

Nummer 29_1/2011

Lutra

Memoria

Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
<i>Leben in Myranor</i>	
Der Duell-Kodex des Hauses Partholon von Michael Tassilo Wild	4
<i>Stadt & Region</i>	
Vanurii - Die Stadt der Seeschnecken von Alex Spohr	7
Die westlichen Eshbathi von Jan Stawarz	18
<i>Götter Myranors</i>	
Nominorus Obscurus von Mark Koschmieder	35
Myranische Götter - ausführliches Inhaltsverzeichnis von Peter Horstmann	40
<i>Rezensionen</i>	
Myranische Götter von Dennis Rüter	38
<i>ZooBotanica Myrana</i>	
Tiere und Pflanzen Myranors von Dennis Rüter	47
<i>Leseprobe</i>	
Verwunschene Seelen von Dennis Rüter, Alex Spohr, Zoe Dechert	52
<i>Myranor-Wettbewerb 2011</i>	
von Uhrwerk-Verlag	55
Impressum	52

Vorwort

Auf ins neue Jahrzehnt ...

Nun startet also die nächste Dekade unseres aktuellen Jahrhunderts und damit auch das zweite myranische Jahrzehnt. Die ersten zehn Jahre war man bemüht, einen ersten Eindruck zu erhalten und dann das lieb gewonnene Gildenland vor dem Untergang zu bewahren, bevor es dann bei Uhrwerk eine neue Basis und Zukunft erhalten hat. Langweilig waren die Jahre also nicht.

Die nächsten zehn Jahre will man nun erst einmal die Regelbände komplettieren sowie den Hintergrund weiter ausbauen. Ein Band zu Era'Sumu ist begonnen, weitere "regionale Haus-Spielhilfen" sind tlw. schon angedacht. Dazu kommen immer mehr Abenteuer und auch andere Bände zu speziellen Themen. Eine Art Dungeon-Band wurde versprochen, auch eine SH zu einer neuen Ebene von politischen Abenteuern wurde bereits in Workshops angekündigt. Dazu kommen dann die übergeordneten Langzeit-Projekte, wie "Unter dem Sternenpfeiler" und der Techno-Band. Es soll sich also eine Menge tun und auch diese Aussicht klingt nicht langweilig.

Wie gut dabei die Fans von Myranor mitarbeiten, können sie schon in den kommenden Tagen unter Beweis stellen. Ein **neuer Kreativ-Wettbewerb** startet und wird bis zur RatCon immer wieder für Spannung und tollen Lesestoff sorgen. Neben den vier Runden und den wirklich netten Preisen, ist es sicherlich auch ein Pluspunkt, dass die jeweiligen Gewinner dieses Mal nicht so lange warten müssen, bis Ergebnisse verkündet werden.

Der Blick in die Kristallkugel verrät also eine Menge an Arbeit, Material und Möglichkeiten sowohl für die bisherigen Autoren, als auch für potentielle neue Talente und langjährige, treue Wegbegleiter.

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

Der Duell-Kodex des Hauses Partholon

von Michael Tassilo Wild

Brüder und Schwestern, es grüßt euch Myronomenes e Corabenui te Partholon, der Schüler des Xarderion. Diese Zusammenfassung wurde von mir erstellt, um die Altvorderen zu ehren und den alten Sitten wieder Geltung zu verschaffen. Es ist meine bescheidene Hoffnung, dass die Leser mein Werk erbaulich finden mögen und es dem Haus zur Ehre gereicht.

Schon früh begann sich in unserem Haus, das unübertroffen an Ehre wie auch an kämpferischem Geschick ist, ein fester Duellkodex zu etablieren. Ich habe die wichtigsten Formen auf meinen Reisen durch das Imperium zusammengetragen, wiewohl sie sich schon vor langer Zeit über ihre jeweiligen Entstehungsgebiete hinaus verbreitet haben. Heutzutage wird praktisch jeder Ritus im gesamten Imperium durchgeführt, allenfalls lassen sich hier und da noch leichte lokale Unterschiede feststellen.

Leider muss an dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen werden, dass es sich beim Duell um eine Angelegenheit der Ehre handelt, der Tod des Gegners mag geschehen, ist aber niemals das Ziel. Ziel unserer Ahnen bei der Formulierung der Duellrichtlinien war jedoch, die Todesrate bei den Ehrenkämpfen zu begrenzen. Achtet also ihren Wunsch.

Seit jeher setzt sich das Kampfgericht aus fünf ehrenwerten Richtern zusammen: Der *Iudex* führt den Vorsitz, er ist meist wenigstens ein *Convocatus*. Zwei *Disceptatores* fällen gemeinsam und gleichberechtigt mit ihm das Urteil. Unterstützt werden sie von zwei weiteren Beisitzern, die nach alter Sitte jedoch ihre Kollegen nur beraten dürfen und selbst kein Stimmrecht haben. Eine weitere ehrenwerte Position nimmt ein *Medicus* ein, auf welchen jedoch auch verzichtet werden kann. Vielerorts hat es sich eingebürgert, dass als Beisitzer oder *Disceptatores* fähige Heilzauberer ausgewählt werden, die ihre Kunst direkt nach dem Kampf ausüben können.

Sollte einer der Duellanten ein Unwürdiger sein, der die heiligen Regeln dieses Duells missachtet oder auf andere Weise betrügt, täuscht oder die Ehre des Hauses beschmutzt, auf unrechte Weise angreift, von hinterrücks oder der Seite, mit Gift oder unrechter Magie, ist es des Weiteren die Pflicht

des Kampfgerichts den Ehrlosen ohne Gnade, Rücksicht oder Zögern zu strafen und vom Angesicht dieser Welt zu tilgen.

Mit großer Freude und Genugtuung haben wir auch feststellen können, dass viele andere Häuser unseren Duellkodex in den letzten Jahrhunderten übernommen haben und als den hauptsächlich maßgeblichen erachten.

Der Valantische Ritus

Diese stark ritualisierte Form des Duells ist besonders weit verbreitet. Sie wird sowohl für die Entscheidung von Streitfällen als auch für Fragen des Ehrenvorrangs sowie auch für den shinxirgefälligen Wettkampf genutzt.

Die beiden Kontrahenten nehmen voreinander Aufstellung. Nach dem gegenseitigem Gruß und der Ehrung des Kampfgerichts bestimmt der *Iudex per Los* die von beiden Kämpfern zu verwendende Quelle. Traditionell zieht er hierfür aus einem Säckchen einen von drei bunten Steinen: Ein roter für Feuer, ein silberner für Erz und ein grüner für Humus. Sobald die Quelle bekannt ist, wird beiden Zauberern die Gelegenheit gegeben, Schutzzauber zu wirken. Nach dem Signal des *Iudices* schleudern die Duellanten gleichzeitig je einen Kampfzauber der ausgelosten Quelle auf ihren Gegner. Stehen nach diesem Angriff beide Kontrahenten noch aufrecht, so werden sie vom Kampfgericht gefragt, ob sie das Duell fortzusetzen wünschen.

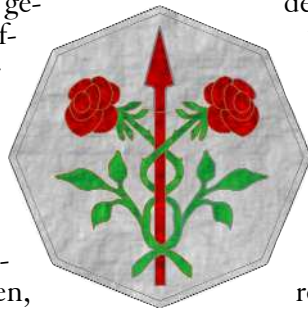
In den beiden weiteren Runden des Duells wird nach dem gleichen Schema verfahren, der *Iudex* zieht die weiteren Steine aus dem Beutel, so dass in den ersten drei Runden des Duells immer Feuer, Erz und Humus zum Einsatz kommen. Ab der vierten Runde jedoch ändert sich der Modus: Im Wechsel dürfen nun die beiden Kontrahenten (das Los bestimmt wer anfängt) jeweils eine beliebige Quelle ansagen, die für beide Zauberer in dieser Runde verpflichtend ist.

Der valantische Duellritus endet nur selten mit dem Tod oder schweren Verletzungen, da jeder der Duellanten vor den jeweiligen Sprüchen weiß, welche Art von Zauber sein Gegner gegen ihn einsetzen wird, und sich dementsprechend schützen

kann. Meist erschöpft einer der Kontrahenten seine Kraft im Lauf mehrerer Runden soweit, dass er den Zweikampf von sich heraus abbricht. Eine andere beliebte Methode ist jedoch auch, seine Kräfte in den ersten drei Runden zu schonen, um den Gegner dann in der vierten oder noch späteren Runde mit einer ungewöhnlichen Quelle zu überraschen, gegen welche er keine Verteidigung hat, und so zur Aufgabe zu zwingen. Dies birgt jedoch immer auch das Risiko, in den ersten Runden durch einen starken konventionellen Angriff überwältigt zu werden.

Der corabenische Ritus

Der corabenische Ritus wird zuerst nur mit Nahkampfwaffen ausgefochten. Die Kontrahenten stehen sich mit Kentemen gegenüber – in ernsten Fällen kann auch vor dem Kampf eine Einigung über den Einsatz der Flammenkentema getroffen werden – und beginnen nach dem Signal des Iudex mit ihren Angriffen. Beiden Duellanten stehen exakt acht Schläge zu, danach werden sie gefragt, ob sie den Kampf fortzusetzen wünschen. So dies der Fall ist, nehmen beide genau 21 Schritte voneinander wieder Aufstellung. In dieser zweiten Phase dürfen jedoch nun nur Zauber gewirkt werden, auch hier stehen beiden Duellanten wieder acht Angriffe zu, wobei es wegen des großen Kraftaufwandes der Kampf magie nur selten dazu kommt. Theoretisch kann hieran wieder eine Nahkampfrunde anschließen, gefolgt von einer weiteren Phase der magischen Konfrontation.



Meistens wird im corabenischen Ritus nur der erste Nahkampf ausgefochten und das Kampfgericht bestimmt den Sieger, bei ernsthaften Ehrenhändeln jedoch kann das Duell auch mehrere Runden haben. Die Entscheidung darüber muss einvernehmlich von beiden Kombattanten gefällt werden. Während die Nahkampfrunde zwar oft zu schweren Verletzungen führt, endet sie wegen der Anwesenheit von Heilzauberern und Medici jedoch nur in den allerseltensten Fällen tödlich und der Ehre gilt mit ihr normalerweise als Genüge getan. Die folgende magische Auseinandersetzung hingegen wird oft mit großer Härte geführt und acht Kampfzauber sind meist mehr als genug, um den Tod herbeizuführen, weswegen es als schlechter Stil gilt, den corabenischen Ritus ohne wirklich triftigen Grund bis hierher auszureizen.

Der mayenische Ritus

Ursprünglich aus Mayenios stammt die Sitte, über Stellvertreter zu kämpfen. Hier gibt es grundsätzlich zwei verschiedene Methoden: Die erste ist die Beschwörung zweier Wesenheiten, die quasi als verlängerter Arm ihres Beschwörers das Duell ausfechten, welches mit der Vernichtung eines der beiden Wesen endet. Diese Form des Duells wird auch altmayenischer oder erster mayenischer Ritus genannt und ist auch in gewissen Kreisen außerhalb des Hauses Partholon sehr beliebt.

Die zweite Methode wird gelegentlich gewählt, wenn eine besondere Ungleichheit unter den Duellanten ausgeglichen werden soll: Jedem Duellanten wird ein Gegner zugeteilt, der seinen Kräften entspricht und wer seinen Duellpartner in diesem Teilgefecht zuerst bezwungen hat (häufig nach dem valantischen oder corabenischen Ritus), gilt als Sieger des Duells. Diese besondere Form wird jedoch nur selten gewählt, gibt ein Duellant damit doch von vornherein zu, seinem Gegner weit unterlegen und ihm kein würdiger Gegner zu sein. Historisch entstand dieser Ritus aus

der Notwendigkeit heraus, auch kriegsversehrten Magiern die Möglichkeit zu geben, weiterhin in Duellen gegen ihre Brüder kämpfen zu können. Das Kampfgericht – und nach lokaler Tradition oft auch die Cammer – muss diese besondere Form des Duells explizit genehmigen, was verhindern soll, dass unwürdige Adepten die ehrenwerten Hausoberen gewissermaßen ohne eigenes Risiko herausfordern.

