihrer Schritte wahrnimmt.

Seine liebste Beute sind jedoch die großen Skarabäen der Narkramar. Zwar kommt der Thearchensorpion nicht bei jedem Angriff durch die dicke Panzerung durch, doch hat er ein Gift entwickelt, welche den Skarabäus immer bewegungsunfähiger macht, so dass er sich nach einem erfolgreichen Treffer zurückzieht und wartet, bis die Lähmung eintritt. Anschließend folgt er den Spuren des Opfers und verspeist es lebendig.

Die Bewohner der Wüste fürchten den Thearchensorpion. Sie sehen in ihm den Bringer des Todes und des Verderbens und versuchen so gut es geht, ihre Skarabäen vor dem Untier zu schützen. Es gilt als große Heldentat, allein einen Skorpion zu erledigen und sein Gift zu gewinnen. Dieses ist zwar durchaus auch für Warmblüter gefährlich, jedoch scheint es bei Insekten wesentlich stärker zu wirken.

Verbreitung: Narkramar und Randgebiete

Auftreten: einzeln, selten auch in kleinen Gruppen von 1W3+1 Tieren

Länge: 3 Schritt

Gewicht: 350 Stein

INI 9+2W6 **PA** 5 **LeP** 70 **RS** 6 **WS** 10

Stachel: **AT** 10 **TP** 1W6+4* **DK** NS

Scheren: **AT** 12 **TP** 1W6+6 **DK** HN

GS 9 **AU** 200 **MR** 10/12 **GW** 10

Jagd: +8, Angriff

Beute: Gift (5 Ag)

Besondere Kampfregele: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (4), Umklammern (4), Großer Gegner

*Gift des Thearchenskorpions: Wirkung: schnelle Lähmung (alle körperlichen Eigenschaften, AT/PA -2 pro SR) / langsame Lähmung (alle körperlichen Eigenschaften AT/PA -1 pro SR), Beginn: sofort, Dauer: 1 Tag. / 12 Stunden, Stufe: 6 (tierisches Gift).

VULTURAK

- AUCH DOPPELKOPFGEIER ΓΕΠΑΠΠ

»Die Armeen der Draydal bestehen nicht nur aus ihren allgegenwärtigen Blutghulen und den Hetzratten. Auch sie haben eine Möglichkeit ersonnen, wie sie uns vom Himmel aus angreifen können. So haben sie den Vulturak gezähmt, eine große doppelköpfige Geierart. Das monströse Wesen nutzen sie als Luftreitertier und Späher, doch auch in einem direkten Kampf ist die Bestie nicht zu unterschätzen.

Man erzählt sich, dass die Draydal den König der Vulturak gefangen halten und sich so der Dienste seiner Kinder versichern konnten. Ob das stimmt, weiß ich nicht, aber sie scheinen auf jeden Fall unter der Kontrolle der Schädelpriester zu stehen.

Schon oft habe ich das Kreischen der Geier gehört und wie sie untereinander um Beute und Aas gestritten haben.

Am schlimmsten ist es jedoch, wenn die Schädelpriester mehrere der Ungeheuer über Anthalia schicken, nur um Terror unter der Bevölkerung meiner armen Heimat zu verbreiten. Gegen Hetzratten und Blutghule kann man kämpfen, doch ohne Bogen gegen ein fliegendes Monster antreten, das kopfgroße Steine abwerfen kann, ist unmöglich. Mögen die Götter uns beistehen, ich weiß nicht, ob wir es aus eigener Kraft schaffen werden."

Argenia, Söldnerin aus Anthalia, neuzeitlich

Der doppelköpfige Geier ist ein Überbleibsel der Chimärenkriege. Er wurde nach dem Vorbild der Legende um das Vogelmonster Grar Kriach (MyMy 101) konstruiert. Das imperiale Haus Phraiosopos erschuf den Vulturak aus zwei ganz gewöhnlichen Geiern. Ziel war es, eine große, kräftige Art zu entwickeln, also quasi einen doppelt so großen und doppelt so starken Geier. Die Erkenntnisse aus diesem Experiment wollte man für andere Chimären nutzen. Es gelang zwar, die beiden Geier zu verschmelzen, jedoch war der Effekt weniger stark als erwartet. Die Geier waren von weitaus geringerem Nutzen als erhofft und so wurden sie nur selten im Krieg verwendet und kaum nachgezüchtet. Schlussendlich gelangten sie in die freie Wildbahn und suchten sich eine Nische.

Hier benehmen sie sich fast wie gewöhnliche Geier, jedoch sind sie wegen ihrer Größe und dem dämonischen Erbe wesentlich aggressiver als ihre normalen Artverwandten. Zusätzlich scheinen sie tatsächlich zwei Persönlichkeiten zu besitzen, die oftmals auch gegenüber dem anderen Kopf wütend oder futterneidisch werden und sich öfters auch mal streiten. Sie sind recht intelligent, jedoch durch ihr chimärisches Erbe auch sehr chaotisch. Die Draydal jedoch haben viele der Tiere gefangen und zu ihren Sklaven gemacht. Zwar eignen sie sich nicht als Fluchttiere, um Personen zu befördern, aber zumindest sind die Draydal dazu in der Lage, fliegende Angreifer mit Hilfe der Geier abzuwehren. Sie werden meist dazu eingesetzt, um die Aufgaben eines Spähers zu übernehmen oder um einfach Angst und Schrecken bei der Bevölkerung von Anthalia zu verbreiten. Die Draydal haben es zudem geschafft, die Vulturak nachzuzüchten und sind nicht mehr auf die Jagd auf die Geier angewiesen.

Verbreitung: Wüsten, Draydalan, Anthalia

Auftreten: einzeln oder in kleinen Gruppen von 1W6+2 Tieren

Länge: 4-5 Schritt

Gewicht: 50 Stein

INI 7+1W6 PA 6/5* LeP 40 RS 2 WS 9

Schnabel/Klauen: AT 9/11* TP 1W6+4 DK HN

GS 2/14* AU 150 MR 4/8 GW 8

Jagd: +6, Angriff

Beute: Fleisch ungenießbar, Federn 1 Pk

Besondere Kampfregele: zwei AT pro Kampf-
runde (mit je einem Kopf), Flugangriff, Sturzflug,
Gezielter Angriff/Verkrallen

* Kampfwerte am Boden / in der Luft

ΠΦΛΑΠΖΕΠ

ΗΑΠΠΒΑΥΜ

Erasumische Variante des Ahorns, dahingehend gezüchtet, dass ein Blatt-Zacken kleiner ausfällt und das Blatt damit an eine (menschliche) Hand erinnert.

ΗΙΜΜΕΛΣΒΛΥΜΕ

»Ein wahrer Göttersegen ist sie, diese Pflanze. Nichts hatte gegen die Zahnschmerzen geholfen und zu einem Zahnreißer wollte ich nicht gehen. Da hat mir eine Heilerin einen Tee aus den Blättern gekocht und meine Schmerzen wurden alsbald erträglicher. Gepriesen sei Zatura, gepriesen die Heilerin. Ich werde sie beide reichlich belohnen! Den Preis des nächsten Sieges teile ich unter ihnen beiden auf!«

Thereiomenes aus Sidor Valantis, Gladiator mit Zahnschmerzen, neuzeitlich

Einen Spann hoch und mit direkt am Stil ansetzenden, ovalen oder runden Blättern wirkt das Pflänzchen recht unauffällig. Erst im Oktal des Chyrsir offenbart es Schönheit, wenn jedes Exemplar kurz unter der Spitze ein bis drei Blüten ausbildet. Diese bestehen aus runden bis ovalen Blütenblättern in Blau, Gelb oder Orange, die selten mehr als einen Finger lang werden und des Nachts sich überlappend die Blüte umschließen. Die Mitte der Blüte mit den Pollen ist weiß. Die Blüte dauert das halbe Oktal, ein halbes Oktal später haben sich aus jeder Blüte ein halbes Dutzend bräunliche Samen gebildet. Wenn das Kraut nun gebogen wird und zurückschwingt, schleudert es einige Samen ein paar Gradu fort. Die Lebenserwartung liegt bei zwei bis drei Jahren.

Typ: Heilpflanze/Giftpflanze

Gebiet: südlich des Roten Orismani bis ans Valantische Meer

Verbreitung: Grasland, Wald (häufig), Steppe (selten)

Bestimmung: +5 (während der Blüte +2, mit Samen +4)

Ernte: Blätter ganzjährig, Samen erste drei Nonen des Gyl Dara

Grundmenge: 2 Blätter bzw. 3 Samen, letztere je 50 angefangene Stein Gewicht des Patienten

Dosis und Wirkung: Werden die Blätter aufgekocht, helfen sie gegen Zahnschmerzen. Die Samen bauen zwei Punkte Erschöpfung ab, enthalten aber ein Gift (Stufe 2), beim Scheitern der Probe erleidet das Opfer den Nachteil Farbenblind für die nächsten 12 Stunden, die nächste Regeneration verringert sich um 1. Werden Samen ohne Unterbrechung mehrere Tage hintereinander eingenommen, summiert sich die Stufe: für den zweiten Tag 4, für den dritten 6 usw.

Haltbarkeit: Blätter getrocknet W6+2 Nonen, Samen W3+2 Oktale. Dabei verringert sich nach der Hälfte der Jahre die Heilwirkung um einen Punkt, während das Gift gleich stark bleibt.

Preis: 8 Pk für Blätter, 9 Ag für Samen

LET'HUMI

»Wie sehr ich die Gestade meiner Heimat vermisst hatte, wurde mir nicht klar, als das Schiff anlandete; nicht, als mich mein großer Bruder begrüßte; nicht, als ich eine Frau wiedertraf, die ich mit dem Vater ihrer Kinder zusammengebracht hatte und deren herzliche und aufgeweckte Nachkommenschaft ich mit eigenen Augen sah. Nein, wirklich einen Sprung machte mein Herz, als ich einen der rotblauen Bäume sah, der im Zentrum eines Dorfplatzes stand und dessen Blattwerk sanft im Winde wogte. Die blauen und roten Blätter berührten sich, und heraus

kam das Farbspiel zu Ehren der Götter und Erbauung aller Lebewesen. Era'Sumu, du hast mich wieder!«

Ein Lev'ar nach seiner Rückkehr auf die Insel, neuzeitlich

Unter den vielen Züchtungen der Icemna auf ihrer Heimatinsel stellt der Let'humi eine besondere da. Die Bäume erreichen eine Höhe von bis zu 20 Gradu und tragen ihr Blattwerk in Form eines (stilisierten) Herzens - jedenfalls bei guter Pflege, sonst ist die Form eher verwachsen und unregelmäßig. Auf seiner Ostseite sind die Blätter rot und auf der andern blau. Mit den Farben der Götter werden selbige geehrt. Deswegen gilt er auch dort, wo es keinen Tempel gibt, als eine Art Schrein, an dem der Bürger sein Gebet gen Lev'tha oder Satu richtet. Er ist kein heiliger Boden im engeren Sinn, aber mancherorts werden seit einigen Jahren kleine, geweihte Götterstatuen in der Mitte des Astwerks befestigt.

Im Zatura bilden sich die aus zwei herzförmigen Blättern bestehenden Kelchblüten in etwa demselben Branton, den die Erasumier als Hautfarbe tragen. Sie duften angenehm weich. Nach der zwei Nonen währenden Blütezeit bilden sich unter den verschlossenen Blütenblättern die ebenfalls herzförmigen rote Samen, die während der zweiten None des Shinxir abfallen. Sie schmecken angenehm mild, gekocht auch süß. Ein einzelner Baum wirft etwa 10 Stein von ihnen ab. Zum Schutz der Kinder und zum Sammeln spannen die Erasumier in dieser Zeit Netze unter die Bäume.

Wegen seiner Bedeutung ist es verboten, ihn zu fällen. Ein wild vorkommender Baum wird bei Erschließung eines neuen Felds umbaut oder vorsichtig umgesetzt. Das grüne Holz ist sowieso zu nichts zu gebrauchen - zumindest offiziell. Blüten und Samen dagegen werden (getrocknet) als Schmuck oder Leckerei genutzt.

Typ: Nutz-/Zierpflanze

Gebiet: Era'Sumu

Verbreitung: Plätze, Alleen, Feldränder (häufig), Wildnis (selten)

Bestimmung: -2

Grundmenge: 1 Blüte

Dosis und Wirkung: Die Blüten haben nicht nur dekorativen Charakter, sondern können einen Streitsüchtigen beruhigen: Proben auf Jähzorn sind pro Blüte um 1 Punkt erschwert, auf Selbstbeherrschung zur Vermeidung von Gewalt dagegen um 1 erleichtert - so der Charakter ihren Geruch nur wahrnehmen kann (max. 3 Punkte). Bei Rachsucht gilt der halbe Bonus. Getrocknete Blüten riechen nicht und besitzen keine Wirkung.

Haltbarkeit: frische Blüten gepflückt einige Tage,

getrocknet Oktale oder wenige Jahre, Samen trocken ein halbes Jahr

Preis: frische Blüten 7 Ag, getrocknet je nach Arrangement, Samen 4 Ag pro Stein

Name: Harmonieparfüm

Typ: Beruhigungsmittel

Zubereitung: 7 frische Blüten werden mit einem Schuss Alkohol vermischt und gekocht.

Dosis und Wirkung: Eine Dosis verleiht dem Anwender einen Harmonie fördernden Duft: die nächsten 3 Stunden müssen alle in Reichweite, die aggressive Handlungen beginnen wollen, eine Selbstbeherrschungs-Probe +4 ablegen. Verteidigung ist möglich.

Beginn: W6 KR

Haltbarkeit: W3+3 Oktale

Preis: 15 Au

МОНДБЛÜTE

»Wo die meisten Pflanzen doch das Licht der Sonne genießen, scheint die Mondblume jedoch nur in der Nacht ihre Blütenpracht zur Geltung bringen zu wollen. Im Schein des Mondes kann man auf Era' Sumu ihre weißen Blütenblätter ausmachen.

Doch Vorsicht vor den Früchten! Sie sind nicht sonderlich bekömmlich.«

Diophanus, mayenischer Seefahrer

Des Nachts im Zatura kann der Einheimische und Reisende auf Era'Sumu die im Schein des vollen Mondes wie weiße Milch scheinenden Blüten ausmachen. Die Belyabel-Falter sorgen für die Bestäubung der paar Rundblüten pro Kraut. Tagsüber bilden sie dagegen nur die Spitzen eines unscheinbaren Gewächses, das auf Baumästen, Steilwänden und Gebäuden (auch in Blumenkästen) wächst. Zwei Oktale später hängt ein gutes Dutzend kleiner weißer Beeren an ihnen, genannt *Belyabels Tränen*, die der Mond angeblich über den Anblick der Mutter Sumu vergießt. Sie sind für Menschen ungekocht giftig, aber für Vögel bekömmlich. Nach der Verdauung scheiden sie die unscheinbaren Samen wieder aus.

Einst wuchsen diese Pflanzen auch auf dem Festland in Mayenios, aber durch die Abholzung zwecks Flottenbaus sind sie dort ausgestorben - zumindest die erasumische Art, andere Gewächse mögen durchaus andernorts auch Mondblüten heißen.