Der dorinthische Ritus

Als sehr anspruchsvoll gilt insbesondere der dorinthische Ritus. Die Duellanten nehmen in zwei jeweils einem Schritt durchmessenden Kreisen, welche wiederum etwa 20 Schritt voneinander entfernt sind, Aufstellung. Diese Kreise, bei bedeutenden Duellen mächtiger Zauberer oft von den Kampfrichtern durch Schutz- und Bannzauber gesichert, stellen eine sichere Zone im Duell dar. Es ist verboten, aus dem Kreis heraus- oder hineinzuzaubern. Sobald beide Duellanten ihren jeweiligen Kreis verlassen, beginnt das eigentliche Duell, in welchem jede Form von Magie eingesetzt werden kann. Neben Kampf magie sind im dorinthischen Ritus auch Beherrschungen und Verwandlungen üblich. Gelegentlich gehen die Duellanten auch zum Nahkampf über. Zieht sich einer der Duellanten wieder in seinen Kreis zurück, so muss sein Gegner seine Angriffe unterbrechen. Die Sicherheit der Kreise wird genutzt, um Schutzzauber zu wirken oder zu erneuern,

Wesensbeschwörungen durchzuführen oder Wunden zu heilen.

Die Kämpfe werden dadurch sehr taktisch, dass ein Zauberer, der in die Defensive gerät, sich in seinen Kreis zurückziehen kann, um sich auf eine erneute Konfrontation vorzubereiten. Je nach Verein-

barung zwischen den Duellanten und dem Kampfgericht dürfen Sekundanten und Diener einen Optimaten in seinem Kreis mit Wasser, magischen Elixieren oder anderem versorgen. In diesen Fällen können die Duelle sehr lange dauern, in extremen Fällen sogar mehrere Tage.

Vanurii - die Stadt der Seeschnecken

von Alex Spohr

Bilder: René Midir Littek, Bernadette Xamaril Wunden

Die Stadt der Seeschnecken nennt man sie. Sidor Vanuria, eine Stadt die sich ganz und gar in der Hand der Risso befindet. An der Küste des Nebelwaldes soll sie liegen und nur wenige Kapitäne kennen den genauen Standort dieses Mysteriums.

Alles, was das Meer der Schwimmenden Inseln hergibt, soll man dort finden können und sei es noch so selten. Von den schmackhaftesten Langusten über Gischtwurmaugen und die exotischsten Fische ist alles dort auf den Märkten der Schuppigen erhältlich. Jeder Fischhändler würde seinen Arm hergeben, dort einmal einkaufen gehen zu können. Und Seeschnecken natürlich, mein Junge. Seeschnecken soll es dort wie Sand am Meer geben. Als würden sie von der Stadt selbst angezogen, strömen sie in Massen auf die Mauern Vanurias zu. Überall kleben sie: an den Wänden der Häuser, dem Leuchtturm von Vanuria, ja selbst die Risso sollen in ihnen nicht nur Leckerbissen, sondern gar Haustiere sehen, die sie bei sich wohnen lassen. Was anderorts Hunde und Katzen sind, sind in Vanuria die Seeschnecken.

Aber es ist gefährlich, den Ort überhaupt erst zu erreichen. Der Nebel des Waldes täuscht die Seefahrer und die Strömungen sind dort ebenfalls tückisch. Die Bewohner der Stadt sollen auf uns Landbewohner nicht gut zu sprechen sein und man huldigt dort finsternen Göttern, denen man jeden Tag blutige Opfer darbringt. Und es soll nicht nur das Blut der Fische sein, habe ich gehört ...

—Seemannsgarn des Seemanns Teuron aus Balan Mayek, neuzeitlich

Vanurii (oder in der imperialen Schreinweise Sidor Vanuria), eine uralte Siedlung gelegen an einem Küstenabschnitt des Nebelwaldes, ist bekannt für einen großen Handelsmarkt und als Umschlagplatz für alle Waren aus dem Meer der Schwimmenden Inseln. Herren über die Stadt sind die Risso, die einst den Alten Sidor Vanuria abgetrotzt haben und sie nun selbst Vanurii nennen. Vor dieser exotischen Kulisse finden Schmuggel und Intrigen der Mächtigen statt und die fast schon sagenhafte (aber durchaus reale) Stadt ist auch für Abenteurer überaus anziehend. Doch tief unter der Stadt der Seeschnecken schlummern noch immer die zurückgelassenen Geheimnisse von Madas Volk, die noch nicht einmal die neuen Herren der Stadt bislang ergründet haben. Und so hält Vanurii genügend Möglichkeiten für Helden bereit, sei es, dass sie in die Machenschaften der Herren der Stadt oder der zahlreichen Schmuggler verstrickt werden, das Leben der Risso und anderer

maritimer Völker erforschen wollen, oder dass sie hinter dem Wissen und den Artefakten der Alten her sind.

Regierungsform: In Vanurii herrscht eine Art von Erb-Meritokratie (die Herrschenden werden von früheren Herrschern wegen ihrer Verdienste und ihrem Können ausgewählt), die von den Munoren ausgeübt wird

Symbolik: Schwarzes Seeschneckenhaus auf blauem Hintergrund

Bevölkerung: ca. 10.000; überwiegend Risso, allerdings vereinzelt auch Loualil, Norkosh, Ruritirna, Ziliten und andere maritime Rassen (außer den Mholuren), dazu weitere Gäste vom Festland und Nequaner, teilweise in der oberderischen Anlage, teilweise aber auch unter Wasser

Militärische Stärke: Etwa 200 Risso- und Pristiden-Krieger der Munoren, dazu die wehrhafte Bevölkerung der Stadt und die Gladiatoren

Schreine und wichtige Stadtgötter: Mououn, Efriti, Karribd, Mar'Jina, No'Minoru, Ma'ada, Efhardh, Lajata, Melakob, Os'Grapt, weitere winzige Schreine für maritime Götter

Handwerk und Gewerbe: Handelwaren aus dem Meer der Schwimmenden Inseln und von angrenzenden Gebieten (Marktviertel), Gladiatoren, Kneipen und Spielhäuser (Amüsierviertel), Fischzüchter und -jäger (Wohnviertel)

Wichtige Gasthäuser / Tavernen: Herberge Neruquoks Blaue Halle (Q7/P8/S14), Gasthaus Gruzuluups Teich (Q5/P4/S8), Schänke Zur Schnecke (Q5/P6), Taverne Grüner Frosch (Q3/P3), Hotel Mououns Einkehr (Q9/P9/S20)

Besonderheiten: Exotische Arena im Inneren der Schneckenstadt, verborgenes Adytum der Alten (Tempelanlage der Mada)

Stadtgeschichte: Sidor Vanuria wurde im Jahre 1300 IZ von den Alten höchstselbst gegründet und bestand größtenteils nur aus dem Adytum der Mada. Nach dem Fall der Alten nur wenige Jahrhunderte später übernahmen ihre Diener, die Risso, die Stadt und legten neue Komplexe an, so dass die Stadt schnell wuchs. Seitdem hat sich Vanurii zu einem Handelsplatz entwickelt, der von erstaunlicher Stabilität, aber auch von Hinterlassenschaften der Alten geprägt ist.

Stimmung in der Stadt: Je nach Distrikt herrscht eine andere Stimmung. Am Hafen findet man viele Händler und das Feilschen ist allgegenwärtig,

im Amüsierviertel ist es eher laut und viele Gäste frönen hier ihren Leidenschaften, der Wohn-distrikt der Risso ist von einer gewissen Ruhe und Gleichmütigkeit erfüllt. Alles in allem sind die Bewohner der Stadt jedoch Fremden gegenüber aufgeschlossen und freundlich (jedoch zähe Verhandlungspartner bei Geschäften).

Was die Einwohner über Vanurii denken: *"Mououn hat uns hierher geschickt und auf seinen Rat hin haben wir die Stadt gegründet. Unser Werk ist gut geworden und findet seinen Willen."*

Lage

Die Stadt befindet sich an einem Strandabschnitt des westlichen Nebelwaldes. Sie ist nur für kundige Seeleute anzusteuern, denn der Nebel verhindert die gefahrlose Einfahrt in den Hafen. Die Stadt ist auf nur wenigen Karten eingezeichnet, legen die Risso Vanuriis doch keinen sonderlich großen Wert darauf, dass jeder ihre Stadt ansteuern kann. Viel lieber scheint es ihnen zu sein, dass man sich erst darum bemühen muss, Vanurii zu finden. Einige Kapitäne aus Koromanthia, Tharpura und Cantera kennen jedoch die Lage der Insel, so dass Handel mit Vanurii regelmäßig stattfindet. Unterhalb Vanuriis haben die Risso eine ihrer untermeerischen Siedlungen errichtet. Die Siedlung ist genauso alt wie die obermeerische Stadt, diente sie doch den Risso-Sklaven der Alten als Unterkunft. Allerdings haben sich mehr und mehr Risso in den letzten Jahrhunderten direkt in Vanurii angesiedelt, so dass heute nur noch etwa die Hälfte der Risso in ihrer alten Siedlung wohnt.

Klima und Landschaft

Außerhalb der Stadt herrscht das Klima des Nebelwaldes vor. Es ist im Landesinneren eher feucht und warm. Um den Strand herum liegt meist eine dicke Schicht Nebel, die sich erst um die Seeschneckenstadt herum langsam lichtet. In Vanurii selbst ist es angenehmer als außerhalb der Mauern, allerdings nicht so kühl und trocken, dass sich die Risso unwohl fühlen würden.

Am bemerkenswertesten ist sicherlich die Stadt selbst. Ihr Zentrum sieht aus wie ein riesiges, gespaltenes Schneckenhaus, das an einem Strand liegt. Es handelt sich dabei nicht um ein echtes Schneckenhaus, sondern wurde von den Baumeistern der Stadt so entworfen. Die Mauern sind aus Kalk und einer Gesteinsart aus den Tiefen des Meeres erbaut worden. Die vorherrschende Farbe ist ein dunkles Blau oder helles Grün, so dass man sich tatsächlich an das Meer erinnert fühlt, wenn man durch die Gassen Vanuriis schlendert.

Auf der einen Seite grenzt die Stadt an das Meer der Schwimmenden Inseln, auf der anderen Seite erstreckt sich der immergrüne Nebelwald.

Bevölkerung

Der überwiegende Teil der Bevölkerung Vanuriis besteht aus Risso des Risso'Mai Ti-Volkes. Sie haben sich nach dem Verschwinden der Alten hier angesiedelt und sind die bevölkerungsreichste Gruppe der Stadt.

Zwar sind sie die Herren Vanuriis, jedoch nicht die einzigen Bewohner. Ganz im Gegenteil. Im Laufe der Jahrhunderte haben sie anderen maritimen Völkern erlaubt, hier Handel zu betreiben, eigene Wohnbereiche zu beziehen und auch der Bau weiterer Schreine wurde gestattet.

So findet man nun in der Stadt auch einige Loualil, aber auch Pristiden aus dem Nebelwald, vereinzelt Norkosh und Ruritirna, sowie auch die seltenen Ziliten. Die meisten von ihnen sind hierher gekommen, um ihre Waren zu verkaufen, Tauschhandel zu betreiben, oder auch sich ein wenig den Freuden des Glückspiels oder der Arena hinzugeben.

Die Pristiden jedoch sind vor allem als Gardisten der Stadt oder Arenakämpfer bekannt, ihnen liegt wesentlich weniger am Handel. Allerdings sind sie durchaus beliebt, da sie für Ruhe und Ordnung innerhalb Vanuriis sorgen.

Früher einmal war es gar den Mholuren gestattet hier zu leben, jedoch gab es immer wieder Ärger mit ihnen, so dass schließlich ein Gesetz erlassen wurde, dass es Mholuren verbietet, die Stadt zu betreten. Deren Götterschrein jedoch hat man bis heute nicht angerührt.

Auch einige Nequaner haben sich hier eingefunden, da sie Handel betreiben und hier auch einige seltene alchimistische Zutaten bekommen können. Für die Abishai gilt in etwa die gleiche Regelung wie für die Mholuren. Sie haben einmal zu viel Ärger gemacht, so dass sie nur noch den Hafen betreten, alle anderen Viertel aber nur mittels Sondergenehmigungen betreten dürfen.

Festlandbewohnern ist es ebenfalls gestattet Vanurii zu betreten, jedoch können sie niemals Bürger der Stadt werden. Sie dürfen die Sehenswürdigkeiten der Stadt genießen, es bleibt ihnen aber verwehrt, selbst Wohnhäuser zu beziehen und für sie gelten meist etwas strengere Gesetze.

Herrschaft

Seit der Übernahme der Risso hat sich in Vanurii eine durchaus unübliche Herrschaftsform herausgebildet. Die ersten Anführer der Risso nach dem Verschwinden der Alten legten ihr Amt niemals nieder, teilten die Stadt jedoch unter sich auf, so

dass jedes der Viertel einen Munor, einen Verwalter, besaß. Die vier Munoren einigten sich darauf, dass sie ihr Amt jeweils an den würdigsten und fähigsten Nachfolger weitergeben würden. Und dieser Brauch hat sich bis heute gehalten.

Die jeweiligen Munoren suchen sich zu Lebzeiten einen Stellvertreter aus, von dem sie glauben, dass er nach ihrem Tod die Geschicke der Stadt am besten verwalten kann und bilden ihn aus. Nach dem Tod übernimmt dieser Stellvertreter das Amt des Munor. Sollte es Gründe geben, warum der Stellvertreter nicht seinem Vorgänger folgen kann, so beraten sich die übrigen Munoren und entscheiden, wer die Nachfolge antritt.

Die vier Munoren herrschen über die vier Viertel der Stadt und haben in ihrer Entscheidungsgewalt niemanden über sich. Die Herrschaft eines Munors endet an den Grenzen seines jeweiligen Viertels.

Bei Belangen, welche die die ganze Stadt betreffen, versammeln sich die vier Herrscher und beraten gemeinsam. Manchmal erweist sich dieses Vorgehen als schwierig, da nur eine Mehrheit entscheiden kann. Bei einer Pattsituation wird so lange diskutiert (was durchaus Stunden, Tage und Wochen dauern kann), bis eine Entscheidung erzwungen wurde.

Unter den Munoren gibt es auch ihre Stellvertreter, die sie für bestimmte Aufgaben oder Zeiten verpflichten können. Die Dunoi genannten Beamten sind z. B. auch der Hauptmann der Gardisten, Hafenarbeiter mit wichtigen Funktionen, Marktaufseher usw.

Außerhalb der Amtsgewalt der Munoren und der Dunoi stehen die Priester der Götter, deren Einfluss oftmals groß ist, die sich aber in die Politik nicht einmischen dürfen.

Alle übrigen Bewohner sind entweder Freie (Sklaven gibt es hier nicht) oder Fremde. Die Freien sind die Bewohner Vanuriis, die schon mehr als zehn Jahre hier leben oder deren Familie schon Freie waren. Fremde sind meist Landbewohner oder Händler anderer Völker, die nur kurzweilig in der Stadt verbleiben. Sie müssen sich an die Gesetze der Stadt halten, sind jedoch einigen weiteren Pflichten unterworfen und haben auch weniger Rechte als die freien Bewohner Vanuriis.

Gesetz

Das Gesetz gilt für alle Einheimischen und Fremden gleichermaßen. In jedem Viertel gibt es einzelne Regelungen, die nur dort gelten. Allerdings haben die Munoren auch eine kurze Liste mit Gesetzen zusammengetragen, die für die ganze Stadt gelten (so z. B. das Verbot der Mholuren, die Stadt zu betreten, oder was in dem Falle eines Angriffs zu tun ist).

Die wichtigsten Regeln im Hafendistrikt beziehen sich darauf, was alles verkauft werden darf und was nicht. Es wird darauf geachtet, dass verbotene Güter nicht gehandelt werden - man will schließlich keinen Ärger mit dem Imperium oder anderen Nachbarn riskieren (wobei die Kontrollen nicht so gut sind, dass das Gesetz wirklich angewandt wird - Schmuggler können also durchaus darauf hoffen, dass der Munor des Hafenviertels ein Auge zudrückt).

Im Amüsierviertel versucht man meist eine gewisse Kontrolle über das Glückspiel zu haben und gibt vor, Falschspieler zu bestrafen, allerdings ist dies meist noch schwieriger durchzusetzen als die Schmuggelei am Hafen zu bekämpfen.

Im Wohndistrikt gibt es viele Gesetze, die ähnlich aufgebaut sind wie in einer imperialen Stadt. Die Risso benehmen sich meist untereinander recht friedlich, so dass es meist keinen großen Ärger gibt. Anders sieht es jedoch manchmal mit den hinzugezogenen Mitgliedern anderer Völkern aus. Deren Kultur und Verhalten kann zu Problemen mit dem Gesetz führen - nicht weil sie alle Schurken wären, sondern weil die ursprünglichen Gesetze für Risso geschaffen wurden und man ab und an Anpassungen an den Regeln vornehmen muss.

In der Arena schließlich wird recht streng über die Einhaltung der Gesetze gewacht und es kommt nur selten zu Betrugsversuchen, da diese meist sehr hart geahndet werden.

Alle Gesetze sind auf Muscheltafeln an den Eingängen der Distrikte zu finden und wurden auf Gemein-Imperial niedergeschrieben, so dass zumindest die meisten Wesen sie lesen können.

Über die Einhaltung der Gesetze wacht die Karribd-Garde, der sowohl Risso als auch Pristiden angehören. Jedem Munor stehen 50 Wächter zur Verfügung, um über die Einhaltung der Ordnung zu wachen.

Karribd-Gardist

Fischforke

INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** NS

Risso-Kriegsdolch

INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Raufen

INI 7+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 (A) **DK** H

LE 30

AU 30

RS 0

WS 7

MR 4

GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Erfahrene Gardisten: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 13, KK 13

Handel und Wandel

Bemerkenswert sind vor allem die Markstände am Hafen, wo auch die Bewohner von Vanurii einkaufen. Hier findet man zahlreiche offene Stände, wo man fast alles bekommen kann, was das Meer der Schwimmenden Inseln bietet.

Gerade Fische und Krustentiere sind hier kostengünstig zu erwerben und besonders vielfältig, da sich die Risso darauf verstehen, auch seltene Meeresfrüchte aus den Tiefen des Meeres einzusammeln. So findet man hier z. B. den gefährlichen Zitterrochen ebenso wie den Speckstern (ein wohlschmeckender Riesenseestern), die Muskatmuschel oder die Sternlanguste. Sehr begehrt sind Körperteile der riesigen Gischtwürmer, die meist zu extrem hohen Preisen gehandelt werden.

Seeschnecken sind übrigens - auch wenn sie hier zahlreich vorkommen - nicht als Ware erlaubt. Das Gesetz, welches sie schützt, ist uralte, so dass sich niemand mehr daran erinnern kann wieso - aber bislang hat dies auch kaum jemand hinterfragt (allerdings gibt es einige skrupellose Händler, die unter dem Ladentisch doch einige schmackhafte Seeschnecken verkaufen).

Aber nicht nur Gaumenfreuden werden auf den Märkten angeboten. So gibt es auch Händler der Nequaner, die alchemistische Tränke zu horrenden Preisen oder den Meeresbewohnern Waffen aus Stahl verkaufen möchten. Gerade Gegenstände, welche die Risso selbst meist nicht anfertigen können, erzielen hier hohe Preise und sind sehr begehrt.

Glaube und Götter

Verteilt in der ganzen Stadt kann man die zahlreichen kleinen Schreine verschiedener Gottheiten der maritimen Völker entdecken. Nachdem die Alten die Stadt aufgegeben hatten und die Risso ihren Glauben endlich viel befreiter ausleben konnten, entschieden sie sich, die ersten Gebäude ihrer eigenen Götter in der Stadt zu errichten. Das älteste Gebäude ist das von Mououn, jedoch fanden auch schnell die übrigen Gottheiten eine neue Heimstatt.

Die Risso gewährten später auch den übrigen Völkern, Schreine zu bauen, und so wurde Vanurii zu einem Zentrum des Glaubens. Viele obskure Gottheiten, die nur wenige Anhänger haben, ließen hier einen Schrein erbauen und siedelten sich an. Die Gesetze der Viertel gewähren ihnen Schutz und sogar der Tempel der Mholuren Gottheit Os'Grapt steht heute noch unangetastet in Vanurii, obwohl es den Mholuren schon lange Zeit verboten ist, die Stadt zu betreten (und der Schrein scheint auch heutzutage immer noch gepflegt zu werden und hin und wieder findet man Opfergaben).

Die Schreine selbst dienen vor allem dem Gebet und der Gabe von Opfer, wobei auch meistens Priester die kleinen Räume betreuen.

Geschichte

Das genaue Datum der Stadtgründung ist in den Annalen der Zeit verloren gegangen, doch finden sich zahlreiche Hinweise darauf, dass einst die Alten die Stadt erbauen ließen. Für sie war die Lage der Stadt enorm wichtig, da hier astrale Strömungen existierten, die ihre Magie positiv beeinflussten (und von diesen Strömungen werden auch heute noch die Seeschnecken angezogen - so als ob sie den Strom der Magie spüren könnten).

Bei dem Bau waren zahlreiche Sklaven vom Volk der Risso beteiligt. Die Alten ließen Sidor Vanuria nicht nur an der Oberfläche erbauen, sondern erschufen auch ein Adytum - ein Heiligtum - für die einzige Göttin, für die sie Zuneigung empfanden: Mada.

Das Adytum, welches sich tief unter dem zentralen Turm in der Stadtmitte erstreckte, war nur den Alten zu betreten erlaubt. Ihre Sklaven, die Risso, bewohnten hingegen den oberen Teil der Stadt oder lebten direkt im Meer, wo sie untermeerisch eine kleine Siedlung errichteten.

Mit Beginn der Drachenzeit jedoch begann der Großteil der Alten an einer Krankheit zu sterben. Die wenigen Alten, die überlebten, verließen Vanuria für immer. Das Adytum verschlossen sie jedoch und ließen die Zugänge durch Magie versiegeln und unsichtbar für die Augen anderer werden.

Die Risso waren von den Ereignissen überrascht, doch schon wenige Tage nachdem der letzte Alte die Stadt aufgegeben hatte, begannen sie in einem großen Rat zu diskutieren, was weiter passieren soll. Die Risso entschieden sich, die Herrschaft über die Stadt zu übernehmen. Schon bald kristallisierten sich unter ihnen anerkannte Anführer heraus, welche die Bauarbeiten und die Verantwortung übernahmen (jene waren die ersten, die den Titel eines Munors tragen durften).

Die Risso gestalteten die Stadt um und schufen sich dauerhaften Zugang zu den oberen Teilen, indem sie einige Bereiche ihrer neuen Wohnungen mit großen Becken anlegten, so dass sie nicht jeden Tag in das Wasser des Meeres zurück mussten. Die Stadt selbst nannten sie nun Vanurii, eine Umformung des eigentlichen Namens der Stadt in ihrer Sprache.

In den nächsten Jahrhunderten konsolidierten sich die Zustände. Die Chimärenkriege gingen relativ spurlos an der Stadt vorbei, nur ein einziges Mal griff eine optimistische Expedition Vanurii an, allerdings konnte der Angriff erfolgreich zurückgeschlagen werden. Der Vorfall veranlasste die

Risso jedoch, ihre Stadt besser abzusichern und mit einer größeren Garde zu versehen.