Typ: Giftpflanze/Nutzpflanze

Gebiet: Era'Sumu

Verbreitung: Wälder, Steilhänge, Häuser (häufig)

Bestimmung: +5, nachts während der Blüte -3, mit Früchten 0

Grundmenge: ein gutes halbes Dutzend Beeren

Dosis und Wirkung: Die ungekochten Früchte sind leicht giftig: Stufe 2, W3-1 SP/SR (bei gelungener Probe halber Schaden) je Grundmenge für 1W3 SR. Beginn nach 1 SR. Fünf Dutzend Beeren entsprechen einer (schmalen) Mahlzeit. Die gekochten Früchte sind dagegen verdauungsfördernd. Nach W3 SR macht sich der Drang deutlich bemerkbar. Wer die Wirkung unterdrücken will, muss eine Körperbeherrschungs-Probe +5 bestehen - oder mag seine Hose unfein beschmutzen.

Haltbarkeit: Frische Früchte W3 Nonen, gekocht und getrocknet W3 Oktale

Preis: 5 Ag/Grundmenge

РЕГЕНБОВЕНБЛУМЕ

»Selten nur zu finden ist jenes Gewächs, das zwölf Mal im Jahr seine Farbe wechselt. Niemals vor Ablauf dieser Zeit wiederholt sich eine. Auch die Wirkung ändert sich, jedoch sind nur wenige Priester in der Lage, die frischen Blätter für Rituale einzusetzen. Dämonen meiden die Pflanzen, da sie einen Funken göttlicher Macht beinhaltet. Handelt es sich um entrückte Dnaa, oder die Herrscher der Zukunft, die erst zu gehen lernen müssen? Welche Chimärenzüchtung ist schon durchgehend von den Göttern gesegnet? Noch verwirrender sind Berichte über ihr Gegenstück, dass die Kräfte der Dämonen beinhalten soll. Aber wo sollten wir danach suchen? Bis auf weiteres widme ich mich wieder meinen Schülern, um danach weiter zu forschen in dieser Angelegenheit. Ihr wisst ja, dass mir der Rang eines Magus immer schon das minderste Ziel war.«

Brief des Oktadodes te Phraisophos an seinen Lehrmeister, neuzeitlich

In Aventurien ist diese Pflanze als Alveranie bekannt (ZBA 228). Das dämonische Gegenstück mag existieren oder nicht, das ist ungeklärt.

СЗЕНАРЈОІДЕЕН

Hier finden Sie nun einige Ideen, wie man einige der Wesen im Spiel einbauen oder ein ganzes Szenario darum herum entwickeln kann.

»Der Thearchenskorpion bietet sich als klassische unliebsame Begegnung in oder am Rande der Narkramar an. Er könnte einen Reitskarabäus der Karawane der Helden angreifen und somit eine Gefahr für die Gruppe werden.

»Möglicherweise hat auch ein Optimat mit einer Leidenschaft für exotische Haustiere den Skorpion ins Auge gefasst und beauftragt eine Gruppe Abenteurer einen für ihn zu fangen - lebendig, versteht sich.

»Die Helden sind auf einer gefährlichen Reise im Norden unterwegs. Sie treffen dabei auf die Spuren eines Fenris und werden tagelang von diesem verfolgt. Er zeigt sich nur selten, wartet aber auf eine gute Gelegenheit, um die Helden in einen Hinterhalt zu locken und sie mit seinem Geheul zu verängstigen. Dann stürzt er sich auf das schwächste Opfer.

»Die Helden könnten in die Fänge von Shakagra geraten und müssen sich befreien. Eines der Wachtiere ist ein Fenris und auch diesen gilt es zu überwinden. Vielleicht müssen sie gar, gehetzt von dem Fenris, durch Eiswüsten fliehen.

»Die Gruppe wird von einem Geschichtskundigen angeworben, um in alten Archiven mehr über *Grar Kriach* herauszufinden. Dabei stoßen sie auch über Verweise zu den Vulturaks und könnten es gar mit einem Kult zu tun bekommen, der den Draydal nahe steht und die Heldengruppe ins Visier nimmt.

»In Anthalia werden die Helden Zeuge eines Angriffs der Draydal und mit ihnen kommt auch ein Schwarm Vulturaks dahergeflogen. Es gilt, die Stadt oder das Dorf zu verteidigen und sich um die fliegenden Bestien zu kümmern.

»Die Helden müssen in das Atriumhaus eines Optimaten einbrechen. Unglücklicherweise züchtet dieser in seinem Garten Schreckhühner. Somit wird die Gruppe vor ein Problem gestellt.

»So aggressiv Schreckhühner auch sein mögen, einige Exemplare sind auch friedfertig. Eines davon könnte in den Besitz eines Helden gelangen, der nun ein ungewöhnliches und zutrauliches Haustier hat. Allerdings wird er damit auch manches Problem bekommen (denn es lässt sich trotz allem nicht von jedem streicheln - ein Schlag des Hühnchens könnte sich auf dessen Besitzer auswirken).

DIE "SPIEL' 2010"

von Corinna Kersten

Manchmal bringen Rekorde auch Nachteile mit sich.

Es ist Samstag, der 23. Oktober 2010, und ich versuche, mich auf der Spielmesse in Essen durch die Menschenmassen zu schieben. In den Gängen der Ausstellungshallen herrscht ein derartiges Gedränge, dass oft kein Vorwärtsschreiten mehr möglich ist, wenn man auf den Einsatz von Gewalt verzichten möchte. Mein großer Rucksack, den ich mit zahlreichen Einkäufen zu füllen beabsichtige, erschwert es mir zusätzlich, mich durch die Menge zu schlängeln. Dabei gibt es so viel Interessantes zu sehen - es ist bloß nicht ganz einfach, bis zu den Ständen vorzudringen. Dem Veranstalter der vom 21. - 24.10.2010 dauernden "Internationalen Spieltage SPIEL' 10 mit COMIC ACTION" zufolge bricht die weltgrößte Messe für Gesellschaftsspiele dieses Jahr alle Rekorde: Auf einer Ausstellungsfläche von 42.000 m² warten 786 Aussteller aus 32 Nationen mit mehr als 650 neuen Spielen auf Käufer. Und auch die Anzahl der Besucher ist rekordverdächtig: Es werden rund 150.000 Besucher erwartet und offenbar sind sie alle ausgerechnet heute gekommen. Einige von ihnen sind in Gewandung unterwegs.



Nach dem Motto "das Wichtigste zuerst" mache ich mich auf den Weg zum Stand von Ulisses bzw. Uhrwerk. Sofort entdecke ich ein bekanntes Gesicht; Patric Götz ist eifrig bemüht, den Wünschen seiner Kunden nachzukommen. Patric hingegen hat Mühe, mich wiederzuerkennen - was ich ihm nicht verübeln kann, immerhin stehe ich als Elfe vor ihm. Ich bin mit meiner LARP-Gruppe hergekommen. Ich frage Patric, was es bei Myranor Neues gibt. Viel ist es nicht. Es gibt eine farbige **Karte von Myranor** im Format DIN A1 (ein hübscher Wandschmuck für 9,95 €) und einen niedlichen achtseitigen **Götterwürfel** mit den Symbolen der Oktade (in den Farben Schwarz, Weiß und Elfenbein).



Die Farbkarte wird in einer kleineren Version auch in dem lang ersehnten Band "Unter dem Sternpfeiler" zu finden sein, der 2011 erscheinen soll. Ebenfalls für 2011 sind "Wege nach Myranor", der Magotech-Band und ein Band über Era'Sumu geplant sowie eine Daranel-Kurz-geschichten-Anthologie, für die auch Bernhard Hennens als Autor verpflichtet werden konnte. Der Götterwürfel ist spieltechnisch nicht erforderlich. Als ich überlege, welchen praktischen Nutzen er haben könnte, kommt mir spontan der Gedanke, mit Hilfe eines solchen Würfels festzulegen, welcher Gott den Helden gerade beisteht oder ihnen Steine in den Weg legt (ganz nach der jeweiligen Laune des Spielleiters). Außerdem könnte ich damit meine Aventurien-Spieler erschrecken, wenn ich den ihnen unbekannten Würfel unvermittelt benutze und dabei ein sorgenvolles Gesicht mache.

Eine weitere Neuheit von Ulisses, die jedoch nichts mit Myranor zu tun hat, ist das Rollenspiel "**Justifiers**" von Markus Heitz. Hier erleben die Helden als Wesen, die halb Mensch, halb Tier sind (sogenannte Betas), Abenteuer im Weltraum. Wer also immer schon einmal eine halbe Amauna spielen wollte - nur zu. Ähnlich wie bei "John Sinclair" sind die einfachen Regeln und die ausführlich ausgearbeiteten Abenteuer ausgesprochen Einsteigerfreundlich - sowohl für unerfahrene Spieler als auch für unerfahrene Spielleiter. Erfahrene Spieler dürften die detaillierten Vorgaben allerdings als "Railroading" empfinden. Aber es könnte eine gute Methode sein, um skeptische Freunde ("Rollenspiel ist doch so fürchterlich kompliziert") zu unserem liebsten Hobby hinzulocken. Für DSA gibt es eine solche vereinfachte Version bisher nicht und Christian Lonsing zufolge ist dies auch zukünftig nicht geplant.

Nach dem Besuch des Ulisses-Standes versuche ich mir einen Überblick zu verschaffen, was die Spielemesse dieses Jahr alles zu bieten hat. Den mit Abstand größten Teil des Angebots stellen Spiele für Kinder und Gesellschaftsspiele. Hinzu kommen Bücher, Comics und alle Arten des RPs: Pen&Paper, PC, Tabletop, Table Cardgames, Brettspiele und LARP. Was LARP betrifft, ist das Angebot leider sehr überschaubar, da war die RPC in Köln wesentlich besser sortiert. Um auch den ganz großen Kindern ungestörten Spielspaß zu ermöglichen, gibt es dieses Jahr erstmals einen Kindergarten, in dem die Kleinen "spielerisch betreut" werden, wie der Veranstalter verspricht. Das Mitbringen von Haustieren ist übrigens verboten und das ist auch gut so, die armen Viecher würden im Gedränge sonst totgetreten - es sei denn, sie werden auf der Schulter getragen.



Am Nachmittag lässt das Gedränge endlich nach - und meine Energie ebenfalls. Dennoch nutze ich die Gelegenheit, nun in Ruhe noch Einkäufe zu tätigen. Endlich kann ich mir die Sachen ausgiebig anschauen, ohne permanent angerempelt zu werden. Als die Messe schließlich endet, sind mein Geldbeutel und ich erschöpft, mein Rucksack hingegen ist gut gefüllt.

Insgesamt hat mir die SPIEL' 10 gut gefallen - trotz der Enge - und ich werde auch nächstes Jahr wieder hinfahren. Aber ich würde es sehr begrüßen, wenn der Veranstalter beim nächsten Mal noch mindestens eine weitere Halle mieten würde, damit die Besucher mehr Bewegungsfreiheit haben!

Und für alle, die ebenso wie ich schon die Vorfreude auf zwei große (Rollens-)Spielemessen im Jahr 2011 genießen wollen, sind hier die Termine:

Die **Role Play Convention (RPC) 2011** öffnet am 7.+8. Mai 2011 in Köln ihre Pforten, die internationalen Spieltage **SPIEL' 11** mit COMIC ACTION finden vom 20.-23. Oktober 2011 in Essen statt.

MYRANISCHES AVENTURIEN - BOTSCHAFTER DES HORIZONTS

von René Littek

Von Aventuriens Gestaden brechen mit jedem Jahr mehr Avesritter auf, die Ufer der Gölidenen Lande jenseits des Horizonts zu erstürmen, doch finden sich nur wenige Myraner, weil diese meist zu Recht den Zorn der Meerresgötter fürchten, die bisher die Reise nach Aventurien angetreten haben. Zwei dieser Botschafter des Horizonts sollen hier nun vorgestellt werden.

ΠΑΖΙΤΕΡ VAAΠ

Emissär des Imperiums von Cantora und Corabis

Seine Exzellenz ter Vaan erreichte 1006 BF mit einem aventurischen Frachtschiff des Handelshauses Bramstetter von Balan Cantara aus den aventurischen Kontinent.

Er kaufte eine Villa in der Nähe von Vinsalt und stellte sich bei Hofe als ‚Emissär des Imperiums von Cantora und Corabis‘ vor, was man, da man diese Behauptung nicht prüfen konnte, akzeptierte. Der etwa 1,91 Schritt große ‚Botschafter des Gölidenlandes‘, fällt neben seiner Adlernase vor allem



durch seine schwarze Haut, die silbernen Fingernägel und seine goldene Augen auf. Sein metallisch schwarzes Haar verdeckt zudem meist seine langgezogenen, sich nach oben verjüngenden, aber nicht spitzen Ohren. Nazir trägt stets fremdartige, reiche Gewänder aus Atlas und Satin. Die Roben und wallenden Tücher sind zudem fast immer mit lang gezogenen geometrischen Symbolen verziert, die an Himmel, Chaos und Lüge erinnern. Immer an seiner Hand befindet sich ein Siegelring aus rauchig-grünem Malachit, der einen von Pyramiden eingerahmten Zitadellenthron vor Sternen zeigt, angeblich das Emblem des Großen Imperiums. Botschafter ter Vaan spricht das Horati mit dunklem Akzent, durchsetzt mit Knack- und Schnalzlauten, und untermauert seine Worte mit träumerischen Gesten, die mehr an Meditation und Zaubergesten gemahnen. Den Umstand, dass er bisweilen beim Gehen violette Fußabdrücke hinterlässt, die nach Minuten zu verdunsten scheinen, würdigt er keines Kommentars.

Auch sonst ist Nazir ter Vaan eher wählerisch, was die Auswahl seiner Gesprächs- und Korrespondenzpartner angeht, und meidet die Öffentlichkeit. Zu seinen Kontakten zählen Hesinde-Geweihte und Gelehrte aus der Halle der Weisheit, einzelne Magier, darunter Niam von Bosparan, sowie einige Akademieleiter, aber auch Fiaga ya Terdilion und einige Tierhändler, die exotische lebende Insekten und Spinnen beschaffen können, die angeblich für die umfangreiche Insektensammlung des Botschafters gedacht sind. Interviews und Expertisen lässt er sich bisweilen mit großzügigen Geschenken bezahlen.

Im Volk ist der undurchsichtige ter Vaan von Gerüchten umgeben. Manche glauben, er sei ein Schwarzmagier oder Spion Al'Anfas, andere sehen in ihm eine Quelle magischer Weisheit und myranischer Mysterien.

Nazir ter Vaan, eigentlich Na'sr T'Arvan, stammt tatsächlich aus dem Gölidenland und gehört zum Nomadenvolk der Ban Bargui, Feinden des Imperiums. Er diente als Botschafter seines Volkes im Imperium, doch als das Imperium seine Spionagetätigkeiten erkannte, musste Na'sr fluchtartig das Land verlassen und das aventurische Frachtschiff bot sich als beste Fluchtmöglichkeit an.

Was die Gerüchte um seine magischen Fähigkeiten angeht, beruhen auch diese auf Wahrheit, denn Nazir ist ein Aygon, ein Zauberer seines

Volkes, und gebietet über Beschwörungen unterschiedlichster Art.