In den nächsten Jahrhunderten entwickelte sich Vanurii zu einem Handelszentrum verschiedener Meeresvölker, die Risso behielten jedoch die Oberhoheit über ihre Stadt. Allerdings erlaubten sie auch den anderen Völkern den Bau von Schreinen, um ihre eigenen Götter zu ehren. Selbst den ansonsten verhassten Mholuren wurde es gestattet, denn die Risso wollten keine Unterdrückung in ihrer Stadt haben (da sie sich noch in ihren Legenden an die Zeit der Unterdrückung durch die Alten erinnerten).

Hundert Jahre lang ging dies gut, aber die Mholuren erwiesen sich als nicht ertragbar, da sie mit anderen Gästen der Stadt Streit angingen. So wurde es dem Volk der Mholuren verboten, die Stadt noch einmal zu betreten.

Heute ist die Stadt weiterhin ein Handelszentrum, doch die Herrscher, die Munoren, sind korrupter als früher. Ihr selbstsüchtiges Verhalten schadet der Stadt und der Schmuggel ist wieder aufgeblüht. Zudem scheint die Magie des Adytum sich wieder zu regen und verursacht bei einigen der Risso schlechte Träume, die sich auf die Stimmung des Fischmenschenvolkes auswirken.

Die Stadt genießt jedoch einen geradezu legendären Ruf, viele Bewohner des Imperiums halten Vanurii für Seemannsgarn oder ein Märchen, doch immer wieder gelingt es imperialen Kapitänen, die Seeschneckenstadt zu finden.

Stadtbild

Vanuria verfügt über eine einzigartige Bauweise. Die Alten haben die Stadt mittels Steinen, Muscheln und Kalk erbauen lassen und ihr die Form einer geöffneten Seeschnecke gegeben. Die Schneckenspirale dreht sich bis tief in die Erde hinein (weiter unten beginnt der abgetrennte Bereich des Adytum, der annähernd eine Kugel darstellt). Markant sind die Stege für die ankommenden

Schiffe und einige Türme, die aus der Stadt herausragen.

An vielen Stellen kleben Seeschnecken unterschiedlichster Art und Größe, die hier als heilige Tiere des Mououn betrachtet werden. Sie scheinen von dem Kalk angezogen zu werden (aber in Wahrheit durch die magischen Strömungen des Adytum) und gelten als Glücks- und Friedensbringer.

Die Stadtviertel

Die Stadt ist in vier Stadtviertel unterteilt, sowie eine untermeerische kleine Risso-Siedlung und das verborgene Adytum der Alten. An dieser Stelle finden Sie eine kurze Beschreibung der einzelnen Viertel mit den interessanten Gebäuden und Sehenswürdigkeiten

Das Hafenviertel (Houfariis)

Am Hafen Vanuriis befinden sich zahlreiche Anlegestellen für größere und kleinere Schiffe. Der riesige Leuchtturm stammt noch aus der Zeit der Alten, wurde jedoch schon mehrfach von den Risso erneuert, da seine Struktur im Laufe der Jahrtausende öfters durch die Witterung beschädigt wurde. Ein langer Steg verbindet den Hafen mit dem Rest der Stadt. Auf dem Steg selbst befinden sich bereits einige Verkaufstände mit Händlern, die zwar toleriert werden, aber hin und wieder weichen müssen, da sie keine Erlaubnis haben, hier ihre Waren feilzubieten. Ein weiterer kleiner Hafen mitsamt einigen Transportrampen befindet sich im angrenzenden Handelsviertel. Gerade an diesen beiden Stellen kommt es häufiger zu Ärger zwischen den Munoren der beiden Viertel. Ebenfalls am Hafen zu finden sind zahlreiche Schreine der Götter.



Vanurischer Leuchtturm

Der von den Alten erbaute Leuchtturm wird stets von zwei Gardisten bewacht. Im Inneren kann man ein magotechnisches Wunderwerk betrachten, ein durch Gwen-Petryl-Steine betriebenes Licht. Die Steine wurden in eine riesige Metallkugel gelegt, die nur eine kleine Öffnung hat und magisch in der Luft zu schweben scheint. Der Leuchtturmwärter kann die Kugel bewegen, und so das Licht in jede Richtung aus dem Turm strahlen lassen. Keiner der Bewohner der Stadt versteht jedoch etwas von der Magie, die im Turm wirkt. Würde das Licht jedoch irgendwann ausfallen bzw. die Kugel aufhören zu schweben, wüssten die Bewohner Vanuriis nicht, wie sie die Konstruktion reparieren sollten.

Lagerhäuser

Die zahlreichen kleinen Lagerhäuser der Vorinsel dienen den fremdländischen Händlern, die Vanurii betreten, als Unterbringungsmöglichkeit für ihre Waren. Denn nicht jeder, der in Vanurii Handel treiben will, bekommt sofort eine Lizenz, sondern er muss diese erst beantragen. Mitunter vergehen Nonen, bis endlich der Munor eine Erlaubnis erteilt.

Verbindungsbrücke

Der Hafen und das Marktviertel sind über eine Art Dammbrücke miteinander verbunden. Da die rechtliche Lage auf der Brücke noch nie gänzlich geklärt wurde und sowohl der Munor des Hafens als auch der des Marktviertels Ansprüche erheben, kann man hier ab und an einige fliegende Händler finden, die so schnell es geht ihre Waren verkaufen wollen, bevor sie von der Garde vertrieben werden.

Efhardh-Schrein (Loulil-Gottheit)

Der Efhardh-Schrein ist der größte Schrein der Stadt. Zudem ist er wohl der bestbesuchte Schrein überhaupt. Nicht nur Loualil beten und spenden hier, sondern auch Seefahrer aus fernen Ländern. Der Schrein ist so groß, dass man eigentlich schon von einem echten Tempel sprechen kann, auch wenn es nur eine einzige Halle zu bestaunen gibt. Diese ist gefüllt mit den zahlreichen Opfergaben: Muscheln, Seesneckenhäuser, aber auch Gold und Silber. Die Opfergaben verbleiben hier ein ganzes Jahr, bis die Priester sie Efhardh zurückgeben und sie ins Meer werfen. Ein Standbild des Efhardh sucht man hier allerdings vergebens. Die Erbauer des Schreins wagten es nicht, den Gott darzustellen.

Zahlreiche Loualil-Priester helfen den Gläubigen bei der Beantwortung ihrer zahlreichen Fragen und man sagt, dass keinem Seefahrer, der hier ge-

betet und gespendet hat, auf seiner nächsten Reise etwas Schlimmes widerfahren ist.

Lajata-Schrein (Nequaner-Gottheit)

Lajata wird als gütige Göttin nicht nur von den Nequanern der Stadt verehrt, sondern auch viele andere Wesen kehren hier ein. Die kleine Gebetshalle hat die Form eines Schildkrötenpanzers und ist bis zu den Knöcheln mit Meerwasser gefüllt. Der Ort strahlt eine Ruhe aus, die fast jeden Besucher erfasst. Allerdings erzählt man sich, dass der nequanische Priester des Schreins auf Münzen und Wertgegenständen als Spenden besteht, und man sagt ihm auch nach, dass er sie gerne veräußert bei den Spielen des Amüsierviertels.

Geheimnis: Tatsächlich ist der Priester Jarlatu ein besessener Spieler und die Gerüchte sind wahr. Dies kann sich allerdings noch zum Vorteil der Helden auswirken.

Melakob-Schrein (Nequaner-Gottheit)

Der Schrein des Melakob ist ein weiterer faszinierender Schrein Vanuriis. Das Gebäude ist groß und kuppelförmig errichtet worden. In der Kuppel aus Glas, die besonders dick ist, wurde ein riesiges Aquarium eingerichtet, wo sich hunderte von Schwarmfischen herumtreiben. Die drei Priester sind ständig damit beschäftigt, wenn sie den Gläubigen nicht mit Rat und Tat beiseite stehen, das Aquarium zu hegen und zu pflegen und die Fische zu füttern. Schon viele Besucher wollen gar in den Schwärmen den leibhaftigen Melakob gesehen haben.

Geheimnis: Etwaige Proben auf die Gabe Prophezeien, Zauber und Liturgien ähnlicher Art, sind vor dem Aquarium um 3 Punkte erleichtert.

Os'Grapt-Schrein (Mholuren-Gottheit)

Der gut in einer Ecke des Hafens verborgene Schrein der mholurischen Gottheit wurde schon seit der Zeit des Mholurenverbots nicht mehr genutzt. Dennoch ist der Schrein erstaunlich gut erhalten, fast so, als ob jemand ihn pflegen würde. Die kleine Halle ist sehr dunkel und in der Mitte des Raumes befindet sich eine Statue der Gottheit in Form eines großen Mholuren.

Geheimnis: Tatsächlich wird der Schrein von einigen nicht-mholurischen Gläubigen in Stand gehalten.

Kultist

Dolch

INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK H

LE 30 AU 32 RS 1 WS 7 MR 5 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 14, KO 14, KK 14

Karribd-Schrein (Risso-Gottheit)

Der Schrein hat keine sonderlich große Bedeutung für die Risso der Stadt. Drei Priester pflegen das dunkle Gebäude. Allerdings ist hier auch das Haus der Karribd-Garde zu finden. Diese halten Wacht über die Sicherheit der Stadt und hier lagern die Waffen und Verteidigungsgeräte Vanuriis, darunter auch einige magotechnische Konstrukte.

Marktviertel (Maradhafiis)

Dieser Ort ist zugleich ein großer Markt, aber auch eine Wohnanlage für die Risso und die anderen maritimen Rassen. Viele der kleinen Wohngebäude stammen noch aus der Zeit der Alten. Sie sind gut erhalten und werden auch ordentlich gepflegt. Die Risso haben in den Kellern Zugänge zum Meer gegraben, so dass in die unteren Teile der Gebäude Wasser hineingeströmt ist. So konnten einige der Risso sich hier auf Dauer einquartieren.

Der Markt selbst ist ein sehr belebter Ort, wo alles Mögliche verkauft wird. Auch anderen Völkern steht es hier frei, ihre Waren zu verkaufen oder einzutauschen, solange sie die entsprechenden Marktlizenzen aufweisen können (bzw. gekauft haben).

Orunglaps Waffenladen

Der immer mürrische Pristid gilt als Geheimtipp für all jene, die sich Waffen der maritimen Völker beschaffen wollen. Keine einzige Klinge in Orunglaps Marktladen soll durch Feuer geschmiedet worden sein. Er verkauft nur Waffen aus besonderen Materialien und auch nur, wenn ein Festlandbewohner ihm teures Gold dafür gibt.

Geheimnis: Orunglap kennt einen zilitischen Zauberschmied, der durch Magie Metall und andere Stoffe zu Waffen formen kann. Daher bezieht er auch seine Waren.

Rirsits Seeschneckeninstrumente

Eine besondere Attraktion auf dem Markt stellen die wunderschönen Muscheln und Seeschneckenhäuser an Rirsits Stand da. Die Risso hat daraus kleine Flöten und andere Instrumente gebastelt, die sie zwar selbst kaum spielen kann, die aber einen wundervollen, betörenden Klang besitzen und bei musikalischen Festlandbewohnern sehr begehrt sind.

Uirischus Fischstand

Der ältere Risso ist sicherlich der gefragteste Fischhändler auf dem Markt. Er kann seinen Kunden selbst die seltensten Tiere und Meeresfrüchte anbieten, verlangt aber immer einen sehr hohen Preis, da es auch oftmals schwierig ist, die Delika-

tessen zu besorgen. Dabei baut er oftmals sogar auf die Hilfe einiger mutiger Abenteurer, denn Gischtwürmer und andere Seeungeheuer zu jagen ist eine lebensgefährliche Aufgabe.