Als die zweite Lamea-Expedition aus dem Gùldenland zurückkehrte, wurde Nazir 1030 BF auch im Horasreich als Spion enttarnt, da die Mannschaft die Depesche an die Würdenträger des Gùldenlandes als Sammlung von Nazirs Spionagetätigkeit auf aventurischem Boden erkannt hatte. Statt jedoch dem Henker vorgeführt zu werden, wurde Nazir vor die Wahl gestellt, für das Horasreich zu arbeiten und er dient nun heimlich dem Horas in allen Fragen und Belangen, die das Gùldenland betreffen, als Berater, wobei er für die Öffentlichkeit seine Rolle als ‚Emissär von Cantara und Corabis‘ aufrechterhält. Nazir wertet für den Horas die Logbücher der Lamea aus und betreibt vergleichende Dämonologie, wobei er in Kontakt mit Akademien, wie der Akademie der Erscheinungen zu Grangor, aber auch mit einzelnen Magiern steht.

Vor seiner Anwerbung durch den Horas fütterte der ‚Gesandte des Imperiums‘ Gùldenlandinteressierte zumeist mit Halbwahrheiten, wenn er überhaupt gewillt war, mit ihnen zu reden. Selbst sein angenommener Titel ist bereits eine Lüge, ist doch die Zeit der Co-Centropolen lange vorbei und die Macht des Imperiums liegt in Dorinthapoles. Die Unwissenheit der Aventurier über Myranor belustigt Nazir immer wieder aufs Vortrefflichste.

Doch mit seiner neuen Funktion bei Hofe muss ter Vaan sich jenen Gùldenlandfahrern, die in der Gunst des Horas stehen, nun auskunftsfreundlicher zeigen und mag sich bisweilen bereit erklären ihnen erstes Grundwissen zum myranischen Imperium und Sprachunterricht zu geben. Nur seine eigene Kultur spart er dabei bis heute aus.

Szenario: Käfer-Jagd

Als Aygon benötigt Nazir für seine Rituale und alchemistischen Tinkturen immer wieder Insekten und Spinnentiere, die er zum Teil bereits in seiner Villa züchtet. Doch bisweilen muss er doch den Auftrag erteilen, speziellere Insekten und Spinnen wie Marasken oder Smaragdspinnen für seine ‚Sammlung‘ lebend zu fangen. Nazir ist zudem auch an den Hinterlassenschaften der Magier-Mogule interessiert, da diese sich ebenfalls mit Insekten-Magie beschäftigten, und könnte eine Expedition finanzieren.

Unter anderem forscht Nazir immer noch daran, auch das letzte Relikt einer shingwanischen Verfluchung zu brechen: seine violetten Fußabdrücke, die einst dazu gedacht waren, ihm eine heimliche Flucht zu erschweren und heute nur noch zu bestimmten Zeiten auftreten.

Geb.: unbekannt

Haarfarbe: metallisch schwarz

Augenfarbe: gold

Kurzcharakteristik: kompetenter Spion, meisterlicher Aygon

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, IN 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Etikette 11, Lügen 16, Dämonologie (als Spezialgebiet der Magiekunde) 17

Herausragende Zauber und Rituale: Beherrscht Zauber der Quellen Iryabaar, Luft und Khalyanar meisterlich. Aventurisch sind seine Fähigkeiten beispielsweise mit Invocatio minor 17, Invocatio maior 16, Krabbelnder Schrecken 14, Hornissenruf 10, Arachnea 12, Dschinn (Luft) 12, Auris Nasus 10 und Imperavi Animus 14 vergleichbar.

Besonderheiten: verfügt über mehrere, teils myranische Artefakte und Ritualgegenstände, die ihm seine Zauberhandlungen erleichtern

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich (sein Einkommen wird nun vom Horas bestritten)

Verwendung im Spiel: Kann den Helden als geheimnisvoller Verbündeter oder Mentor auf dem Weg nach Myranor beistehen, ihnen aber auch in einer seiner mysteriösen Machenschaften als Gegner gegenüberstehen.

Zitat: "Bei uns im Gùldenland, das den Wissenenden auch als Thaesumu oder Myranor bekannt ist ..."

Quellen:

Nazir ter Vaan: Das Liebliche Feld (Geheimnisse) S. 21, FHI (HG) S.90, RzH S. 15, GA S.111, TCD S.15, 26, 33, 40, 74, 98, 100, 102, 114, 124, RdH S.96, 211

ERYLARIN DUNKELMOND

"Bewahrer des Lebensteins von Tie'shianna und Schüler des flüsternden Windes von Simyala"

Der fröhliche und charmante Erylarin ist ein relativ neuer Einwohner Vinsalts. Der etwa 1,60 Schritt große Elf mit den fast bodenlangen hellblonden Haaren und mysteriösen schwarzen Augen ist einer der angesagtesten Heiler und Traumdeuter der Vinsalter Oberschicht.

Erylarin beruft sich dabei auf das Wissen und Artefakte seiner hochelfischen Vorfahren und führt seine Konsultationen fast nur nachts im Lichte Madas durch, was für seine Kunden auch seine fast weiße Haut erklärt. Einige seiner Kunden mutmaßen bereits, dass es sich bei ihm in Wahrheit um den unsterblichen Elon Carhelan handelt. Würde ihn sein ‚elfisches Erbe‘ allein

nicht schon interessant genug für die Vinsalter machen, behauptet Erylarin zudem ‚in seiner Jugend‘ mit einem Gldenlandsegler den Westkontinent besucht zu haben.

Tatschlich hat ‚Erylarin‘ das Gldenland nicht nur besucht, sondern er stammt daher. Denn hinter der Maske des elfischen Heilers verbirgt sich in Wahrheit der nachtalbische Zauberweber Beryllis Eldarin nai Aphail, der einst dem kerrishitischen Potentaten von Ailish-Merkhaba, einer der groen Metropolen von Meralis, als Hofzauberer, Sterndeuter und Diplomat diente. Seit er jedoch fr seinen Herren eine geheimnisvolle Expedition anfhrte, gilt er in Myranor seit Jahrzehnten auf See verschollen und nicht wenige vermuten, dass einer seiner Feinde den Alben auf den Grund des Meeres geschickt hat.

Doch Beryllis wurde nach seinem Schiffbruch von einem aventurischen Gldenlandfahrer, der auf der Heimreise war, an Bord genommen und gelangte so nach Aventurien. Dort ging er in Havena an Land und lebte einige Zeit unter dem Namen Sindar Eltwyn als elfischer Arzt. Seine Beschftigung mit finsterner Magie und seine Opfer am Meer blieben jedoch nicht unbemerkt und eine Gruppe von Helden verjagte ihn aus Havena, woraufhin er auf die Zyklopeninseln flchtete und sich dort nach einiger Zeit den ‚Archonten des Naaghot-Shaar‘ anschloss, einem Zirkel, der den Namenlosen Gott unter demselben Namen wie die Bewohner von Ailish-Merkhaba verehrten. Er folgte dem Erzgeweihten ‚Graf‘ Sephirim Isyahadan zu Lescadir nach Tobrien, doch dort wurde der Kult kurz vor Vollen- dung einer mchtigen Beschwrung 1011 BF zer- schlagen.

Als die ‚Archonten‘ von der Gldenland-Expedi- tion des Horasreiches erfuhren, kehrte der Kult nach Vinsalt zurck. Beryllis unterrichtete hier das namenlose Gtterkind Tionnin Madaraesta- din in der Magie und den Gepflogenheiten des my- ranischen Kontinents. Mit der Reise des unheili- gen Kindes nach Myranor, um ‚die Nchte zu ver- einen‘, ist Beryllis gewahr geworden, dass selbst sein Schiffbruch Teil des gttlichen Plans war. Er hofft, dass Tionnin erleuchtet aus den Gldenen Landen zurckkehrt und die Irrlehren, die sich in Aventurien um den wahren Herrn der Gtter ge- bildet haben, hinwegfegen wird. Nach seinem ei- genen Gtterbild verkrpert er durch seine Lebensweise beide Hlften von Naaghot-Shaar, als Heiler die Geberin und als gnadenloser Beschwrer den Nehmer.

Als Heiler fr die feinere Gesellschaft nutzt er so- wohl elfische Heilmagie wie den Balsam Sala- bunde, aber auch myranische Alchemie, und er bannt die Krfte Mishkaryas, um Krankheiten auszutreiben. Als Beschwrer ist er in der Lage,

selbst mchtigste Dmonen in die derischen Sphren zu rufen und er kennt zahlreiche wahre Namen, zu denen in Aventurien gewhnlich nicht einmal die Dmonen bekannt sind.

Whrend seiner Behandlungen pflegt er seine Patienten sowohl mit der Weisheit des ‚Alten Volkes‘ als auch mit angenehmer Plauderei zu un- terhalten. Bei jenen, die fr das entsprechende Thema zugnglich erscheinen, bringt er behutsam das Gesprch auf die Umtriebe der Okkultisten um ‚den Scharlatan‘ Comto Salman de Myrantis, oberflchlich, um sie vor diesem zu warnen, tatschlich jedoch, um die Neugier auf den ge- heimnisvollen Comto zu wecken, hinter dessen Maske sich tatschlich Sephirim Isyahadan ver- birgt.

Szenario: Purpur-Trume

Ein Elf oder ein besonders intuitiver Held oder Traumgnger trumt in Vinsalt von einem Artefakt, das auf einem Schiff verborgen ist, welches in Kuslik vor Anker liegt. Tatschlich knnen die Helden das Schiff, einen gerade heimgekehrten Gldenland- fahrer, und das verborgene Kleinod aufspren. In der nchsten Nacht jedoch werden sie bereits von Meuchlern angegriffen. Der Traum war in Wirk- lichkeit eine Botschaft von Tionnin aus dem Gldenland an Beryllis, welche der Held nur durch Zufall aufgefangen hat. Mglicherweise hat er von nun an ja weitere Trume und vielleicht verweist man den Trumer ja an den elfischen Traumdeuter Erylarin in Vinsalt?



Geb.: um 937 BF

Haarfarbe: hellblond

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: kompetenter Heiler, meisterlicher Diplomat und Sterndeuter, brillanter Dämonenbeschwörer

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 17, CH 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Lügen 15, Menschenkenntnis 14, Magiekunde 16, Sternkunde 12

Herausragende Zauber und Rituale: Balsam 12, Invocatio maior 18, Unitatio 15,

Besonderheiten: trägt einen myranischen Akinax-Dolch, dessen Knauf die Gesichter einer Albin und eines Kerrishiters zeigt

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Freundlicher Heiler, Gegner hinter dem Vorhang, heimlicher Zubringer für die Archonten des Naagoth-Shaar

Zitat: "Dieser heilende Stein ist aus dem Tempel der Elfengöttin Nurti aus der untergegangenen ..." (Heiler), "Die Hand Naagoth-Shaar des Nehmers wird euch nun zerschmettern!" (Beschwörer und Kultist)

Quellen:

Beryllis Eldarin nai Aphail: Die Tage des Namenlosen S.48

Naagoth-Shaar (& Ailish-Me(r)khaba): Die Tage des Namenlosen S.48, (MyrAr S.22,) MyrGö S. 12, 80-81, 103, (112)

Sindar Eltwyn: Havena-Box S. SG2

Sephirim Isyahadan zu Lescadir/ Comto Salman de Myrantis: Die Tage des Namenlosen S. 49-50, RdH S.68, 132, 221

Tionnin Madaraestadin (& Ea'Myr): RzH S.77, RdH S.202-203, 222

DER BRAJANSTEMPEL VON ESTHENION

von Falk Swoboda

In der mayenischen Provinzhauptstadt Esthenion an der Küste der Galeerenbucht wird Brajan von Alters her als Schutzherr der Stadt angesehen, seit in den Chimärenkriegen die Tatkraft der Brajangarde die Stadt mehr als einmal vor der Plünderung rettete. Selbst der Bau der Oktrale im 29. Jahrhundert konnte diese herausragende Stellung nicht erschüttern, so dass auch heute noch der Kult des Brajan der wichtigste und sein Tempel der prächtigste am Ort ist.

Nachdem 3922 IZ ein verheerendes Erdbeben Esthenion erschüttert hatte, wurde der Tempel in den folgenden Jahren unter der Leitung des Architekten Anaxikrates Serr Kouramnion völlig neu errichtet. Allein die wuchtigen Gebäude zu beiden Seiten des Portals erinnern noch an die Pylonen des alten Tempels, während der Neubau sonst im klassischen dorinthischen Stil gestaltet wurde.

Die Front des Tempels überragt den als Kornmarkt genutzten Brajansplatz. Flankiert von den beiden weißverputzten Pylonen erhebt sich am oberen Ende einer großen Freitreppe der Portikus, der von sieben Säulen getragene Torbau. Links und rechts der Treppe wachen Statuen von Hippogriffen. Im Giebel zeigt ein buntes Relief den Gott und sein Gefolge, die anstürmende Chimären erschlagen. Im Inneren des Portikus befinden sich die Amtsstuben der Brajangarde.

Der nördliche Pylon beherbergt den städtischen Magistrat Esthenions und fungiert damit auch als Rathaus. Im Erdgeschoss befinden sich die städtische Schreibstube und das Archiv (15), im oberen Stockwerk die Amtsräume des Stadtkämmerers und die Steuerverwaltung. Der größte Teil des Obergeschosses wird vom großen Ratssaal eingenommen (8), in dem der Stadtrat tagt. Von einer Loggia an einer Ecke des Pylons werden Bekanntmachungen verlesen und neu ernannte Amtsträger der Bevölkerung vorgestellt.

Im südlichen Pylon befindet sich die Kommandantur der Brajangarde. Im Erdgeschoss finden sich Küche, Speisesaal (12) und Waffenkammer (11) der Garde, im Obergeschoss wohnt der Gardekommandant (13). Während inzwischen die meisten Mitglieder der Brajangarde in Häusern in der Stadt leben (wenn auch meist in unmittelbarer Nähe zum Tempel), sind in der rechten Säulenhalle einige Wohnungen für die Garde reserviert.

An der Innenseite des Pylons führt eine Treppe nach unten in den Kerker (9).

In Erinnerung an die Rolle des Tempels bei der Verteidigung der Stadt ist das Dach des Torbaus festungsartig gestaltet: Ein Wehrgang zieht sich quer über das gesamte Gebäude, und die Brüstung ist mit Zinnen versehen. Obwohl diese Anlage ursprünglich eher symbolisch gedacht war, hat sie sich doch während des großen Sklavenaufstandes und der Myrmidonenrevolte zu Beginn des 42. Jahrhunderts als Festung bewährt. Seitdem müssen immer zwei mittlere Tormenta auf dem Dach installiert sein; die derzeitigen haben allerdings eher musealen als praktischen Wert.

Betritt der Besucher den Innenhof, blickt er über den Hauptaltar (1) auf die weißgoldene Front des Tempels, der sich auf einem zwei Schritt hohen Podium über den Hof erhebt – die Kapitelle der Säulen und das durchsichtige Dach aus Optrilith sind daher auch von außerhalb des Tempelbezirks zu sehen. Zwei Reihen von je acht Säulen bilden die Vorhalle. Das Relief des Giebels zeigt im Zentrum Brajan und die Sonnenscheibe und zu seiner Seite Darstellungen des segensreichen Wirkens des Gottes: die Zaubermacht der Optimaten, die Verkündung von Gesetzen, die Bestrafung von Verbrechern und den Abschluss von Verträgen. Freie Bürger der Stadt Esthenion dürfen die Treppe emporsteigen und von der Vorhalle einen Blick ins Innere des Tempels werfen, wenn sie sich durch einen symbolischen hölzernen Dolch als bereit zur Verteidigung der Stadt ausweisen können.

Die doppelflügeligen Tore des Tempels werden täglich mit dem Sonnenaufgang geöffnet und am Abend wieder geschlossen. Am Tag fällt das Sonnenlicht durch das Optrilithdach und erhellt die Cella (2); im Gegensatz zu vielen anderen Brajantempeln hat sie nur kleine Fensteröffnungen, die fast immer im Schatten des Daches liegen. An der Rückwand der Cella steht das knapp vier Schritt hohe Kultbild. Es besteht aus weißem Marmor und zeigt den Gott in vergoldetem Gewand und mit goldener Halbmaske. Auf der linken Faust trägt er einen Falken, die Rechte stützt sich auf ein Schwert.

In den Nischen der Cella steht neben Opfergaben und Kultgegenständen auch die Brajanstatue des alten Tempels, ein deutlich kleineres Bildnis aus Bronze mit einem Illuminiumüberzug, das bei

den Festprozessionen am Sonnentag und am Thearchentag um den Tempel getragen wird.

Von der Cella aus führt eine Treppe in die Krypta (3), in der besonders verdiente Prätores, Hierophanten und Auguren bestattet liegen. Die ältesten Grabplatten reichen noch weit ins Erste Imperium zurück, auch wenn die dazugehörigen Gräber vermutlich beim Erdbeben und den folgenden Umbauten verschüttet wurden.

Hinter der Cella befindet sich die Schatzkammer, in der die kostbarsten Opfergaben und Kultgegenstände sowie die Kasse des Tempels aufbewahrt werden. Das wertvollste Stück ist ein von einem Geist der Endgültigkeit beseeltes Endurium-Opfermesser mit Thearchitknauf aus dem Ersten Imperium, das wohl ursprünglich aus einem Nereton-Tempel stammte.

Im südlichen Innenhof steht eine niedrige, zum Tempel hin offene Halle (die „Festhalle des Xeneiopyros“, 10), die von den Ausrichtern größerer Opferfeste gemietet werden kann, um dort das Opfermahl abzuhalten. Dazu verfügt die Halle auch über einen Anbau, der bei solchen Gelegenheiten als Küche genutzt wird.

An der anderen Seite des Tempelbaus sind ins Podium zwei kleine Schreine mit je einer Ädikula eingelassen, die den beiden Halbgöttern Sindarius (5) und Schelacha (6) aus dem Gefolge Brajans geweiht sind. Sindarius wird hier geopfert, um Pech und Unglück loszuwerden, während Schelacha vor Rechtsstreitigkeiten angerufen wird.

Der Innenhof des Tempels ist an drei Seiten von Säulenhallen umgeben. In der nördlichen sind die Sklavenquartiere und verschiedene Wirtschaftsräume untergebracht, darunter auch ein Stall für Opfertiere (7).

Die südliche Halle dient als Wohngebäude. Der vordere Teil ist für die Brajangarde bestimmt, der hintere für die Akoluthen und sonstigen Bediensteten des Tempels.

In der hinteren Säulenhalle, gegenüber dem Eingang, befinden sich die Räumlichkeiten der Tempelverwaltung und die Wohnräume der Priester. Der Mittelteil der Halle ist als Prätorienpalast ausgebaut. Im Erdgeschoss ist vor allem der mit Wand- und Deckengemälden prächtig ausgestattete Gerichtssaal (14) hervorzuheben, in dem Fälle mit hochrangigen Beteiligten behandelt werden (während es für die normalen Rechtsgeschäfte ein Gerichtsgebäude am Thearchenforum gibt).

Der Prätor selbst wohnt im Obergeschoss. Derzeitiger Prätor des Brajan ist Spektabilität Hermogenistes mir Aphirdanos, ein etwas untersetzter Optimat in den besten Jahren, dessen dreijährige Amtszeit in wenigen Monaten endet. Als ausgewiesener Rechtsexperte hat er die Funktion des Gerichtsherrn immerhin kompetent ausgefüllt,

während er die anderen Aufgaben eines Prätors weitgehend seinen Untergebenen überließ. Inzwischen beschäftigt er sich weit mehr mit den Details seines in Kürze bevorstehenden Umzuges nach Balan Mayek. Selbst in der Erledigung der Rechtsgeschäfte lässt er seit einiger Zeit erkennen, dass ihm die Steigerung seiner Einnahmen wichtiger ist als juristische Korrektheit – schließlich muss er Geld für das große Fest zur Amtsübergabe aufreiben.

Die alltäglichen Tempelgeschäfte und die geistliche Leitung des Kultes liegen in den Händen von Thrasymedeia Serra Brajan, einer noch jungen und idealistischen Klerikerin, die ihre frühe Berufung zur Hierophantin vor allem ihrer Verwandtschaft mit der Familie des Trodinars zu verdanken hat. Dennoch füllt sie ihr Amt mit einer Begeisterung aus, die nicht überall auf Gegenliebe stößt.

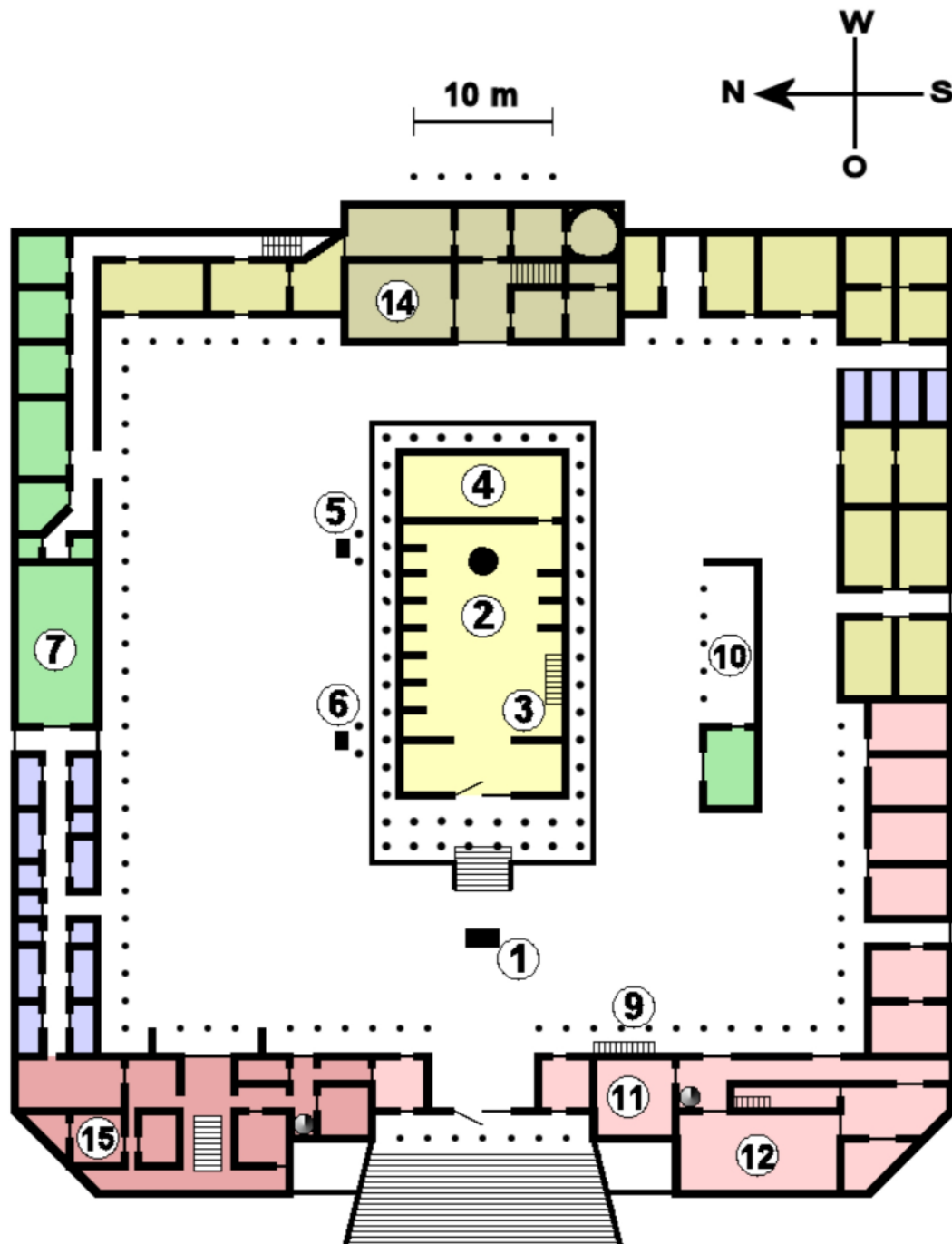
Die weiteren sieben Priester (fünf Kleriker und zwei nicht geweihte Priester) des Tempels sind alle schon älter als Thrasymedeia, was das Verhältnis nicht einfacher macht. Die Älteste des Klerikerkollegiums, die Amauna Palasyrene PaoSu, versucht dabei immer wieder, zwischen den Streitenden zu vermitteln. Die Stellung des Auguren Nomisios ist unangefochten, seit er vor gut dreißig Jahren eine langanhaltende Dürreperiode vorhergesagt sowie ihr bevorstehendes Ende ankündigte, so dass die Bürger Esthenions vorsorgen konnten und vor großem Schaden bewahrt blieben. Das gilt auch heute noch, obwohl Nomisios inzwischen über achtzig Jahre alt und fast blind ist, so dass er sich den Flug der Vögel von seinem erwählten Nachfolger Melanippos (der inzwischen auch die Fünzig überschritten hat) beschreiben lassen muss. Da seine Prophezeiungen zunehmend exzentrischer werden, wenden sich viele Bürger ohne sein Wissen an Melanippos (oder suchen einen privaten Wahrsager auf), um sich die Zukunft deuten zu lassen.

Offizielle Anfragen der Stadt dagegen werden ausschließlich von Nomisios beantwortet, denn wenn es um das Wohl Esthenions geht, beweist er immer noch außergewöhnliche Treffsicherheit.

Insbesondere der Gardekommandant, Serr Antistates, hofft, dass sich Thrasymedeias Idealismus mit der Zeit abnutzen wird. Antistates ist seit bald zwanzig Jahren Vizeprätor der Brajangarde. Er stieg aus den unteren Rängen auf und verwendet seine nicht unbeträchtlichen politischen Fähigkeiten inzwischen darauf, sich alle drei Jahre in seinem Amt bestätigen zu lassen. Die Garde führt er nicht zu straff, aber effizient, und besonders beim Umgang mit Höhergestellten (z. B. dem für seine Wiederwahl zuständigen Stadtrat) beweist er ein untrügliches Gespür dafür, welche Summen für eine Dienstleistung seiner Garde (oder einen übersehenen Vorfall) angemessen sind.

Auf dem Tempelgelände leben noch einige Akoluthen und freie Tempeldiener, die zum Unterhalt des Tempels und der Versorgung seiner Bewohner nötigen Sklaven sowie fünf Brajangardisten. Die

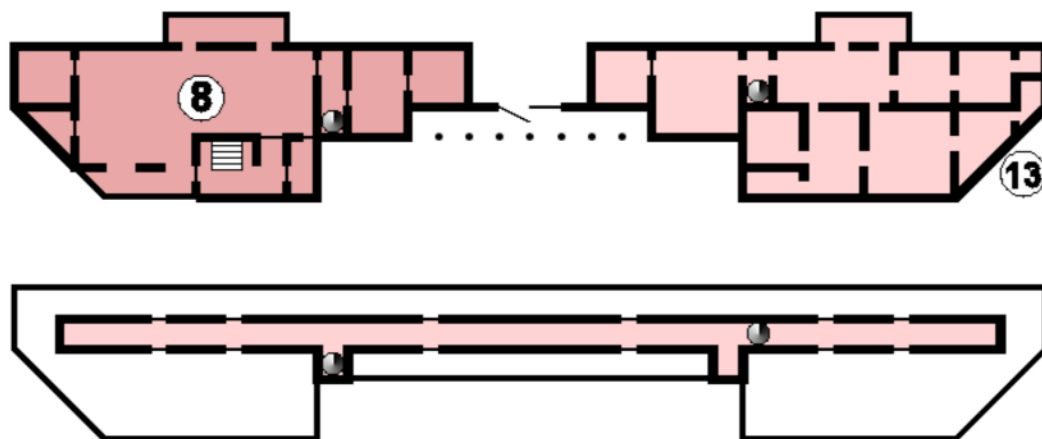
in der Stadtverwaltung tätigen Beamten, Schreiber und Sklaven wohnen nicht im Tempelbezirk.



LEGENDE

- 1 Altar
- 2 Cella mit Kultbild
- 3 Zugang zur Krypta
- 4 Schatzkammer
- 5 Ädikula des Sindarius
- 6 Ädikula der Schelacha
- 7 Stall
- 8 Ratssaal
- 9 Zugang zum Kerker
- 10 Festhalle
- 11 Waffenkammer der Garde
- 12 Speisesaal
- 13 Wohnung des Kommandanten
- 14 Gerichtssaal
- 15 Stadtarchiv

Tempel
Tempelverwaltung und Wohnungen
Palast des Prätors
Stadtverwaltung
Brajangarde
Wirtschaftsgebäude
Sklavenquartiere



FÜNF STUNDEN BIS ZUR EWIGKEIT

von Christian Charybalis Gaertner

Ein DSA-Myranor-4.1-Gruppenszenario

Für 3-5 erfahrene Helden, Veteranen

und mittel bis sehr erfahrene Meister

erprobt in zwei Myraniars-Spielrunden auf der
Rat-Con 2010

INHALT

Das Szenario	32
Kapitel I - Den müden Füßen Ruh	32
Meeresblut und stolze Wehr	32
Gyldraland in Not	33
Stadt der Segel	33
Fingerzeig der Herrin	33
Gischtstein	33
Das sehende Auge	34
Das Wogentor	34
Kapitel II - Fünf Stunden bis zur Ewigkeit	34
Die Zutaten des Heilmittels	35
Die hohe Kunst der Diplomatie	36
Der Titan	36
Kapitel III - Des Rätsels Lösung	37
Der Mühen Lohn	38
Wem die Stirne zu bieten ist	38
Dramatis Personae	39

Anmerkung:

Die hier wiedergegebenen Ereignisse sind frei erfunden und sind keine offiziellen zeitlichen und historischen Abläufe der Geschichte des Kontinents Myranor.

Alle Figuren, Beschreibungen etc. stammen aus meinen eigenen Überlegungen und sind kein offizieller Teil der vom Verlag festgelegten Hintergründe.

Gerade Myranor bietet genug Gelegenheiten um sich gestalterisch völlig auszutoben.

Dies habe ich im nun folgenden Szenario getan.

DAS SZENARIO

In dem nun folgenden Myranor-Szenario schlägt es die wackeren Helden im Spätsommer weit in den Norden des Imperiums.

Der Heerführer Gyldralands ist schwer erkrankt und seine Getreuen suchen fieberhaft nach einem Heilmittel.

Bei der Suche nach den vermeintlichen Zutaten für einen entsprechenden Trank begegnen den Helden so manche Gefahren.

Eine innerpolitische Intrige und ein Verräter in den eigenen Reihen der Gyldraländer werden aufgedeckt sowie ein drohender Krieg gerade noch verhindert.