Afanus Zauberladen

Vor einigen Wochen hat sich der Nequaner Afanu nach Vanurii begeben, um seinen Traum von einem eigenen Geschäft zu erfüllen. Afanu ist ein hochbegabter Alchimist und Zauberkundiger, der gerne einen eigenen Laden für allerlei magische Tränke, Elixiere und mindere Artefakte eröffnet hätte. Leider hat Vasna ihm bislang die Einfuhr seiner Waren verboten (so dass diese in einer Lagerhalle im Hafen bleiben mussten) und Ouinu hat ihm noch keine Lizenz erteilt. So sitzt er nun vor seinem leeren Laden, beklagt sich täglich und würde alles dafür tun, endlich sein Geschäft eröffnen zu können.

Ma'ada-Schrein (Loulil-Gottheit)

Der Schrein von Ma'ada ist ein kleines Heiligtum. Es mag nicht der größte Schrein sein, jedoch kann man durchaus behaupten, dass es der schönste ist. Der ganze Raum, ein kreisrundes Gebilde, ist mit wundervollen Muscheln verziert. Doch das Innere des Schreins übertrifft die äußere Pracht noch um ein Vielfaches. Ein einziges Licht, ein kopfgroßer Gwen-Petryl, erleuchtet das Innere. An der Decke des kleinen Schreins hängen tausende und abertausende Mondsteine und lassen das Innere in einem wunderschönen Blau erstrahlen. Der Besucher muss denken, dass er sich im Reich Ma'adas selbst befindet und kommt sich vor wie in einem Traum.

Efriit-Schrein (Risso-Gottheit)

Der Schrein des Efriit ist in einem dunklen und bedrückenden Grün gehalten und mit zahlreichen Muscheln verkleidet. Hier wohnen auch zwei Risso, die für den Schrein verantwortlich sind. Der Ort wird sehr oft von den in der Stadt lebenden Risso besucht, dennoch ist er niemals überfüllt.

Amüsierviertel (Akabaru)

Das Viertel befindet sich im innersten Kreis der Stadt, ist aber von seiner Fläche nur unwesentlich kleiner als die restlichen Distrikte. Hier haben die Risso nicht nur etliche Gebäude zu Kneipen und Spielhäusern umgebaut, hier befindet sich auch eine einzigartige Arena.

Das Spielhaus Makra

Die Nequanerin Makra leitet eines der größten Spielhäuser der Stadt. Auch wenn man es den scheinbar emotionslosen Risso nicht zutraut, so sind sie doch gerne hier und leidenschaftliche

Spieler. Makra verdient gut an ihnen und den Gästen ihres Hauses und man kann hier vor allem Spiele finden, die den Risso gefallen (und meist mit Muscheln gespielt werden).

Sollte es Probleme geben, so kann sich Makra auf einige Schläger stützen, die ihr als Garde dienen. Aber das kommt eher selten vor, die meisten ihrer Kunden wollen keinen Ärger, sondern bei so exotischen Spielen wie dem Rarsat-Rad und dem Muschelspiel ihr Geld loswerden.

Obra-Arena

Die Arena inmitten der Stadt wurde von den Alten sicherlich für ganz andere Zwecke genutzt. Heute jedoch versammeln sich an den Hängen der kreisrunden Ausbuchtung die Zuschauer, um den blutigen Spielen zu frönen. Dabei kann die Arena sowohl Kämpfe auf Stegen und Felsen anbieten, als auch gegen Meeresungeheuer, denn es gibt im Zentrum einen Zugang zum Meer, so dass man durchaus auch größere Tiere ohne Probleme dorthin bringen kann. Die Zuschauer sind dabei in Gefahr und es gab schon tödliche Zwischenfälle. Dennoch ist die Arena nach wie vor sehr beliebt. Sklaven werden hier jedoch nicht verheizt, alle Kämpfer sind Freie. Die Risso sehen insbesondere auch gerne für sie exotische Kämpfer - Festlandbewohner.

Wohnviertel (Wareschu)

Einen größeren Teil der Stadt macht das Wohnviertel aus. Hier haben die Risso einige der Häuser in den unteren Stockwerken und dem Keller geflutet, so dass sie dort dauerhaft leben können. Das Leben der Risso ist hier recht geordnet und friedlich, nur selten kommen Fremde vorbei. Es sind vor allem jene, die sich für die Kultur der Risso interessieren.

Zu diesem Distrikt gehört auch die untermeerische Stadt der Risso, wobei diese sich im Grunde selbst verwaltet.

Haus der Munoren

Das Gebäude ist das größte und schönste des Viertels und hier trifft sich der Rat der Munoren, falls es wichtige Angelegenheiten zu klären gilt. Das Haus diente den Alten ebenfalls schon als Versammlungshalle und verfügt über einige immer noch erhaltene Bodenmosaiken, die seltsame, unerklärliche Kampfszenen zeigen (die dort abgebildeten Ungeheuer sind selbst den Myranern unbekannt).

Die Risso haben das Gebäude ihren Zwecken angepasst und in dem Ratssaal ein Becken erbauen lassen, in welchem sie sich treffen, falls Entscheidungen gefällt werden müssen, oder der Rat Gäste und Bittsteller empfängt.

Der Risso-Kanal

Um das Wohnviertel gespannt liegt ein ringförmiger Kanal, gefüllt mit Wasser. Er dient den Risso zum Schwimmen und bietet so eine Möglichkeit für die maritimen Völker, schneller von der einen Seite der Stadt zur anderen zu gelangen. Der Kanal ist mit mehreren Brücken überspannt, so dass man auch ohne das Wasser betreten zu müssen auf die andere Seite gelangen kann.

Säule der Mada

Die geheimnisvolle Säule aus Granit inmitten des Viertels ist ein Obelisk, der etwa eine Höhe von fünf Schritten hat. Die Zeichen an seinem oberen Ende kann kaum jemand lesen, es sei denn, er ist der Sprache der Alten mächtig. Dann enthüllt sich ihm ein altes Geheimnis Vanurias: Die Säule ist ein Schlüssel, um das Adytum der Alten zu betreten. Um den Obelisken zu aktivieren, muss man Astralenergie hineinfließen lassen. Die genaue, Kosten sparende Prozedur ist vermutlich mit den Alten in Vergessenheit geraten, aber auch einfache Zauber können eventuell den Schlüsselmechanismus aktivieren. Sobald dies geschieht, öffnet sich am Boden neben der Säule ein geheimer Zugang, der eine Treppe zum Adytum freilegt.

Das Adytum der Alten

Verborgen unter der Stadt befindet sich im Inneren der Erde eine alte Kultstätte der Alten: das Adytum der Mada. Hier haben die Gründer des Imperiums vor Jahrtausenden ihrer Göttin gehuldigt und magische Experimente durchgeführt. Die wenigen Räume und Gänge des Adytums scheinen wie eine Art Labyrinth angelegt worden zu sein und sind in etwa so umfangreich wie ein Viertel der Stadt. Die Wände scheinen aus einem Metall zu bestehen, das jedoch niemand genauer bestimmen kann. In den Gängen ist ein metallisch klirrendes Echo zu hören und der Boden wird mit silbernen Mosaiken verziert, die ständig ihre Anordnung zu ändern scheinen. Sie zeigen die Alten selbst, Triopten und die fleischliche Verkörperung Madas. Die Decken erstrahlen durch winzige Gwen-Petryl-Splitter und wirken wie ein Sternenhimmel. Die Räume sind rundlich und kugelförmig gebaut, während die Gänge eher schachtelartig sind.

Das Adytum ist ein Anziehungspunkt für die magischen Energien und Kraftlinien oberhalb der Stadt. Die Alten haben hier einige magische Konstrukte erschaffen, die auch heute noch funktionieren, wenn man denn weiß, wie sie aktiviert werden.

- Ein riesiger Apparat bündelt Astralenergie in winzige Kristalle und erschafft somit Kraftquellen,

die ein Zauberer, der Kenntnis dieser Objekte hat, nutzen kann. Noch heute schlummert unter einer dicken Staubschicht ein letzter erschaffener Kraftkristall auf einem Tablett des Apparates.

- Eine magische Maschine, die zur Erstellung von magischen Legierungen auf Waffen und anderen Objekten konstruiert wurde. Der Mechanismus ist so kompliziert, dass vermutlich niemand mehr das Gerät zum Laufen bringen wird, aber es finden sich winzige Stückchen Mindorium in der Maschine, die sicherlich Schatzsucher interessieren dürften.

- Ein Schrein für ihre Göttin Mada, der jedoch nur noch einen Spiegel, eine zerbrochene Maske aus Mondsilber und eine geborstene Alabasterstatue enthält.

- Eine kleine Werkhalle, wo die Alten ihre Konstrukte hergestellt haben.

Das Adytum ist jedoch nicht ohne Bewachung zurückgeblieben. Die Alten haben einige Wächter-Konstrukte erschaffen, die noch immer ihren Dienst verrichten, falls jemand Unbefugtes in das Adytum eindringt. Die gesichtslosen Menschen ähnelnden Metallwesen besitzen jedoch an Stelle ihres rechten Armes eine Klinge. Sie agieren nicht sonderlich intelligent, sind aber schnell und ihre Angriffe sind präzise. Die Magie, die sie einst erschaffen hat, hält sie auch heute noch in bestem Zustand, so dass sie trotz ihrer Jahrtausende währenden Wacht tadellos funktionieren.

Wächter des Adytum

Schneidearm

INI 10+1W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+5 DK N

LE 38 AU - RS 6 WS 10MR 12 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag

Relevante Eigenschaften: MU 18, GE 14, KO 20, KK 16

Persönlichkeiten Vanuriis

Ziious, Munorin des Amüsierviertels

Ziious ist die einzige Risssofrau unter den Munoren. Sie wurde recht überraschend von ihrem Vorgänger in das Amt berufen, vorher war sie eher so etwas wie ein Störenfried, eine Diebin. Dennoch hat sie sich als gute Wahl erwiesen, denn sie leitet ihr Viertel mit Inbrunst und Entschlossenheit. Ihre Urteile gelten selbst unter den Schurken der Stadt als gerecht und sie genießt hohes Ansehen. Den anderen Munoren steht sie eher skeptisch gegenüber und es kommt oft dazu, dass sie andere Meinungen vertritt als die übrigen.



Alter: 33 Jahre **Größe:** 1,66

Schuppenfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: kompetente Verwalterin und Unterweltgröße

Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 13, CH 12, FF 13, GE 13, KO 13, KK 13, SO 10, Goldgier 8

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 6, Überreden 12, Etikette 10, Gassenwissen 15

Vasna, Munor des Hafenviertels

Der schlanke, große Vasna übt sein Amt nun schon seit mehr als 15 Jahren aus. Er gilt als profunder Kenner der Meere und hat schon manche Menschenstadt an der Küste des Meers der Schwimmenden Inseln in seiner Jugend besucht. Man sagt ihm nach, dass er bestechlich ist und durchaus auch beim Schmuggel ein Auge zudrückt, bislang hat sich dies aber weder auf seine Reputation noch auf seine Geschäfte negativ ausgewirkt. Mit dem Munor Ouinu steht er in dauerhafter Konkurrenz wegen Zuständigkeitsstreitereien und dem Schmuggel.

Alter: 45 Jahre **Größe:** 1,63

Schuppenfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: brillanter Verwalter und Schmuggler

Eigenschaften: MU 16, KL 13, IN 15, CH 12, FF 13, GE 13, KO 13, KK 14, SO 10, Goldgier 8

Herausragende Talente: Überreden 12, Etikette 10, Gassenwissen 12, Handel 15

Ouinu, Munor des Marktviertels

Ouinu ist der älteste unter den Munoren und gilt als unbestechlich und ehrlich. Ihm ist der Schmutz in der Stadt ein Dorn im Auge. Das Einzige, was ihn weitaus mehr stört als die zunehmende Bestechlichkeit der anderen Munoren, sind die Alpträume, die er in letzter Zeit immer wieder hat. Noch weiß er nicht, dass sie durch die Kraftlinien entstanden sind, doch sobald er es herausfindet, wird er versuchen, der Sache auf den Grund zu gehen.