Am Ende zeigt sich, dass mit gebührender Demut gegenüber den Göttern viel erreicht werden kann.

KAPITEL I: DEN MÜDEN FÜßEN RUH

Ruhe und Frieden findet der weitgereiste Wandersmann im schönen Gyldraland, dem Zusammenschluss der offiziell noch imperial zu nennenden Horasiat Trivinia, Iolon und Telaniu.

Diese werden "auf dem Papier" von drei Myriokraten als Entscheidungsträger und Machthaber regiert. Doch im eigentlichen Sinne stehen sie unter der Führung des fähigen und gerechten hjaldingschen Heermeisters Wendolyn "ohne Arm" ul Aldangara, der die Geschicke Gyldralands von seinem wehrhaften Stammsitz in Trivina aus regiert. Sein klangvoller Beiname ist ein Überbleibsel aus dem Krieg, in dem er seinen Schildarm bis unterhalb des Ellenbogens einbüßte.

MEERESBLUT UND STOLZE WEHR

Dank der hjaldingschen Oberschicht - den Edelingen, die ihre Ahnwurzeln bis ins Imperium verfolgen können, und den von ihnen aus den hjaldingschen Söldnerhaufen gegründeten ritterlichen Orden herrscht Friede und Eintracht im Land.

Im Seekrieg ab 4669 IZ gegen die Handelsnation der Serover erkämpften sich die Hjaldinger die Herrschaft nicht nur mit der für sie üblichen Gewalt, sondern dank ihres fähigen Heerführers

mehr denn je mit Raffinesse. Hierbei schien Wendolyn "ohne Arm" ein geradezu traumwandlerisches Gespür für das richtige Maß an Politik, etwas schwertlanzenrasselnden Druck und den Funden wundersamer Stammbaumdaten zu haben. Diese bestätigten vielen Hjaldingerfamilien ihre optimistische Herkunft, z. B. durch früheres Einheiraten in das Haus Aldangara und somit auch einen gewissen Rechtsanspruch auf Herrschaft oder zumindest eine bevorzugte Behandlung.

Imperiale Dekadenz, perfide Ränkespiele um Macht, Ruhm und Wohlstand sucht man hier in Gyldraland allerdings vergebens.

Die Staatsgöttin Gyldara Dravina und ihr Himmelsbote, der gehörnte, feuerfarbige Drache Hjalsikkar mit dem Kopf eines Ziegenbocks, scheinen schützend ihre Hände und Schwingen über die Bevölkerung des Landstriches zu halten.

Diese wird feudal regiert und verdient sich ihren Lebensunterhalt vor allem mit Fischfang, daneben mit Ackerbau und Viehzucht. Seine Edeling, Ritter hjaldingscher Abstammung, stellen eine starke und loyale militärische Macht im Lande dar.

Hier in unmittelbarer Nähe der serovischen Inseln stehen ritterliche Tugenden, Anstand und der unerschütterliche Glaube an die große Mutter Gyldara Dravina nach den überstandenen Entbehrungen des Krieges gegen die Serover hoch im Kurs.

Doch ein dunkler Schatten hat sich über das Reich gelegt. Denn der Heermeister Wendolyn "ohne Arm" ist schwer erkrankt.

Von seinen Getreuen schon ehrfurchtsvoll "König" genannt, liegt er an einer unbestimmten Krankheit leidend, seit bereits neun Nonen im Sterben.

GYLDRALAND in Poř

Wer kann ihn retten?

Gibt es ein Heilmittel?

Oder wird sein Tod erneut Chaos über das Land bringen, wie zu Zeiten des Hundertjährigen Seekrieges gegen Serovia?

Findet Angur Frostauge, der Runenmeister des Optimatenhauses Aldangara, nicht bald ein Heilmittel, um den König gesund zu machen, ist es um den Frieden an der thalassischen Nordküste geschehen.

Nun ist es an einer Hand voll tapferer Männer und Frauen die Zutaten für des Königs "Lebens-trunk" zu finden, die Angur Frostauge in den Runen gelesen hat.

STADT DER SEGEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schöne Hafenstadt Trivina scheint schier überquellen von waffenfähigen Patrioten, die den angeblichen Anschlag auf den König sühnen wollen.

Aufgeregt flattern die Fahnen des Hauses Aldangara, die den weißen Hirsch auf grünem Felde zeigen, im salzigen Seewind. Die Edeling, Meister der langen Schwertlanze, wittern bereits Verrat von Seiten des Hauses Ennandu.

Schon lassen die ersten Hetmänner ihre Drachenschiffe von Unterwasserexperten inspizieren und von hjaldingschen Krieger "Klar Deck" machen.

FINGERZEIG DER HERRIN

Die Priesterschaft der Gyldara sucht seit der Erkrankung des Heermeisters vor neun Nonen fieberhaft nach einem Heilmittel. Offenbar sind die hiesigen Medici und Alchemisten mit ihrem Hiero-Imperial bereits am Ende.

Akoluthen des Tempels streifen seitdem durch alle Teile Trivinas, auf der Suche nach weit gereisten Fremden, die vielleicht dank ihrer Reisen und des angesammelten Wissens weiterhelfen können.

Die Lage scheint aussichtslos und so ist es nicht verwunderlich, dass der Akoluth Vinus Paceter auch auf die Helden aufmerksam wird, wenn sie sich gerade in der Taverne "Gyldaras Einkehr" zur Rast niedergelassen haben.

Besonders exotische Helden wie Pardir, Shingwa oder gar Ashariel werden freudig und interessiert beäugt und für den frühen Abend in die Seeburg Gischstein eingeladen - mit der Bitte, sich doch einmal den kranken König anzusehen und sich anzuhören, was Angur Frostauge, der Vertraute und Berater des Königs, zu sagen hat.

GISCHSTEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aitzen, genannt die Güldene, die junge und schöne Frau des Heermeisters, empfängt die Helden herzlich in dem doch sehr feuchten und düsteren Gemäuer an der Küste des Thalassions, nachdem die Hjalsikkar-Gardisten sie durch das schwere, eisenbeschlagene Doppelflügeltor über die Zugbrücke haben passieren lassen.

Der bitter kalte Audienzsaal ist recht klein, mit Kriegsbannern, Waffen und Schilden dekoriert. Der düstere Steinthron wirkt verwaist. Zur Stärkung wird jedem Helden ein reich verziertes und mit heißem Met gefülltes Trinkhorn von Aitzen persönlich gereicht.

Nachdem die junge Gemahlin in kurzen immer wieder von herzzerreißenden Schluchzern unterbrochenen Worten vom qualvollen Krankheitsverlauf des

Königs berichtet hat, führt sie die Helden ins Schlafgemach des Königspaares.

Hier liegt schwer gezeichnet und bis auf die Knochen abgemagert der Heermeister. Was offenbar als harmloser Schnupfen auf einem Turnier begann und sich zu einer grässlichen Grippe mit Fieber und blutigem Auswurf entwickelte, scheint den König nun innerlich verfaulen zu lassen.

Heilkundige können weder Vergiftung noch magische Ursachen feststellen. Die Krankheit scheint völlig unbekannt und von seltsamer Herkunft.

DAS SEHENDE AUGE

Nach dem Besuch des Königs geleitet eine Hjalsikarwache die Helden durch die gewundenen Gänge in den unteren Teil der Burganlage.

In den Tiefen der Burgkatakomben hat Angur Frostauge in einer düsteren Grotte sein Domizil errichtet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der drei Schritt breite Gang öffnet sich hier und gibt den Blick auf einen dunklen unterirdischen Salzsee frei.

Der See erstreckt sich über eine Breite von ca. 10 Schritt und eine Länge von ca. 20 Schritt. Am Ende der überfluteten Grotte scheint das Wasser des Sees auf magische Art und Weise kreisförmig die Felswand hochzufließen. So ist ein eigenartig anmutendes flüssiges Portal entstanden, das groß genug erscheint, ein ganzes Drachenschiff aufnehmen zu können.

Rechter Hand führt ein schmaler Sims zu einem breiten Steg, an dem die "Eisengalle", das königliche Drachenschiff, vertäut liegt.

Linker Hand kann man einen wesentlich schmaleren und kürzeren Sims erkennen, der zu einer Art Hebel führt der in die Felswand eingelassen ist.

DAS WOGENTOR

Mit der hier vor Anker liegenden "Eisengalle", deren Bug mit Endurium überzogen ist, soll es den Helden möglich sein, das Wogentor zu anderen Orten zu durchfahren.

Der Hebel in der Wand dient dazu, eine arcanomechanische Apparatur in Gang zu setzen. Mittels dieser wird das Wasser im See derart erhitzt, dass die in ihm angeketteten Mholuren dazu gezwungen werden, eine Unterwasserwinde zu bedienen.

Die Winde setzt eine Art Schienensystem in Gang, auf dem die "Eisengalle" ganz ohne Ruder, Segel und Mannschaft auf das Wogentor zugetrieben wird.

Einzig ein kleines Ruderboot befindet sich auf dem Schiff, um es auf hoher See schnell verlassen zu können. Neben dem Mast ist ein findling-

großer, nachtblauer Obelisk zu sehen. Mehrere grün leuchtende Runenzeichen sind in ihn eingemeißelt. Zeichnet man diese Runen mit dem Finger in einer bestimmten Reihenfolge nach, leitet dies den magischen Rückruf des Schiffes in die Felsengrotte ein. Daraufhin bildet sich unter dem Schiff das Portal neu und das Schiff scheint zu versinken, nur um daraufhin wohlbehütet wieder in der Grotte aufzutauchen.

Ungeduldig und mürrisch erwartet Angur Frostauge das Eintreffen der Helden vom Deck der "Eisengalle" aus.

Er wird sie kurz und knapp auf die zu beschaffenden Zutaten des Tranks und die Einhaltung der richtigen Reihenfolge aufmerksam machen sowie auf die Beschaffenheit des Tores und seine gefährliche lebenszeitraubende Kraft.

Laut den Runen wird der König in etwa 6 Stunden seiner Krankheit erliegen. Um noch genügend Zeit für das Brauen des Tranks zu haben, bleibt den Helden also nur noch ein knappes Zeitfenster von fünf Stunden, um alle Ingredienzien zu besorgen.

KAPITEL II: FÜNF STUNDEN BIS ZUR EWIGKEIT

Die letzten Stunden des Königs sind langsam aber sicher gezählt und nur mittels des magischen "Wogentores", das einige Gefahren birgt, und des königlichen Schiffes "Eisengalle" sind die Orte, an denen sich die Substanzen finden lassen, schnell genug zu erreichen.

Das "Wogentor" ist ein altes "Zeitanomalie-Artefakt" aus den dämonischen Quellen von Eskates und Charypta. Allerdings stammt es noch aus einer Zeit, in der die Herrin der nachtblauen Untiefen noch keine gefallene Göttin war, sondern vielerorts als solche verehrt wurde.

Angur Frostauge hat es von einer seiner spirituellen Expeditionen in den Weiten des ewigen Eises des Nordens mitgebracht. Mit Hilfe der unheimlichen Shakagra hat er es aus einem Jahrtausende alten Gletscher extrahiert und nach Trivina bringen lassen.

Die tapferen Recken haben für die Beschaffung jeder der fünf Substanzen genau eine derische Stunde Zeit. Sollten sie nach Ablauf dieser Frist das Wogentor nicht wieder in Richtung Gyldraland passiert haben, so altern sie bei ihrer Rückkehr um die Jahre, die sie in Stunden zu viel an jenem Ort verbracht haben. Kehren sie jedoch vor Ablauf der Frist nach Gyldraland zurück, verjüngen sie sich pro Minute um einen Monat.

DIE ZUTATEN DES HEILMITTELS

FEDER EINER HEILIGEN GOLDTAUBE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wo lässt sich die Feder einer der Gyldara heiligen Taube wohl besser finden als in ihrem Tempel selbst? Der Tempel der Herrin Gyldara Dravina wurde im Stadtzentrum Trivinas als ein traditionelles hjaldingsches reetgedecktes Rundhaus mit heiliger, zentraler Feuerstelle angelegt. Im Inneren dominierende Farben des Tempelhauses sind warme Rot- und Orange-Töne. Drei Akoluthen in orangefarbene Roben gekleidet, sind einzig und allein damit beschäftigt, die ewige Flamme zu Ehren der Herrin zu schüren.

Jedoch ist die Flamme merklich schwächer geworden, seitdem der König erkrankt ist. Zwei große marmorne Statuen flankieren im Hintergrund die Feuerstelle. Es handelt sich um zwei verschiedene, doch klassische Darstellungen der Göttin Gyldara. Die eine Statue zeigt Gyldara in ihrer imperialen Verehrungsform als würdige Matrone mit Kopftuch und züchtigem Gewand - sinnbildlich für die Aspekte Glück, Gedeihen, Zufriedenheit und Familie. Die andere Statue zeigt sie in ihrer hjaldingschen Verehrungsform, als aktive Verteidigerin der Heimat. Sie trägt einen silbernen Helm mit dreiäugiger Gesichtsmaske, eine Schwertlanze, einen runden Schild sowie einen orangefarbenen Militärmantel.

Das Columbarium, eine Art große begehbare Voliere für die Zucht der heiligen Boten der Goldtauben, findet man im zum Himmel offenen Atrium des Gebäudes.

Hier ist in einer der beiden Volieren der Hohe-priester Gaum Gyldrason gerade dabei, die Tauben aus einer großen irdenen Schale mit Körnern zu füttern, während in der anderen Voliere drei Jünglinge des Tempels damit beschäftigt sind, schwitzend den Boden von verunreinigtem Einstreu und Taubenexkrementen zu befreien. Einer der Jünglinge trägt einen mit Moosen ausgelegten Weidenkorb mit sich, in dem er andächtig die ausgefallenen Federn der Goldtauben sammelt.

Am Eingang des Göttinnenhauses kann man einen recht beleibten Diener der Gyldara mit einem Bauchladen dabei antreffen, wie er allerlei Devotionalien an die Gläubigen verkauft. Unter anderem Räucherwerk, heilige Kerzen und Goldtaubenfedern, die für eine kleine Spende im heiligen Herdfeuer der Göttin geopfert werden können.

Wir wollen es dem diebischen oder diplomatischen Geschick der Helden überlassen, wie sie an eine der wertvollen Federn gelangen. Allerdings wird der Tempel die Federn nicht freiwillig an Fremde herausgeben, sind sie doch heilig und für die Opferrituale gedacht.

Die Herrin Gyldara Dravina mag bei einem allzu gewalttätigen Vorgehen der Helden selbst über sie richten und sie mit einem Unglücksfluch (Nachteil Pechmagnet) bestrafen.

BLUT EINER GORGONE

Die erste unheimliche Fahrt durch das Wogentor führt die Helden zu einer dicht bewaldeten Insel. Fast scheint es so, dass man durch einen gigantischen Wasserfall in eine andere Welt fährt. Zumindest werden die Helden bis auf die Knochen nass.