Alter: 60 Jahre **Größe:** 1,70

Schuppenfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: brillanter Verwalter

Eigenschaften: MU 17, KL 14, IN 13, CH 14, FF 13, GE 13, KO 13, KK 12, SO 11, Arroganz 6

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 10, Überreden 13, Etikette 14, Gassenwissen 10, Handel 14, Staatskunst 10

Airischu, Munor des Wohnviertels

Airischu ist für einen Risso eine ungewöhnliche Gestalt. Er ist im Gegensatz zu den meisten anderen seines Volkes geradezu fett. Der dicke Munor des Wohnviertels lässt es sich meist gut gehen, ist den lieben langen Tag in Vanurii unterwegs, grüßt Einheimische wie Fremde und hört sich ihre Pro-

bleme an. Sofern es seine Zeit zulässt, findet man ihn auch auf dem Markt, um einige Delikatesen zu kaufen, oder in seinem luxuriösen Haus, wo er in seinem Badebecken auch gerne Bittsteller empfängt. Mit den anderen Munoren versucht er sich gut zu stellen und geht den meisten Problemen durch Enthaltung aus dem Weg.

Alter: 40 Jahre **Größe:** 1,66

Schuppenfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: kompetenter Verwalter

Eigenschaften: MU 12, KL 14, IN 13, CH 13, FF 13, GE 12, KO 13, KK 13, SO 9, Goldgier 10, Eitelkeit 6, Fettleibig

Herausragende Talente: Etikette 10, Überreden 10, Gassenwissen 11, Handel 11

Szenarien

Das legendäre Vanurii

- Zunächst einmal müssen die Helden überhaupt Vanurii entdecken. Es mag sein, dass sie über Seemannsgarn von der Stadt gehört haben oder von einem Optimaten/Honoraten, der Handelskontakte sucht. Jedenfalls verspricht die Stadt Reichtum und spricht auch die Entdeckerlust der Abenteurer an. So müssen sie zunächst in Balan Cantara oder einem anderen Hafen in einer verstaubten Bibliothek eine Karte finden, die sie nach Vanurii führt. Dabei könnte ein Konkurrent versuchen, ihnen die Karte zu entwenden.

- Aber auch die Fahrt dorthin ist ein kleines Abenteuer für sich. Das Meer der Schwimmenden Inseln ist groß und gefährlich. Die Helden müssen zunächst erst ein Schiff und eine Besatzung finden, die bereit ist, den Weg auf sich zu nehmen. Auf dem Meer selbst können Seeungeheuer und Piraten den Abenteurern das Leben schwer machen.

- Auch die Einfahrt an sich ist nicht ganz leicht. Die Nebelschwaden um den Nebelwald herum gelten als gefährlich für die Schifffahrt und Legenden berichten sogar von magischem, todbringendem Nebel.

Am Hafen

- Doch auch wenn es den Helden gelingt, die legendäre Stadt zu erreichen, so sitzen sie erst einmal am Hafen fest. Vasna wird sie zunächst nicht gehen lassen und muss bestochen werden oder die Helden bieten ihm an, ihm bei einem Problem zu helfen: Er will, dass Ouinu einige Blockaden für Waren lockert und die Gruppe soll einen Weg finden, wie sie Vasnas Wunsch erfüllt. Sie könnten z. B. Ouinn ein Schriftstück stehlen, welches ihn erpressbar macht.

- Die zahlreichen kleinen Schreine bieten auch Spielmöglichkeiten. Zum Beispiel könnten die Helden einem der Priester helfen und so einen Verbündeten und Fürsprecher in der Stadt finden.
- Die Kultisten des Os'Grapt stellen ebenfalls einen Anknüpfungspunkt da. Falls die Gruppe sich bereits das Volk der Mholuren zum Feinde gemacht hat, so könnten die Kultisten versuchen, Rache zu nehmen, oder aber sie sind ebenfalls hinter dem Geheimnis der Alten her. Außerdem könnte einer der Munaren versuchen den Kult zu zerschlagen und braucht dabei die Hilfe der Heldengruppe.

Auf dem Markt

- Uirischu könnte die Helden einfach anwerben,

um im Meer der Schwimmenden Inseln einige seltene Tiere zu jagen.

- Auch die Lizenz des Zauberladens könnte als Anreiz dienen. Die Helden könnten versuchen die Lizenz einzutreiben und dafür als Belohnung eine große Menge an Elixieren, Tränken oder anderen Zaubерutensilien erhalten.

Das Adytum

- Um das Geheimnis der Alten zu lüften, müssen die Helden vermutlich längere Zeit in Vanurii weilen und sich über die Geschichte informieren. Allerdings warten im Adytum Schätze (aber auch Gefahren) auf sie, die noch nie ein Mensch zuvor erblickt hat. Insbesondere Ouinu spürt die Kraft, die von dem Heiligtum ausgeht und könnte als Auftraggeber fungieren.

Die westlichen Eshbathi

von Jan Stawarz
Graphiken: Peter Horstmann

Quartrabar - Die kristallene Stadt

Einwohner: Circa 20000 Einwohner; 99% Bansumiter, 0,5% Nequaner, 0,5% andere

Herrschaft: Konstitutionelle Monarchie mit Ratssystem

Garnison: 4500 Stadtgardisten unterschiedlicher Waffengattungen, 500 Tempelgardisten

Tempel: Aya, Silon, einige Hausschreine

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus "Destillations-turm" (Q2/P4/S45), Taverne "Glashaus" (Q3/P3)

Besonderheiten: Die im Stadtbild häufigen Spiegel blenden die Passanten.

Stimmung in der Stadt: Angespannt. Die Lage, kann eskalieren, wenn die Versorgungslage sich verschlechtert.

Handelswaren: Gläser, Quarzprodukte, Blei- und Zinnerzeugnisse

Was die Quartrabari über ihre Stadt denken: "Die Stadt ist wunderbar, so schön. Aya segne den König und Quartrabar. He, nimm die Finger weg von dem Nebelkasten!"

Lage

Gelegen in der Mitte von gleich drei Tafelbergen weit im Norden, ungefähr eine Woche von Lammachs Ausläufern entfernt. Die Stadt Quartrabar ist nahezu aus reinem Kristall gebaut. Die Bewohner hegen regen Kontakt mit den Nequanern. Die Alchemisten der Stadt haben vor hundert Jahren eine Möglichkeit gefunden, um Fenster so zu beschichten, dass sie zwar lichtdurchlässig sind, aber das Raumklima nicht aufheizen. Auch haben sie Möglichkeiten gefunden, spiegelnde Schichten oder reflexionsmindernde Schichten aufzutragen. Die Bewohner von Quartrabar sind sehr gebildet und befassen sich mit Philosophie, Sternenkunde und Alchemie, die hier als Krönung der Wissenschaft gilt. Da sie sich hauptsächlich mit Alchemie beschäftigen, vernachlässigen sie die anderen Wissenschaften.

Daher kommt es immer wieder zu Versorgungsengpässen mit Nahrung. Dann wächst die Anzahl der Bauern und Viehzüchter wieder an. Um solche Engpässe zu verhindern, haben die Stadtoberen angeraten, private Kleinstgärten anzulegen. Dazu sind vor den Häusern Glaskästen aufgestellt worden, die auf Grund der Sonneneinstrahlung voller Nebel sind. Diese Nebelkästen dürfen nur nachts geöffnet werden, da sich der Nebel nachts legt und so kein Wasser verschwendet

wird. Die Stadt wird von drei Quellen mit Wasser versorgt. Doch sind in dem Wasser viele Salze gelöst, die es im Rohzustand hochgradig toxisch machen. Nur durch ein aufwendiges Verfahren, bei dem Kristalle aller Farben und Eigenschaften übrig bleiben, kann es trinkbar gemacht werden. Daher gibt es viele Wasserverkäufer in der Stadt, die das Wasser an den Mann bringen. Die Preise sind sehr hoch und die Wasserverkäufer sind gemachte Leute. Schon oft wurde versucht, den Wasserhandel zu verbieten, aber dies scheiterte.

Städtisches Erscheinungsbild

Das Stadtbild von Quartrabar wird von halbhohen Gebäuden von 10-50 Grad bestimmt. Die Gebäude sind aus hellen Steinen erbaut, die mit breiten natürlichen Kristalladern durchzogen sind. Die Fassaden werden von großen Quarzfenstern geziert. Auch Kristalle und Kristallstatuen tragen zum Stadtbild bei. Die Stadt ist um einen zentralen Platz erbaut, an dem der Tempel der Aya und der Kristalltempel der Silon liegen. Der Tempel der Aya überragt alle Gebäude in der Stadt und ist gleichzeitig der Sitz der Herrscherfamilie, die die höheren Räume des Tempels bewohnt. Die unteren werden vom Klerus bewohnt und genutzt. Gegenüber steht der Tempel der Silon, der aus reinem Quarz erbaut wurde. Dieser ist viel kleiner als der Tempel der Aya, doch ist das Gelände weitläufiger. Hier findet man die außergewöhnlichsten Kristallskulpturen. Die einfachen Bürger leben in Hochhäusern mit großen Innenhöfen, die großenteils mit Kristallkuppeln bedeckt sind. Vor jedem Haus steht ein dreischritt großer Nebelkasten, der so vollgepackt ist mit Nutzpflanzen, dass es für das ganze Haus reichen kann, und eine kleine Statue der Aya. Diese Häuser prägen das Stadtbild in den Wohnbereichen. In den Handwerkervierteln und vor den Destillationskolonnen stehen Standbilder der Silon. Die Labore der Alchemisten befinden sich in kleinen Hütten mit großen Höfen, damit Brände und Explosionen nicht die ganze Stadt verwüsten können. Das ganze Viertel ist sehr weitläufig und am Westrand der Stadt angesiedelt. Der Ostteil der Stadt ist von der spärlichen Landwirtschaft geprägt. Die Höfe sind so gebaut, dass sie so wenig Platz wie möglich benötigen.

Stimmung: In der Stadt wirkt alles auf den ersten

Blick sehr friedlich. Nur selten trifft man auf bewaffnete Wächter. Unter der Fassade brodeln es. Immer wieder kommt es in der Stadt zu Unruhen, da die Nahrungsversorgung nicht optimal läuft. Die Nebelkästen haben die Situation schon verbessert, aber die Lage ist immer noch angespannt. Die Lage wird eskalieren, sobald die Versorgungslage wieder schärfer wird oder die Wasserhändler geschlossen die Preise erhöhen.

Glaube und Weltsicht

Im Zentrum des Glaubens der Stadt steht die Himmelsgöttin Aya, die seit Gründung der Stadt als Braut des Herrschers angesehen wird. Daher

gilt auch der Herrscher als Gefolge der Aya. Sie wird als wunderschöne, hellleuchtende Frau in sonnengelben Gewändern dargestellt. Ebenfalls verehrt wird Silon, die Göttin des Quarzes und der Alchemie. Dargestellt wird sie als eine barbusige, schlanke Frau aus reinem, mit Quarzadern durchzogenem Alabaster. Ihre Augen sind hellblau und ihre Zähne bestehen aus reinen Diamanten. Ihre ausgestreckten Hände bieten den Gläubigen einen Versuchskolben an. Ihr Tempel steht ebenfalls am zentralen Platz und ist aus reinem Quarz erbaut, der in allen Farben des Regenbogens schimmert. Neben diesen Göttinnen gibt es noch unzählige Hausgötter, die Aspekte des alltäglichen Lebens verkörpern.

Aya

Die Himmelsgöttin Aya wacht über Quartrabar und ihre Herrscher. So verkörpert sie gleichzeitig das Recht, Loyalität und Autorität. Aber sie steht auf Grund ihrer besonderen Stellung in der Gesellschaft von Quartrabar auch für Ehe, Treue und Ordnung. Ihre Attribute, der Himmel mit ihren zwei allsehenden Augen, der Sonne und dem Mond, stehen für die Unendlichkeit, Unerreichbarkeit und Größe.

Aspekte: Sonne, Mond, Sterne, Licht, Recht, Glanz, Ordnung, Feuer, Herrschaft, Größe, Unerreichbarkeit, Unendlichkeit, Unerbitterlichkeit, Himmel, Allsehend, Ehe, Treue, Loyalität, Autorität, Verantwortung, Magiebann

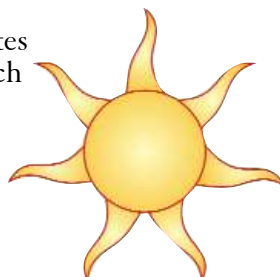
Mirakel +: MU, CH, IN, KO, KL, MR, Rechtskunde, Schriftlicher Ausdruck, Überzeugen, Heilkunde Seele, Geschichtskunde, Selbstbeherrschung, Sternenkunde, Staatskunst, Philosophie, Heraldik, Magiekunde, Etikette, Menschenkenntnis, Sinnenschärfe

Ziele des Kultes: Die Ziele des Kultes sind die Aufrechterhaltung des Frieden und des Status Quo in Quartrabar. Dabei steht der Kampf gegen Verräter, dunkle Magie, namenlose Umtriebe, aber auch eheliche Untreuen im Fokus der Priester. Er ist staatstragend und legitimiert eine der ältesten Monarchien in ganz Myranor.

Die Priester der Aya: Die Priester der Aya setzen sich aus zwei Gruppen zusammen, den Staatsdienern und den Volkspfleger. Die Staatsdiener sind für alle Angelegenheiten des Staates und der Rechtspflege zuständig und an ihren goldenen Schärpen zu erkennen. Die Volkspfleger tragen silberne Schärpen und sind für das Wohl des Volkes zuständig. Sie sind Polizei, Seelsorger und Brandbekämpfer. Dabei werden sie von freiwilligen Bürgern unterstützt. Im Falle eines Falles können alle Priester einen Bürger zu einem Dienst vereidigen. Der Bürger muss diese Aufgabe erfüllen bis sie erledigt ist und er vom Priester wieder entlassen wird. Der Kult kennt keine Ränge. Nur der Herrscher gilt als etwas Besonderes.

Symbolik des Kultes: Neben den beiden Schärpen gehören zur Tracht der Priester ein bodenlanger, gold- und silber-gestreifter Überwurf aus leichten Stoffen. Als Symbol für die Göttin steht das Sonnenrad, eine goldene Scheibe mit sieben gewellten Strahlen.

Feinde des Kultes: Als Feinde des Kultes gelten Verräter, Dämonen und natürlich Barkrabath mit ihrem Magierkönig.



Silon

Silon ist die Herrin der Alchemie, des Handwerkes und des Quarzes. Unter den Alchemisten und Handwerkern hat sich dieser Glauben schnell verbreitet.

Ziele des Kultes: Der Kult hat sich zum Ziel gemacht, das Wissen zu mehren und zu bewahren. Auch die Verwaltung gefährlichen Wissens obliegt dem Kult. Das gesammelte Wissen wird dabei für das Wohl der Stadt eingesetzt.

Aspekte: Magie, Magiekunde, Quarz, Erz, Juwelen, Alchemie, Steine, Sand, Handwerk, Reinheit, Kühle, Schutz, Kunst, Arcanomechanik, Mechanik, Perfektion, Präzision

Mirakel +: MU, KL, FF, KO, MR, Gesteinskunde, Feuersteinbearbeitung, Juwelier, Alchemie, Kochen, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Magiekunde, Holzbearbeitung, Hüttenkunde, Baukunst, Klettern, Mechanik, Tierkunde, Pflanzenkunde

Die Priester der Silon: Die Priester der Silon tragen lange lederne Schürzen und Schutzbrillen aus bruchfestem Quarzglas. An den Aufnähern an der Schürze kann man den Rang des Priesters erkennen. Es gibt insgesamt vier Eleven-Ränge, vier Priester- und zwei Oberpriester-Ränge. Dem Kult steht der Wissensbewahrer vor. Die Eleven werden Wissenssucher Klasse X genannt, wobei die Klasse den Fortschritt in der Ausbildung bezeichnet. Je niedriger die Zahl, desto weiter die Ausbildung. Die Priester nennt man Wissensbringer Klasse X, wobei das gleiche System wie bei den Eleven angewandt wird. Den ersten Oberpriesterrang nennt man Wissensprüfer und der zweite höhere Oberpriesterrang heißt Technologie. Die Priester besitzen keine weltliche Macht, werden jedoch oft in wissenschaftlichen Fragen herangezogen und wissenschaftliche Entdeckungen werden dem Tempel vorgestellt.

Symbolik des Kultes: Das Symbol des Kultes ist ein sechseckiger Kristall vor einem stilisierten Versuchskolben. Die Ränge der Kultangehörigen werden anhand von Streifen an den Schürzen festgelegt. Die Farbe zeigt den Rang und die Anzahl die Klasse des Angehörigen.

Feinde des Kultes: Die Feinde des Kultes sind Fälscher, schlechte Handwerker, Kopierer und andere skrupellose Forscher.



Herrschaft

Ihr Herrscher ist der sehr beliebte alte Mua`Lon, der die Stadt seit mehreren dutzend Jahren führt. Er gilt als weiser und umsichtiger Herrscher. Doch das Alter und der Konflikt mit Barkrabath machen ihm schwer zu schaffen. Daher steht sein Sohn schon bereit, um die Tradition seines Vaters weiterzuführen.

Die Herrscher von Quartrabar führen seit Jahrtausenden einen kalten Krieg gegen Barkrabath. Grund für diesen Konflikt ist, dass es sich bei Quartrabar um eine ehemalige Kolonie der Barkrabather handelt, die sich schon vor mehreren tausend Jahren von der Mutterstadt trennte und eine eigenständige Monarchie etablierte.

Dabei bildet der Herrscher nur einen Vorsitzenden einer Runde der Weisen, die sich die Kompetenzen der Stadt teilen.

Handelswaren

Die Handelswaren der Stadt sind sehr übersichtlich. Viel Glas und Quarz wird exportiert, aber auch Blei und Zinnprodukte und wenige Eisenprodukte. Die Konkurrenz im Glashandel durch Barkrabath hat ein tiefes Loch in die Stadtkasse gerissen. Der alte Feind hat aber zum Glück noch keine Möglichkeiten, die Beschichtungen nachzubilden. Trotzdem sieht man sich nach neuen Handelswaren um. Daher hoffen die Herrscher der Stadt auf eine Innovation aus den Laboren der Alshinjira.

Geheimnisse

Es befindet sich eine unterirdische schiffbare Passage zwischen dem Meer der schwimmenden Inseln und Quartrabar unter der Stadt.

Die Nequaner und Quartrabari halten alle 10

Jahre ein geheimes Treffen an unbekanntem Ort statt. Dort werden wissenschaftliche Erfahrungen ausgetauscht und Handelsverträge geschlossen. Einige Nequaner sollen sich auch dabei entschlie-

ßen in Quartrabar zu bleiben. Dabei sollen einige Agenten der Legat die Forschungsriege der Quartrabari unterwandert haben.

Takalshesh - Die Stadt der ewigen Nacht

Einwohner: 10000 Einwohner 99,9% Bansumiter, 0,1% andere

Herrschaft: Matriarchalisches Kastensystem
Garnison: 2000 Priester und Gardisten des An-Ra

Tempel: Tempel der Val-Haira, Wehrtempel des An-Ra, einige Hausschreine

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus "Sonnentag" (Q3/P5/S30), Taverne Abendstern (Q4/P4)

Besonderheiten: Liegt den ganzen Tag im Schatten des Tempelberges, das Leben findet nachts statt.

Stimmung in der Stadt: Duster und eine unterschwellige Angst liegt in der Luft.

Handelswaren: Duftwasser, Leuchtstoffe, hochwertige Luxuskleider

Was die Takalsheshi über ihre Stadt denken:
"Wir leben und wir sterben, was dazwischen passiert, bestimmen die Benari. Sie wissen, was das Beste für Takalshesh ist."

Lage

Takalshesh liegt in einer Senke am Südrand eines Tafelberges. Daher ist es immer dunkel in dieser Stadt. Nur schwache hellrote Steine sorgen für ein bisschen Licht. Tagsüber wirken die Stadt und auch die Felder wie ausgestorben. Nur wenige Wächter patrouillieren durch die Häuserschluchten der Stadt. Auch die Pflanzen auf den Feldern wirken wie vertrocknet. Nachts erwachen Stadt und Felder zum Leben. Die Pflanzen erblühen und leuchten in unterschiedlichen Farben des Regen-bogens. Von Zierpflanzen über Bäume bis hin zu Getreide, alles wächst nachts in der Stadt der ewigen Nacht. Die Herkunft dieser Pflanzen ist unbekannt, doch vermutet man chimärologischen Ursprung. Dann erwacht auch das Leben in den Straßen: Händler bieten ihre Waren an, Bauern arbeiten auf den Feldern und Handwerker gehen ihrer Arbeit nach. Die öffentlichen Gebäude werden auch erst zu Sonnenuntergang geöffnet. In der Stadt gibt es keine Quarantäne, da sie aufgrund ihrer Lage schwer zu entdecken ist und sie nur selten Karawanen anlaufen. Außerdem ist die

Heilfürsorge der Stadt überaus gut. Die Shabkrah meiden diesen Ort, da sie die Herrscherinnen der Stadt für verflucht halten. Die Stadt pflegt keinen Kontakt zur Außenwelt. Sie schafft es sehr gut, sich selbst zu versorgen. Fremde fallen sehr schnell auf und werden misstrauisch beäugt.

Städtisches Erscheinungsbild

Die Straßen in Takalshesh sind eng und gewunden. Durchschnittlich haben sie nur eine Breite von drei Grad, an den engsten Stellen sogar nur einen. Es ist auch am Tag sehr dunkel und nur spärlich beleuchtet. Die Häuser sind sehr flach und stehen dicht an dicht. Sie werden von Kuppeldächern geziert und nur wenige Gebäude reichen über 7 Grad hinaus. Die meisten Häuser sind aus schwarzem Marmor gebaut und mit einer im Mondlicht fluoreszierenden Farbe bestrichen, die die unterschiedlichsten Muster zeigt. Fenster sind in der ganzen Stadt etwas Seltenes. An den Häusern sind außerdem leuchtende Globen angebracht. Die öffentlichen Brunnen sind den ganzen Tag abgedeckt.

Stimmung: Tagsüber herrscht in Takalshesh eine Geisterstadtstimmung, nur wenige Menschen befinden sich auf der Straße. Leuchtende Steine spenden diffuses Licht. Im Dämmerlicht der Stadt herrscht eine düstere Stimmung und man hat das Gefühl, hinter jeder Ecke lauern Gefahren. Nur einige Katzen schleichen durch die Gassen. Nachts blüht das Leben in den Straßen und die Stimmung ist ausgelassen und fröhlich. Doch stellt man bei genauem Hinsehen eine Art unterschwelliger Angst fest.

Glaube und Weltsicht

Die Hauptgöttin der Stadt ist Val-Haira, die Herrin der Nacht und Stammutter der herrschenden Kaste. Sie ist die Spenderin des Blutes, des Lebens und der Ekstase. Ihre heiligen Tiere sind Katzen. Ihr göttlicher Gefährte ist An-Ra, der Bringer des Lichtes, der Hitze und der Wüste. Laut des Schöp-

fungsmythos herrschten die beiden Götter über Tag und Nacht gemeinsam. Doch die Intrige eines namenlosen Widersachers führte zu einem Streit der beiden. Jetzt teilen sie sich die Herrschaft: An-Ra herrschte über den Tag und Val-Haira über die Nacht. Als sich ihr Streit gelegt hatte, hatten sie so weit voneinander entfernt, dass sie sich nur noch selten erreichen. Dann fröhnen sie der ungezügelter Leidenschaft. Daher gelten Mondfinsternisse als besondere Ereignisse und Kindern, die in einer solchen Nacht geboren werden, wird ein besonderes Schicksal vorhergesagt.