Die Insel ist von einem breiten Sumpfgürtel umgeben. Schilf wächst in großen Büscheln am Ufer und riesige Stechmückenschwärme sind allgegenwärtig. Das Anlanden mit dem kleinen Beiboot an die Insel wird entsprechend erschwert. Haben sich die Helden mühsam durch den Sumpf bis zum Waldrand gekämpft, sind sie von oben bis unten mit Schlamm und modrig riechendem Sumpfwasser bedeckt. Schnell wird klar, dass die Behausung der Gorgone - eine alte Mine - wohl nur am Hang der einzigen felsigen Anhöhe der Insel zu finden ist (Proben auf Wildnisleben / Orientierung). Ein finsterer Schacht mit einem alten rostigen Flaschenzug und maroden Holzbalustraden führt ca. 30 Schritt senkrecht in die stockfinstere Tiefe der Mine (Proben auf Klettern pro 10 Schritte, bei Fehlschlag 1W6-1 Fallschaden pro gefallenem Schritt). Sofern die Helden die Kletterpartie einigermaßen unbeschadet hinter sich gebracht haben, öffnet sich ein kurzer 3 auf 3 Schritt breiter Gang nach einigen Metern zu einem hallenartigen Felsendom. Die entfernte Decke des Domes ist mit spärlichen Leuchtquellen nicht auszumachen. Erkennbar sind jedoch die über 100 Steinstatuen ehemaliger Streiter und Kriegerinnen, die von der Gorgone in der Halle zu einer bizarren Tanzszenerie arrangiert wurden. Viel Zeit bleibt nicht, die armen Seelen näher in Augenschein zu nehmen, erklingt doch schon von der Decke der Felsenhalle das furchterregende Zischen einer angreifenden Stelzspinne. Haben die Helden das Haustier der Gorgone vernichtet, kommt diese rasend vor Zorn aus ihrem Versteck, um ihre Sammlung an schönen Skulpturen zu bereichern.

HAARE EINER UNDINE

Erneut reisen die wackeren Helden durch das Wogentor. Diesmal finden sie sich auf einem kalten, klaren Gebirgssee wieder. In der Nähe des Schiffes räkelt sich die nackte und wunderschöne Undine Mana auf einem großen blankpolierten

Felsen in der Sonne. Die Ufer des Gebirgssees sind steil und bewaldet und es weht trotz der gleißenden Sonne ein eiskalter Wind. Der Undine scheint dieser jedoch nichts auszumachen. Mit einem fischbeinernen Kamm fährt sie andächtig in langen Bahnen durch ihr Haar und scheint ihre Umgebung kaum wahrzunehmen.

Wird sie von den Helden angesprochen, beginnt sie hemmungslos mit ihnen zu flirten. Allerdings ist die Undine ein sehr launisches und melancholisches Wesen, das man nicht verärgern sollte. Auf die Bitte hin, den Helden doch ein Haar von ihr zu schenken, wird sie sehnsüchtig antworten. Das Leben im unterseeischen Reich ihres Vaters scheint sehr langweilig für die junge Undine zu sein. Sie sehnt sich nach Abwechslung und einem Gefährten, der ihr ins nasse Reich ihres Vaters folgt, um dort mit ihr zu leben. Dies würde natürlich den qualvollen Erstickungstod jedes nicht aquatischen Helden bedeuten. Mit kleinen Geschenken, Gedichten oder gar vorgetragenen Liedern lässt sie sich allerdings auch recht schnell überreden. Sollten die Helden versuchen, mit Gewalt an ihr Haar zu kommen, wird sich dieses binnen weniger Augenblicke wieder in Wasser verwandeln. Denn das Haar einer Undine muss aus freien Stücken gegeben werden, um in einem Zaubertrank Wirkung zu zeigen. Verärgert man die Undine zu sehr, wird sie mit ihren elementaren Kräften das Schiff zum Kentern bringen oder gar zerstören. Sollte einer der charismatischeren Helden offensiv mit der Undine flirten, wird sich diese unsterblich in ihn verlieben, was zur Folge hat, dass sie ihn von jetzt an für den Rest seines Lebens aus den unterschiedlichsten Wasserquellen heraus anschnachten wird. (Nachteil Lästige Mindergeister)

DIE HOHE KUNST DER DIPLOMATIE

ΤΡΙΟΡΤΑ ΔΕΣ ΟΡΤΙΜΑΤΕΝ ΜΑΥΡΙΑΝ
ΕΠΠΑΝΔΥ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Helle Aufregung, gar eine Massenpanik, bricht in der Hauptstadt Serovogor der serovischen Inseln aus, wenn die Helden mit dem seltsamen Drachenschiff direkt in den Hafen einlaufen.

Fast ausnahmslos liegen hier schwere, doch wehrhafte Koggen vor Anker. Es handelt sich um die berühmt-berüchtigten Handelskonvois der serovischen Händler.

Die Geschütz batterien der Wachtürme werden binnen Minuten auf den Hafeneingang ausgerichtet. Offenbar rechnet man mit einer gyldraländischen Invasion. Vor der Hafenmeisterei wird ein Kontingent Belaristen zusammengezogen. Dieses marschiert in geschlossenen und kampfbereiten

Reihen unter dem knatternden Banner des Hauses Ennandu (aufsteigendes See-Einhorn vor blau-grün-blau geteiltem Schild) über den menschenleeren Pier auf das Drachenschiff zu. Die Helden sollten sich eine gute Erklärung für den schneidigen Hauptmann Targos Serr Ennandu einfallen lassen, damit er sie nicht über den Haufen schießen lässt. Trotz aller Ausreden wird er sie in Hand- und Fußketten legen lassen und sie nach einem einstündigen Arrest vor den Generalkapitän der vereinigten serovischen Flotten Maurian Ennandu führen lassen. Eine einmalige Gelegenheit, auf diplomatischem Wege an die Maske des Optimaten zu gelangen.

Erzählen die Helden dem Optimaten von der Erkrankung Wendolyns und den Plänen Angur Frostauges, wird er sich sehr bestürzt zeigen. Er bietet ohne Umschweife seine Unterstützung bei der Untersuchung der Krankheit seines ehemaligen Kriegsgegners an. Scheinbar liegt auch ihm viel daran, die diplomatischen Beziehungen zum Festland weiter auszubauen. Sein gesamtes Auftreten zeugt von tiefem Respekt gegenüber Wendolyn, den er als fähigen Kämpfer und brillanten Staatsmann und Strategen bezeichnet. Die merkwürdigen Pläne des Runenmeisters hält er für einen ausgemachten Mummenschanz und vermutet selbstsüchtige, dunkle Pläne Angurs dahinter. Allen Kriegsressentiments zum Trotz, stellt Maurian den Helden seinen fähigsten Heilkundigen zur Seite, der mit ihnen nach Trivina reisen soll, um sich den erkrankten König anzusehen. In die Ruinen des alten Horaspalastes etliche Millia vor den Toren der Stadt, zwischen üppigen Weiden und Feuchtwiesen gelegen, wird er sie nicht begleiten. Jedoch stellt er den Helden eine berittene Eskorte bis zu den zerfallenen Mauern der einstigen Horasstadt. Den Soldaten ist es verboten die Ruinen zu betreten, sollen doch dort immer noch die Geister der Gefallenen umgehen. Seine Triopta, von der er etliche Kopien besitzt, wird er nur gegen eine Bedingung herausgeben. Maurian möchte in Gyldraland in jedem der drei Horasiat eine magische Cammer eröffnen, um auch auf dem Festland präsent zu sein und dort Scholaren auszubilden. Darüber hinaus möchte er mit diesem Schritt die diplomatischen Beziehungen zwischen dem Haus Ennandu und dem Haus Aldangara festigen.

ΟΒΕΡΑΡΜΚΠΟΧΕΠ ΔΕΣ ΒΕΡΣΤΟΡΒΕΠΕΠ
ΗΟΡΑΣ ΑΥΣ ΣΕΡΟΒΟΓΟΡ

ΔΕΡ ΤΙΤΑΠ

Falls die Helden den alten, zerfallenen Neretonanger unweit des zerstörten Horaspalastes nach

der Grabkammer des Horas durchsuchen, machen sie eine ungewollte aber interessante Entdeckung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der größten Krypta des Angers, die offenbar einem verstorbenen Krieger hohen militärischen Ranges zugedacht war, finden sich die Spuren eines längst vergessenen und verselbstständigten Artefaktes.

Von außen betrachtet gleicht die Krypta einer kleinen nachgebildeten Akropolis. Über dem geborstenen Steintor prangt die Marmorstatue eines Speer- und Schildbewehrten Heroen. Der Kopf der Statue ist schon vor Jahren von den Schultern gebrochen.

Die Inschrift des Grabmals ist verwittert und auch mit viel Geduld nicht mehr zu entziffern. Eine schmale und steile Treppe führt in das Innere der Krypta, die nur aus einem Raum besteht, in dessen Mitte ein steinerner Sarkophag ruht.

Untersuchen die Helden den Raum genauer, können sie drei Dinge feststellen. Der Sargdeckel zeigt die Gestalt eines schlafenden Kriegers, der ein Schwert über der Brust in beiden Händen hält. Öffnet man den Sarg, findet man seine mumifizierte, gut erhaltene Leiche im Inneren. Oberhalb des Sarges befindet sich in der Wand eine leere Nische von 4 auf 5 Schritt. Nähere Betrachtung fördert zu Tage, dass hier einst ein schwerer Gegenstand gestanden haben muss.

Die linke Wand der gemauerten Grabkammer scheint vor langer Zeit von innen heraus eingerissen worden zu sein. Fast sieht es so aus als hätte sich etwas seinen Weg nach draußen gebahnt. Folgt man dem groben und einsturzgefährdeten Schacht, gelangt man nach ca. 10 Schritt in einem Bogen an die Oberfläche und findet sich unweit der alten Friedhofsmauer wieder.

Als einziger Gegenstand lässt sich noch eine hauchdünne, pergamentgroße Kupferplatte in dem Grabmal finden, in die auf Hiero-Imperial Zeichen graviert wurden. Die beiden Ränder der Platte weisen scharfe Fräskanten auf.

- Gegenwartsanalyse eingeleitet
- Bezeichnung Malachius 100; schwere Infanterie; Model "Frontlinie"
- Mission abgeschlossen; Rückkehr zur Basis
- Kollektiv 4.01 ohne direkten Befehl verlassen
- Einheit teilweise in den Sümpfen versprengt oder stark beschädigt
- Verbringung in Demontagekammern
- Erschaffer samt schmerzbringenden Werkzeugen eliminiert
- Status "Besitz des Hauses Aldangara" aufgegeben
- Grenze zum Sumpfland überschritten um 0.08
- Hjaldingard als negative Reparaturzone rot gekennzeichnet
- starke Beschädigung an unterem Rumpfteil festgestellt
- schwerwiegender Ölverlust

- Werkstätten in 45 Milia lokalisiert
- Luftfeuchtigkeit 15%, Sichtverhältnisse gut, hydraulischer Druck noch konstant
- neuer Status "Söldner" Definition: Zieleliminierung, Objekt- und Personenschutz gegen Sold
- Modus "alarm- und verteidigungsbereit" initialisiert
- Waffensysteme geprüft und einsatzbereit
- Klärung des Begriffes "Freiheit" im Gedächtnisspeicher für spätere Überprüfung abgelegt
- Vokalisierer zur Kommunikation mit anderen Spezies betriebsbereit

Den Leichnam des verstorbenen Horas finden die Helden nach langer mühsamer Suche im verschütteten Thronsaal des einstigen Horaspalastes. Haben sie sich über Schutthalten und hausgroße Steinquader gearbeitet, finden sie sein Skelett mittels einer Schwertlanze, die durch den Brustkorb getrieben wurde, an seinen Thron angenagelt.

Versucht man die Lanze zu entfernen oder macht sich gar an seinen sterblichen Überresten zu schaffen, erscheint im Sturzangriff der Totengeist der ermordeten Leibwache des Horas namens Sadul. Er hat die Gestalt eines schwarzbeschwingten Walküres angenommen. Ein schwarzer Topfhelm verdeckt sein Antlitz, schwarzes Leder bedeckt den gestählten Kriegerkörper. Mit ölig-schwarz glänzendem Schild und Schwertlanze bewaffnet geht er auf denjenigen los, der sich am Horas vergreifen wollte.

Keine fünf KR später erscheinen drei Nimamach, Attentäterdämonen aus den Schatten der Gesteinsquader heraus und greifen ebenfalls in den Kampf ein.

KAPITEL III: DES RÄTSELS

LÖSUNG

Mitnichten ist der "König" Opfer eines Anschlags der kultivierten Serover geworden oder gar des Hauses Ennandu. Vielmehr will ihn wohl die Herrin Gyldara einer letzten harten Prüfung unterziehen, bevor er die Geschicke des Landes endgültig in ihrem Namen lenken soll.

Friede soll endlich nicht nur auf dem Papier geschlossen werden zwischen Serovia und dem Festland, sondern auch Einzug halten in die Herzen der einstmals verfeindeten Parteien.

Darum ist die letzte Gabe von aller größter Wichtigkeit und die Diplomatie, um an sie zu gelangen, von hoher Sensibilität.

Angur Frostauge treibt jedoch sein eigenes dunkles Spiel.

Die Reisen durch das Wogentor haben den Mann arg geschwächt und ihn stark altern lassen.

Eigentlich sollte Angur ein fideler Mann von knapp 40 Sommern sein. Der Bund mit Charypta und die ständige Verwendung des Artefakts haben ihn jedoch gebrechlich werden lassen.

Die Erkrankung des Königs kam ihm gerade recht. Sein angeblicher Lebenstrunk ist vielmehr ein Verjüngungstrank, den er sich selbst verabreichen will, um wieder jung und vital zu werden.

Die Maske des Optimaten Maurian Ennadu ist nicht Teil seines Rituals, vielmehr will er diese durch die Helden stehlen lassen, um die Zwietracht zwischen Gyldraland und Serovia weiter zu schüren.

Am Ende des Abenteuers wird er versuchen sich selbst den Trank zu verabreichen und mit der Maske Maurians durch das Wogentor zu verschwinden.

Sollten die Helden ihm auf die Schliche kommen und versuchen ihn aufzuhalten, wird er sich mittels der Kraft seiner Runenmagie zur Wehr setzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein spärlicher Tropfen des Verjüngungselixiers ist noch übrig. Dieses vermag dem König jedoch nicht auf Dauer zu helfen. Seine Haut glättet sich zwar wieder und auch eine rosige Gesichtsfarbe stellt sich langsam aber sicher wieder ein.

Doch die eigentliche Krankheit lässt sich nicht aufhalten.

Alle Hoffnung scheint vergebens. Gaum Gyldrason ist herbeigeeilt und auch Jasper, der heilkundige Serover, ringt verzweifelt die Hände. Untätig müssen alle mit ansehen, wie der König seine letzte Reise antritt. Aitzen, die Gemahlin des Heermeisters, hält weinend seine Hand, die immer krafloser wird.

Der Morgen graut mit einer prachtvollen orange-rot aufgehenden Brajansscheibe, die ihre Strahlen durch das geöffnete Fenster des Turmzimmers schickt, in dem Wendolyn dahinsiecht.

Eine behäbige Goldtaube landet schwer auf dem Sims des Fensters. Von der Anwesenheit der Menschen scheinbar unberührt, hüpfte sie schwerfällig über den Teppich zum Himmelbett des Königs. Langsamer Flügelschlag hebt den pummeligen Körper über die Bettkante, wo sie sich wie selbstverständlich nach wenigen Toppelschritten auf der Brust des Heermeisters niederlässt. Leise gurrend dreht das heilige Tier den Kopf immer wieder von einer Seite auf die andere. Ein warmer, goldener Lichtschein geht von ihrem Körper aus und erhellt den ganzen Raum. In den Köpfen der Anwesenden erscheinen ungewollt Bilder, die von Hoffnung und Glück künden. Ein wohliger Schauer der Zufriedenheit umgibt sie. Von der tiefen Freundschaft der Helden zueinander erfährt man im Zimmer des Königs. Männer und Frauen die gemein-

sam schon so mancher Gefahr getrotzt haben. Von der Liebe und Treue der Königin zu ihrem Gemahl auch während der schweren Krankheit weiß die Taube zu berichten. Von der Hoffnung und dem Vertrauen der Hjalssikkar-Gardisten in ihren Heermeister und von der Güte und Sorge der Gyldarapriesterschaft. Auch die Gedanken des serovischen Gesandten bleiben nicht verborgen. Friede ist sein innigster Wunsch. Friede zwischen den seit Jahrzehnten streitenden Parteien. Mit diesem letzten selbstlosen Gedanken ist die Heilung des Königs abgeschlossen. Noch matt vom tagelangen Siechtum hebt er sein Haupt von den Kissen: "Ich habe die Herrin Gyldara selbst gesehen, das wird ein wunderbarer Tag! Komm in meine Arme, meine schöne Königin." Mit diesen Worten nimmt er Aitzen, die Güldene, fest in seine Arme und lässt sie minutenlang nicht mehr los.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden sollten selbst am besten wissen, wann es unter der Begleitung der Gardisten Zeit ist, die herrschaftlichen Gemächer zu verlassen.

Zu Ehren der Helden wird eine ganze None lang ein Fest in den Straßen Trivinas abgehalten.

Gesandte aus Serovia treffen ein und der Generalkapitän der vereinigten serovischen Flotten, Maurian Ennadu, gibt sich persönlich die Ehre. Gemeinsam mit Optimaten des Hauses Aldangara will man sich um das unheimliche Wasserportal kümmern und es auf immer verschließen.

Eine reichliche Belohnung in Höhe von 30 Aureal für den Erhalt des Friedens beider Länder erhält jeder Held.

Ihnen, werter Spielleiter, sollte das ganze Abenteuer 400 AP wert sein. Bei Bedarf und einzelnen herausragenden rollenspielerischen Leistungen Ihrer Spieler individuell auch gerne mehr.

Spezielle Erfahrungen konnten die Helden in den Bereichen Klettern, Wildnisleben, Orientierung und Schwimmen sammeln.

WEM DIE STIRN ZU BIEGEN IST

GORGONE

Größe: 2,5 Schritt **Gewicht:** 150 Okul
INI 10+**W6** **GS** 10 **MR** 13 **KO** 22 **KK** 20 **WS** 11
LeP 60 **AsP** 40 **RS** 2

AT/PA 16/14 **TP** W6+3 **Krallen:** W6+6 **DK** NS
BK: Versteinernder Blick **RW** 13 Schritt **Dauer:** 1KR **Kosten:** 2W20 AsP

langsame Versteinerung = GE/KO/KK/FF des Opfers sinken pro SR um 1 Punkt. Sobald alle Punkte auf 0 sind, ist die Verwandlung permanent.

STELZSPINNEN

Größe: 5 Schritt **Gewicht:** 100 Okul
INI 10+W6 **GS** 15 **MR** 16 **KO** 16 **KK** 18 **WS** 8
LeP 60 **RS** 3
AT/PA 19/13 **TP** 3W6 Spinnfaden **DK** SP **RW** 6
 Schritt, Opfer kann nur ausweichen; TP=Tap*
 auf Entfesseln-Proben
AT/PA 13/12 **TP** W6+2 Klauen **DK** H
AT/PA 14/13 **TP** W6+6 Biss **DK** H
BK: Spinnfaden; Großer Gegner

ΥΠΔΙΠΕ - ΓΕΠΙΥΣ DES WASSERS

Größe: 1,7 Schritt **Gewicht:** 63 Okul
INI 12+W6 **GS** 10 **MR** 13 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 2
AT/PA 19/14 **TP** 3W6+3 Wasserpeitsche **DK** N
RW 7 Schritt
BK: Finte, Wuchtschlag, Gegenhalten, Klingens-
 sturm, Klingenwand, Aufmerksamkeit
 Niederwerfen (KK-Probe +1 pro 10 TP, KO-
 Probe +1 pro 10 TP= bei Misslingen, Wasser in
 der Lunge)

WALKÜRE - ΤΟΤΕΠΓΕΙΣΤ

Größe: 1,8 Schritt **Gewicht:** 85 Okul
INI 18+W6 **GS** 8 **MR** 10 **LeP** 50 **RS** 5
AT/PA 16/14 **TP** 2W6+2 Geisterwaffe **DK** HN
BK: Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, Hammer-
 schlag

ΠΙΜΑΜΑΧ

Größe: 1,7 Schritt **Gewicht:** 75 Okul
INI 20+W6 **GS** 12 **MR** 12 **LeP** 60 **RS** 3
AT/PA 18/14 **TP** W6+4 Dolch **DK** HN
BK: Gezielter Stich, Todesstoß (zusätzlich dop-
 pelter Schaden)

ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΝΑΕ

VINUS PACETER- Akoluth im Tempel der hei-
 ligen Herrin Gyldara Dravina zu Trivina

Erscheinung: Vinus ist ein untersetzter Mann von
 vielleicht 20 Götterläufen. Sein strohblondes Haar
 hat er sich zu einer Tonsur frisieren lassen. Stets
 trägt er eine makellos gepflegte orangene Tunika,
 die lediglich von einem schlichten gelben Stoff-
 band gehalten wird. Auffällig sind seine gepflegten
 Hände und die vielen Lachfältchen trotz seiner
 Jugend um seine hellen, wachen, blauen Augen
 und Mundwinkel.

Geschichte: Vinus Paceter trat schon im Alter von
 10 Frühlingen in den Tempeldienst der Gyldara
 ein. Zeigte er doch von frühester Kindheit an ei-
 nen gewissen Hang zu selbstlosen Taten. Den
 Menschen, denen er begegnete, schien er immer

Glück und Zufriedenheit zu bringen oder sie vor
 nahendem Unglück zu bewahren. Die Priester-
 schaft des Tempels hält viel auf ihn und schon
 manch ein überschwänglicher Gläubiger hat ihm
 eine goldene Zukunft im Schoße der Mutter
 Gyldara Dravina prophezeit. Auch bei seinen jun-
 gen Mitakoluthen steht Vinus hoch im Ansehen.
 Ist er doch stets hilfsbereit und freundlich ihnen
 gegenüber und nimmt ihnen gerne auch einmal
 unliebsame Aufgaben ab.

Charakter: Vinus besitzt ein sonniges Gemüt und
 kann keiner Fliege etwas zu leide tun. Leider hat
 ihn dies auch schon so manches Mal in schwierige
 Situationen gebracht. Sieht er doch nur das Gute
 im Menschen und scheint für die dunklen Seiten
 kein Gespür zu haben. Melancholie und Traurig-
 keit sind Fremdwörter für ihn. Wacht doch die
 Herrin Gyldara Dravina über jeden seiner
 Schritte. Voller Vertrauen legt er sein Schicksal in
 ihre Hände und verschwendet keinen düsteren
 Gedanken an die Wirrnisse der Vergangenheit
 oder des Morgens. So manch einer mag ihn ob sei-
 ner Lebensweise im hier und jetzt beneiden.

Darstellung: Lächeln Sie verschmitzt und Lachen
 Sie aus vollem Halse. Seien Sie überschwänglich
 in Ihren Gesten und fröhlich. Seien Sie glücklich
 und zeigen Sie das auch ihren Spielern! Ein fröh-
 licher und aufgeweckter Geist wohnt dem
 Geweihten inne. Vinus genießt das Leben und
 liebt es ebenso. Als Genussmensch ist er nicht nur
 Speis und Trank zugewandt, sondern auch den
 schönen Künsten, dem Theater und der Mine.

Funktion: Vinus Paceter ist für die Helden der er-
 ste Kontakt mit der lokalen Gyldarakirche. Dem-
 entsprechend sollte der erste Eindruck ein guter
 und unvergesslicher sein. Der Akoluth ist seit
 Nonen in der ganzen Stadt unterwegs und spricht
 immer wieder Fremde und Ausländer an, die ihm
 eventuell bei der Suche nach einem Heilmittel für
 den König helfen können. Der junge Kirchen-
 mann stellt den Kontakt zwischen dem Haus
 Aldangara und den Helden her und bringt somit
 erst den Stein ins Rollen.

Zitate: "Schaut euch diesen formidablen Künstler
 an! Ein Vergnügen ihm bei der Entstehung seines
 Werkes zuzusehen. Ich bin überwältigt!" "Ruhig
 Blut mein Freund. So trinkt erst mal einen Becher
 mit mir. Gyldara wird's schon fügen." "Ein herrli-
 cher Tag! Sonnenschein, frische Meeresluft und
 grünes Gras. Kann es etwas Schöneres geben?"

Alter: 21

Größe: 1,72

Haarfarbe: strohblond

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: fröhlicher, geselliger und wiss-
 begieriger Zeitgenosse

ANGUR FROSTAUGE - Runenmeister, Berater und Vertrauter am Hofe des Heermeisters zu Trivina

Erscheinung: Tief gebeugt stützt sich der alte Mann auf seinen knorrigen Optimatenstab. Ein beachtlicher Buckel wölbt sich unter seinem zerschissenen meergrünen Gewand, welches über und über mit hjaldingschen Runen verziert ist. Sein rechtes Auge schimmert blind und milchig-weiß unter einem wulstigen Narbengeflecht und scheint doch jedes Gegenüber genauestens zu verfolgen. Die alte Narbe zieht sich quer über die gesamte Gesichtshälfte und scheint von einem mächtigen Hieb zu stammen.

Das gesamte Antlitz wirkt furchterregend, die stehenden, grauen Augen liegen tief in dunklen Höhlen, was seine dreiäugige Triopta nur noch finsterer erscheinen lässt. Um den grimmigen Mund ziehen sich tiefe mürrische Falten wie dunkle Felsspalten über das ganze Gesicht.

Sein Haar wächst ihm verfilzt und lang in grau-weißen Strähnen den Rücken hinunter, während sich auf seinem Haupte schon eine beachtliche Stirnglatze gebildet hat. Seine spröden Fingernägel sind bei näherer Betrachtung gesplittert und gelblich verfärbt.

Geschichte: Angur ist das Kind einer unheiligen Verbindung zwischen einer Shakagra und einem Hjaldinger. Aufgewachsen bei den sinistren Wesen, sind ihm keine Entbehrungen fremd, unterwiesen in ihren dunklen Ritualen, wurde der Grundstein für sein magisches Interesse gelegt. Obwohl er seine eisigen Wurzeln nie ganz hinter sich gelassen hat, zog es ihn doch aus der Wildnis des ewigen Eises in die menschlichen Städte. In Trivina hat er sich durch Bestechung, Mord und geschickte politische Schachzüge seine Stellung am Hofe des Heermeisters erarbeitet. Als sein früherer Waffengefährte im Kampf gegen die Serover besitzt er das bedingungslose Vertrauen des Herrschers. Eine Heirat in das optimatische Haus Aldangara ermöglichte ihm schon in jungen Jahren das Studium magischer Schriften und eine versierte Ausbildung. Der bisher ungeklärte Jagdunfall seiner früheren Gattin, gibt bis heute Rätsel auf.

Charakter: Angur ist mehr Shakagra als Mensch. Verschlagen, hinterhältig und frei von jedem Skrupel geht er seinen Weg, jedes Hindernis dabei bedingungslos aus dem Weg räumend. Das *Frostauge* ist egoistisch bis ins Mark und lebt nur für seinen eigenen Vorteil. Allerdings versteht er es auch geschickt andere für sich zu vereinnahmen und trotz seines abstoßenden Äußeren charismatisch auf sie einzuwirken. Schon oft hat dem Halbblut dabei seine bei Hof verleugnete Herkunft geholfen.

Darstellung: Spielen Sie den mürrischen, alten Mann. Seien Sie launisch. Meckern Sie an allem und jedem herum. Angur muss den Helden nicht sympathisch sein. Sprechen Sie im Befehlston und lassen Sie keine Gegenrede oder Widerworte gelten. Ihr Wort ist Gesetz, alles andere ist nur Gewäsch nichtsnutziger Würmer!

Funktion: Angur ist der eigentliche Auftraggeber des Abenteuers. Dabei sollten die Helden natürlich zu Beginn noch nicht erfahren, dass sie eigentlich nicht auf der Suche nach einem Heilmittel für den König sind, sondern nach etwas völlig anderem. *Frostauge* ist aber auch mitunter der potenzielle Gegenspieler der Helden, den es zum Ende des Abenteuers darzustellen gilt.

Zitate: "Seroverblut und Rissopisse! Erzählt mir etwas, was mich interessiert." "Überlasst das Denken mir, ihr Hohlköpfe." "Habt ihr Angst vor dem Wogentor? Angst ist etwas für Waschweiber und kleine Kinder!"

Alter: 42 (sieht jedoch aufgrund magischer Veränderungen aus wie Ende 90)

Größe: gebeugte 1,61

Haarfarbe: grau-weiß

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: intoleranter, hinterhältiger und wortkarger Optimat, der seine eigenen Ziele verfolgt.

AITZEN "DIE GÜLDENE" AN ALDANGARA - Gemahlin des Heermeisters von Gyldraland

Erscheinung: Die Gemahlin des Heermeisters wirkt auf eine zerbrechliche Art und Weise schön. Ihr langes blondes Haar fällt ihr bis weit in den Rücken hinab und ist sehr gepflegt. Es scheint sie ein ständiger Hauch frischer Frühlingsluft zu umschmeicheln. Ihre leichten, rein weißen Gewänder sind makellos und betonen ihre zarte, schlanke Figur vortrefflich. Wache grüne Augen schauen unter langen Wimpern ob der Trauer um ihren Gemahl wässern in die Welt. Ein goldener Stirnreif verleiht ihr etwas Herrschaftliches, aber auch eine gewisse kindliche Note.

Geschichte: Schon früh verliebte sich Aitzen in den jungen und charismatischen Hjaldingerkrieger Wendolyn. Sie kannten sich schon, als sie noch Kinder waren und in den unendlichen Hügeln des Nordlandes gemeinsam Verstecken spielten. Der Krieg und die Sorge um das Land ihrer Väter waren noch fern. Aus dem Spiel wurde Ernst und aus Aitzen und Wendolyn, den beiden Spielgefährten aus Kindertagen, wurde ein Liebespaar. Gegen die Irrungen und Wirrungen des Krieges, gegen alle Widerstände hat die Liebe der Beiden überlebt. Aitzen war stets an der Seite ihres Gemahls, wenn dieser ihren Rat oder Trost gebraucht hat. Seinen

Werdegang ging sie Hand in Hand mit ihm, so steinig und teils blutig dieser auch gewesen sein mag.

Charakter: Die *Güldene* ist die geborene Gefährtin. Treu, liebevoll und von Grund ihrer Seele auf ehrlich. Kein böses Wort wird über ihre Lippen kommen. Niemals hat sie im Zorn die Stimme erhoben. Aitzen ruht in sich selbst, die Liebe zu ihrem Mann gibt ihr die Kraft und Ausgeglichenheit. Stärke zeichnet sie auch in den schweren Tagen der Krankheit ihres Mannes aus. Sie ist sehr fromm und gottesfürchtig und betet jeden Tag für das Wohl ihres Mannes und der drei Kinder zu ihrer Herrin Gyldara Dravina.

Darstellung: Üben Sie sich gegenüber den Helden in freundlicher Zurückhaltung. Aitzen ist die geborene Gastgeberin, allerdings wird sie nicht jeden in ihr Innerstes schauen lassen. Bisweilen naiv, stellt sie gerade exotischen Helden Fragen über deren Heimat und Gepflogenheiten. Trauer umgibt die sonst so fröhliche Frau. Schluchzen Sie des Öfteren in sich hinein oder bitten Sie im passenden Moment um eine kurze Unterbrechung des Gesprächs. Ringen Sie sichtlich um Fassung, wenn es um die Krankheit des Heermeisters geht.

Funktion: Aitzen ist das Bindeglied zwischen dem falschen Vertrauten Frostauge, den Helden und dem krank darniederliegenden König. Von ihr erhalten die Helden keine Falschaussagen sondern endlich mal Fakten bezüglich des Gesundheitszustandes und der näheren Umstände der Krankheit des Heermeisters. Sie führt sie bei Bedarf auch in die Kammer des Herrschers und kann Näheres zu seiner Person erzählen.

Zitate: "Ich habe noch nie die Weiten des Meeres der schwimmenden Inseln geschaut. Muss es dort nicht wunderschön sein?" "Seid mir willkommen in unserem schlichten Heim. Gyldara möge euch euer Kommen belohnen." "Bitte helft uns. Er ist schon so lange krank, ich weiß mir keinen Rat mehr." -Schluchz-

Alter: 32

Größe: 1,63

Haarfarbe: gold-blond

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: scheue, gut aussehende, junge Frau, die auch in schwierigen Zeiten innere Ruhe ausstrahlt.

GAUM GYLDRASON - Hohepriester im heiligen Tempel der Herrin Gyldara zu Trivina

Erscheinung: Der Hohepriester der Gyldara füllt seine zu enge, doch prachtvolle Robe mit einem beachtlichen Bauch aus. Der Mittfünfziger mit der typischen Tonsur seines Ordens ist ein angenehmer Zeitgenosse, wenn auch aufgrund seiner theologischen Studien etwas vergeistigt. Ein kleines Optrilith- Okular zierte seine knollige, rote

Nase, welche sich unter seinen kleinen braunen Schweinsaugen hervorwölbt. Seine breiten, von Schwielen überzogenen Hände wirken eher wie die eines Gärtners oder eines Bauern denn die eines Geistlichen.

Geschichte: Streng aber gerecht führt Gaum schon seit Jahrzehnten die Geschicke des Haupttempels der Göttin in Trivina. Früher fuhr der Hjaldinger viel zur See und auf Raubfahrt mit seiner Otta. Hierbei lernte er die glücklichen Gaben der Herrin Gyldara kennen. Auf einer fast verlassenen Insel im Thalassion lehrte ihn eine schöne Priesterin nicht nur die mannigfaltigen Gaben der Gyldara zu schätzen, sondern zeigte ihm auch die ein oder andere raianische Freude. Seit jener Zeit hat es sich der Gyldrason zur Aufgabe gemacht, jungen Paaren seinen Segen zu geben und auch sonst über seine eigene große Gemeinde in Trivina zu wachen.

Charakter: Der Hohepriester versieht sein Amt mit Würde und Sorgfalt. Immer hat er ein offenes Ohr für die Gemeinde und die Fragen und Bitten der Gläubigen. Politik zu betreiben, liegt ihm fern. Den vergangenen Krieg gegen Serovia sieht er als ein schreckliches Greuel an, das keine Wiederholung finden darf. Gyldrason ist Patriot mit Leib und Seele und beruft sich gerne auf seine hjaldingsche Herkunft. Auch einer ordentlichen Rauerei geht der schon etwas in die Jahre gekommene Kirchenmann nicht aus dem Weg - vorausgesetzt man ficht für die gerechte Sache. Ein edler Tropfen und gutes Essen in geselliger Runde bereiten ihm ebenso Freude wie eine niveauvolle Konversation unter Ehrenmännern. Sein ganzer Stolz allerdings ist seine Goldtaubenzucht. In diese steckt er viel Ehrgeiz, Liebe und vor allem Muße und Zeit.

Darstellung: Reiben Sie sich während des Sprechens oft und gerne den Bauch. Fläzen Sie sich auf Ihrem Stuhl hin und her und trinken Sie während des Gesprächs mit den Helden reichlich. Reiben Sie sich unter einer imaginären Brille des öfteren die Augen und zwinkern Sie heftig. Gähnen Sie herzhaft wenn Ihnen danach ist. Ergehen Sie sich in weitreichenden, überschwänglichen, doch einfach langweiligen Erzählungen über Ihre Taubenzucht.

Funktion: Gaum Gyldrason wird den Helden die erste Zutat des Trankes ohne Umschweife überlassen, sofern diese sich ihm gegenüber aufrichtig verhalten. Doch nachtragend ist der schwergewichtige Hohepriester ohnehin nicht. Treffen die Helden ihn spätestens bei der Genesung des Königs und des göttlichen Wunders wieder, so ist aller Zank vergessen.

Zitate: "Wachet auf, meine Kindlein. Euer Vater ist da, um euch zu speisen." (zu seinen Goldtauben) "Hmm ja, auf einen Humpen Bier könntet ihr

mich wohl in die nächste Schenke einladen."
"Hadert nicht und blast nicht Trübsal! Gyldara Dravina steht uns mit Wehr und Klinge zur Seite."

Alter: 54

Größe: 1,85

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: hellbraun

Kurzcharakteristik: gemütlicher, redseliger, tief gläubiger und heiterer Gesprächspartner

MAURIAN ΕΠΠΑΝΔΥ - Generalkapitän der vereinigten serovischen Flotten

Erscheinung: Der Optimat und Generalkapitän ist mit seinen Mitte Dreißig eine schneidige Erscheinung. Sein reich verziertes Optimaten-gewand tauscht er gerne mal gegen eine adrette und mit allerlei Orden behangene Uniform der serovischen Marine. Ein großer dunkelblauer Dreispitz mit einer silbernen Damast-Triopta und großer weißer Feder vervollständigt das würdige Auftreten des Serovers. Dessen wache bernsteinfarbene Augen blicken offen und ehrlich jedes Gegenüber an und scheinen keine Konfrontation zu scheuen. Sein fein gepflegtes und wohlriechendes Haar trägt Maurian meist zu einem langen Zopf geflochten und von einer dunkelblauen Marine-schleife gehalten. Sein vom Wind und Salz der See gestaltetes Gesicht blickt meist freundlich, kann aber auch eine unangenehme Strenge annehmen, die keinen Widerspruch duldet.

Geschichte: Geboren als hochmagisch begabtes Mitglied des kleinen Hauses Ennandu, zog es den jungen Mann schon früh aufs Meer hinaus. Die nötige akademische Ausbildung schloss er in der Heimat ab und beteiligte sich auch als einfacher Soldat im stärksten Geschützfeuer an der Front auf diplomatischen Wegen. Maurian ist der geborene Staatsmann und hat sich während der langen Jahre auf See das nötige Wissen angeeignet. Das Imperium und seine ausschweifende Herrschaftsform verabscheut er nicht erst seit dem Krieg zutiefst. Ihm schwebt eine Republik vor, in der es keine Sklaven oder Leibeigenen gibt und jeder Mann und jede Frau vor der Götter Gnaden gleichgestellt sind.

Aufgrund seiner Reputation und seines hervorragenden Leumunds, stieg Maurian in der Hierarchie des Hauses schnell und effektiv auf, ohne sich jedoch dabei Meuchelmord, übler Nachrede und sonstiger "imperialer" Mittel zu bedienen.

Charakter: Maurian ist in erster Linie Seemann. Seine Liebe gilt dem Meer, seiner Freiheit, aber auch ihrer Gefahren und Herausforderungen. Als Staatsmann ist er ebenso gefürchtet bei seinen Rivalen, wie geachtet bei seinen Landsleuten und Anhängern. Mit kühlem Kopf, brillantem Verstand und einer Unmenge an Wissen über Handelsrouten, Zölle, Sitten und Gebräuche fer-

ner Länder steuert Maurian Ennandu das Flaggschiff der serovischen Inseln sicher auch durch stürmischeres Fahrwasser.

Darstellung: Seien Sie streng mit den Spielern, aber auch nachsichtig und interessiert an ihrer Geschichte. Sprechen Sie in möglichst präzisen und kurzen Sätzen. Halten Sie sich nicht mit Nebensächlichkeiten auf. Strahlen Sie Autorität und Selbstsicherheit, aber keine Überheblichkeit aus. Gehen Sie mit hinter dem Rücken verschränkten Armen im Stechschritt im Zimmer auf und ab und fixieren Sie die Spieler dabei.

Funktion: Der Generalkapitän ist eine der Kernfiguren des Abenteuers. Für die friedlichen Beziehungen zwischen Serovia und Gyldraland ist er von enormer Bedeutung. Den Helden sollte er zeigen, dass die Serover mitnichten ein kriegsliebendes Volk sind, sondern ihnen viel mehr an den diplomatischen Beziehungen zum Festland gelegen ist. Maurian ist dabei der Trumpf auf Seiten der Helden, der diese Beziehungen gemeinsam mit ihrer Hilfe vorantreiben will.

Zitate: "Seht doch, es stürmt! Bestes Wetter für eine Fahrt auf dem Thalassion. Lasst den Anker lichten." "Das Imperium wird sich in seiner grenzenlosen Dekadenz selbst zugrunde richten."

Alter: 36

Größe: 1,82

Haarfarbe: hellbraun

Augenfarbe: Bernstein

Kurzcharakteristik: feinsinniger Diplomat, brillanter Redner, über alle Maßen fähiger Seemann und Admiral.

WENDOLYN "OHNE ARM" VL ALDANGARA - Heermeister Gyldralands

Erscheinung: Ganz das Bild eines stolzen Hjäldingers, zeigt sich Wendolyn immer in voller kriegerischer Pracht, als gelte es jeden Moment einen neuen Krieg auszufechten. Sein Wappen zeichnet nicht nur seine Standarte sondern auch den prächtigen Waffenrock, den er über seine Brünne geworfen hat. Das flammend rote, immer offen im Seewind wehende Haar, wird nur durch ein paar liebevoll von seiner Frau geflochtene Zöpfe unterbrochen. Der Blick seiner offenen, warmherzigen stahlblauen Augen scheint immer geradeaus auf das nächste Ziel, die nächste Aufgabe gerichtet zu sein. Seine für einen Kriegsmann sehr weichen und feingliedrigen Hände sind ständig in Bewegung, während er spricht oder Anweisungen an seine Gefolgschaft gibt. Momentan ist es allerdings nicht gut um seine körperliche Verfassung bestellt. Sein Körper scheint langsam aber sicher zu zerfallen. Von seinem einst so fein geschnittenen Gesicht ist nur eine hohle totenschädelähnliche Maske mit spröden Lippen übrig geblieben. Wendolyn ist bis auf die

Knochen abgemagert und ein röchelnder Atem entringt sich seiner trockenen Kehle. Seine Haut wirkt dünn und brüchig wie Pergament und weist starke Altersflecken auf. Alle Vitalität und Lebenskraft sind aus seinem quälend langsam sterbenden Körper gewichen.

Geschichte: Wendolyns Weg war hart und steinig. Doch der Mann hat sich gemacht - und das nicht nur dank der unerschütterlichen Treue seiner jungen Gemahlin. Vom Wehrbauerssohn zum freien Seefahrer trieb ihn sein Schicksal. Wie viele andere seiner Landsleute gelangte er im Namen des Imperiums als Söldling nach Gyldraland und somit direkt hinein in den Seekrieg gegen Serovia. Sein Führungsstil, seine Umsicht und Kameradschaft brachten ihm viele Sympathien in den Reihen seiner Männer ein. Dank seiner charismatischen Ausstrahlung und seines strategischen Geschicks, erklomm er schnell die militärische Leiter und sammelte eine beachtliche Zahl an Getreuen um sich. Seine und andere Söldlinge blieben nach dem Krieg in Gyldraland und begannen unter der Aufsicht einer imperialen Regierung, das Land neu aufzubauen und politisch umzustrukturieren. Mittlerweile reicht seine Macht soweit, dass seine Anhänger ihn schon als neuen König der drei vereinten Horasiate ansehen und seinen Machtanspruch dementsprechend auch militärisch stützen. Auch das Volk steht fast gänzlich geschlossen hinter Wendolyn, ist er doch volksnaher als die eingebildeten Myriokraten. Darüber hinaus hat er dem vom Krieg zerrütteten Land Wohlstand, Ansehen und so etwas wie Normalität zurückgegeben.

Charakter: "Ohne Arm" ist ein brillanter Stratege und fähiger Wehrmann. Seine Reden sind offen und frei von jedweden Versprechungen. Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit gegenüber seinen Untertanen hat er sich auf die Fahnen geschrieben. Seine treue Hjälsikkargarde schätzt an ihm seine geradlinige Art und seine Bodenständigkeit. Er ist mit Haut und Haaren einer der ihren und betont dies auch immer wieder.

Darstellung: Wendolyn werden die Helden erst bei der Feier am Ende des Abenteuers kennenlernen. Vielmehr als ein Röcheln ist während seiner Krankheit nicht aus ihm herauszubekommen. Seien Sie ganz raubeiniger Diplomat. Halten Sie sich nicht lange mit Höflichkeitsfloskeln auf. Sprechen Sie Themen direkt und ohne Umschweife an. Sehen Sie Ihrem Gegenüber immer direkt in die Augen. Meiden sie keinen Blickkontakt. Sprechen Sie laut, wie es die Art der Hjäldinger ist. Sprechen Sie mit möglichst tiefer Stimme. Werden Sie weicher in ihrer Redensweise, wenn Wendolyn mit seiner Gattin spricht.

Funktion: Der erkrankte Heermeister ist quasi der Aufhänger des Abenteuers. Ihn gilt es vor der

schrecklichen Krankheit zu retten, um einen drohenden Krieg zu verhindern. Die erhitzten Gemüter seiner Landsleute werden sich erst dann beruhigen, wenn sich ihr König wieder gesund und munter unter ihnen gezeigt hat.

Zitate: "Auf ihr Tapferen, dem Feind die Stirne bietend wollen wir bis zum Abend in seinem Blute stehen." "Nicht nur Hirnschmalz und Muskelkraft, nein auch eine flinke Zunge zeichnet den geborenen Staatsmann aus."

Alter: 36

Größe: 1,94

Haarfarbe: flammend rot

Augenfarbe: stahlblau

Kurzcharakteristik: reger, aufbrausender doch gerechter Staatsmann mit einem Hang zur Dramatik

IMPRESSUM

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

HERAUSGEBER:

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

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Jochen Willmann

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: René Littek (*Midir*), Matthias Weiß, Bernadette Wunden (*Xamaril*), Janine Radeke, Enrico Schnick

Texte: Christian Gaertner, Peter Horstmann, Corinna Kersten, Lorinn de Loc, Janine Radeke, Dennis Rüter, Enrico Schnick, Alex Spohr, Falk Swoboda, Florian Wassermann

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