Herrschaft

Die Stadt wird von einer Kaste aus besonders bleichen, schönen Frauen beherrscht. Sie nennen sich Benari. Ihnen steht die Älteste vor. Alle dieser Kaste sollen bei einer Mondfinsternis geboren worden sein. Sie haben die absolute Macht, niemand zweifelt an ihnen. Sämtliche Verwaltungsämter werden von diesen Frauen besetzt und auch die Priesterinnen der Val-Haira stammen aus dieser Kaste. Auch halten sie sich Sklaven, was der normalen Bevölkerung verboten ist, auch ansonsten ist die Stadt sehr matriarchisch geprägt. Magie darf nur von Frauen praktiziert werden. Magiebegabte Jungen werden meist in der Wüste ausgesetzt oder an Sklavenhändler verkauft.

Val-Haira

Die Herrin des Blutes, Bringerin der Nacht und des Lebens. Sie wird als eine wunderschöne, bleiche schwarzhaarige Frau mit einer Katze zu ihren Füßen dargestellt. Sie trägt dabei ein Gewand der Nacht, ein schwarzblaues, bodenlanges Kleid mit tausenden von Sternen.

Aspekte: Blut, Nacht, Herrschaft, Leben, Hoffnung, Mond, Sterne, Ekstase, Lust, Sex, Liebe, Fruchtbarkeit, Geheimnisse, Verstohlenheit, List, Katzen, Eleganz, Beweglichkeit, Verspieltheit, Dunkelheit, Illusion, Vampirismus, Tod, Kälte, Stillstand, Unsterblichkeit, Mystik

Mirakel +: MU, IN, GE, KO, KK, Schleichen, Sich verstecken, Sich verkleiden, Selbstbeherrschung, Körperbeherrschung, Akrobatik, Athletik, Klettern, Überreden, Überzeugen, Etikette, Menschenkenntnis, Gassenwissen, Staatskunde, Rechtskunde, Sternenkunde, Gabe Tierempathie (Katzen)

Ziele des Kultes: Der Kult der Val-Haira ist staatstragend. Daher ist ihr Primärziel die Aufrechterhaltung des Status Quo. Nebenbei dient der Kult zur Aufrechterhaltung des Kastensystems, da alle Priesterinnen Frauen und Angehörige der herrschenden Oberschicht sind. Sie erfüllen die Staatsaufgaben und beraten die Älteste. Die Kultvorsteherin lebt asketisch im einzigen Turm der Stadt und sinnt über die Motive der Göttin nach. Nur ein Mal im Jahr tritt sie heraus und bespricht mit der Ältesten den Willen der Göttin.

Die Priesterinnen der Val-Haira: Die Priesterinnen sind nicht von den normalen Benari zu unterscheiden. Sie gehen normalen Tätigkeiten im Verwaltungsapparat der Stadt nach. Besonders häufig findet man sie auf diplomatischen Missionen, bei denen sie typische Reisekleider mit langen Gesichtsschleiern tragen. Nur bei offiziellen Zeremonien ziehen sie schwarze, weite Seidengewänder mit leuchtenden Sternen an.

Symbolik des Kultes: Die Symbolik des Kultes ist recht simpel. Es handelt sich um einen Tropfen Blut auf schwarzem Grund.

Feinde des Kultes: Als Feinde des Kultes wird der Widersacher angesehen, in allen seinen Ausführungen, besonders stark aber die Ausprägung des Herrn des Blutes.



An-Ra

Bringer des Lichtes und der Hitze, Herr der Wüste und des Überlebens. Er wird als ein vollkommen vermummter Mann dargestellt. In seinen Händen hält er ein unterarmlanges Messer, von dem flüssiges Blei tropft. Bei den Takalsheshern symbolisiert er den Bringer des Todes, da die meisten Leute in Takalshesh am Tag sterben. Er sorgt auch für Ruhe während des Tages, daher ist seine Garde die Tagwache. Mit weiten Gewändern aus hellem Stoff und Gesichtsmasken aus leichter Seide streifen sie durch die Straßen und wachen über den Schlaf der Bewohner.

Aspekte: Sonne, Licht, Hitze, Feuer, Wüste, Sand, Erz, Überleben, Härte, Kampf, Tod, Vergänglichkeit, Ende, Weitsicht, Träume, Sehnsucht, Ruhe, Wache, Schutz, Kraft, Disziplin

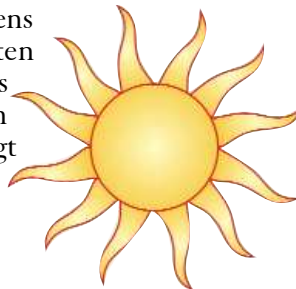
Mirakel +: MU, IN, CH, KO, KK, alle Wildnistalente, Schleichen, Klettern, Körperbeherrschung Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Athletik, Bogen, Dolche, Säbel, Anatomie, Heilkunde Wunden, Heilkunde Gift, Menschenkenntnis, Holzbearbeiten, Kochen, Sich Verstecken, Gerber/Kürschner

Ziele des Kultes: Der Kult des An-Ra wacht in den Straßen bei Tag und schlichtt Streitigkeiten bei Nacht. Auch der Kampf gegen Ungeheuer der Wüste ist ihre Aufgabe.

Die Priester des An-Ra: Die Priester des An-Ra sehen sich oft Gefahren der Wüste gegenüber. Doch nur wenige Priester verlassen das Gebiet um den Tafelberg. Außerdem führen sie auch Bestattungen durch und wachen über die Gräber. Unter den Priestern gibt es keine Unterschiede. Es gibt keine einheitliche Führung, da der Kult als Unterkirche der Val-Haira gilt. Die Priester des An-Ra kleiden sich ihrer Aufgabe entsprechend. Wächter tragen sandfarbende Rüstungen mit Sonnensymbol, Wüstenläufer eher praktische Kleider und Totengräber meist lange sandfarbene Roben. Allen gemein ist das sie ihr Gesicht komplett verhüllen. Laut der ersten Richtlinie soll der Priester stets sein Gesicht verhüllen, denn nur An-Ra kennt dein wahres Gesicht.

Symbolik des Kultes: Das Symbol des An-Ra ist eine Sonnenscheibe mit zwölf geflammten Strahlen. Die 12 Strahlen stehen für die zwölf Richtlinien des An-Ra, nach dem sich die Priester richten. Doch gibt es innerhalb des kleinen Kultes nur eine verbindliche Regel, Verhülle dein Gesicht. Über die anderen Richtlinien gibt es viele Streitigkeiten, da sich die Richtlinien von Priester zu Priester unterscheiden. Erst eine Offenbarung des An-Ra kann darüber Klarheit schaffen.

Feinde des Kultes: Die Gefahren des Lebens und die Wüste selbst sind die ärgsten Feinde des Kultes. Für einen Priester des An-Ra ist das Leben ein Kampf und kann nur mit Kraft und Disziplin bewältigt werden.



Handelswaren

Die besonders begehrten Waren sind Gewänder mit Leuchtfarbenfäden. Auch der reine Faden erzielt auf imperialen Märkten gute Preise. Auch beliebt ist süß-duftendes Duftwasser, das aus einer dieser nachtblühenden Blumen gewonnen wird.

Doch ohne Führung der Shabkrah findet nur selten eine Karawane den Weg nach Takalshesh. Die Shabkrah sehen die Stadt und ihre Bewohner als verflucht und "wasserlos" an. Doch viele gierige Kauffahrer ziehen in die Wüste, um die Schätze dieser Stadt auf die Märkte des myranischen Nordens zu bringen. Viele verirren sich auf dem Weg und sterben in der Hitze der Narkramar.

Geheimnisse

Die Stadt ist eine Hochburg des Vampirismus. Die Herrscherinnen sind alle Vampire, die sich in unterschiedlichste Parteien aufspalten und gegeneinander intrigieren. Sie wählen aus den Frauen der Stadt zu jeder Mondfinsternis eine aus und machen sie zu einer von ihnen. Die Vampire sind sehr lichtscheu und kommen nur nachts hervor. So veranstalten sie monatlich große Blutorgien, um sich zu nähren.

Mehennamath - Die Stadt der Freien Völker

Einwohner: 50000 feste Einwohner, 5000 Reisende; 99,9% Bansumiter, 0,1% andere

Herrschaft: Stammesautorität auf den Parzellen

Garnison: 3000 Gardisten des Stammes Voor, 500 Priester der Frix

Tempel: Kleine Schreine von Stammesgöttern, großer Gebetsplatz der Ibad, ein Altar des Frix

Wichtige Gasthöfe: Fremdenunterkunft "Ibads Quellen" (Q3/P2/S150), Schänke "Freier Sand"

Besonderheiten: Wenige feste Gebäude, große Zeltstadt, kaum Schatten

Stimmung in der Stadt: Große Basarstimmung, ausgelassen und fröhlich

Handelswaren: Knochen-, Chitin- und Lederwaren, Salze aller Art, Blei- und Zinnprodukte

Was die Mehennamathi über ihre Stadt denken:
"Ein Ort an dem man sich zuhause fühlt. Hier lebt man unter seines Gleichen. Jeder, der frei sein will, kann hier sein eigenes Glück finden."

Lage

Gelegen am südlichen Rand der inneren Narkamar zwischen den Ufern eines großen, ausgetrockneten Salzsees und einem riesigen Areal aus Blei- und Zinnseen. Die größeren Stämme der freien Völker gründeten Mehennamath, um allen freien Stämmen eine Anlaufpunkt zu bieten. Ein Teil der kleineren Stämme stießen dazu, andere Stämme nutzen sie als Basis für größere Expeditionen und Lagerstätte. Einige Stämme nutzen die Stadt als Versammlungsort. Im Gegensatz zu den anderen Eshbathi gibt es in Mehennamath keine Adelsschicht. Alle sind Gleiche unter Gleichen, egal ob sie Arbeiter, Jäger oder Magier sind. Die Stämme versorgen sich selbst. Jeder Stamm verfügt über eigene Parzellen mit eigener Wasserquelle, die sie bewirtschaften. Mehennamath verfügt über unzählige kleine Quellen, deren Ursprung unbekannt ist. Die Stämme glauben, dass Ibad, die Göttin der Quellen, dieses Land gesegnet hat, um ihren Völkern das Überleben zu sichern. Ihr Avatar, Il'badma, führte die Völker an diesen Ort, an dem jetzt Mehennamath steht. Da Mehennamath als Versammlungsort gedacht war, gibt es hier keine Quarantäne. Doch achten die freien Völker auf Kranke. Diese werden schnell isoliert, um eine Ansteckung zu verhindern. Die Heilkundigen der Ibad gelten als die besten der westlichen Narkamar.

Städtisches Erscheinungsbild

Die Stadt ist in Parzellen aufgeteilt. Sie sind um

die zentrale Parzelle der Priester angeordnet. Der Stamm der Crin besitzt einen Sakralbau, der das Zentrum der Stadt darstellt. Die Gebäude Mehennamaths sind Lehmgebäude, von denen nur wenige mehr als zwei Stockwerke haben. Doch sind feste Häuser eher die Ausnahme. Vielmehr sieht man große, geräumige Zelte in vielen bunten Farben. Die Parzellen sind von Wegen durchzogen. Schatten findet man nur in den Hütten, Zelten oder unter großen Planen, die über Plätze des öffentlichen Lebens gespannt werden, wie über den Markt zum Beispiel. Je nach Stamm, dem die Parzelle gehört, unterscheidet sich das Erscheinungsbild. So finden sich die festen Hütten hauptsächlich in der Parzelle der Handwerker und der Alchemisten, während die Zelte der Jäger sich aus den Häuten der Monstren der Narkamar zusammensetzen. Die Händler besitzen einige große Lagerhallen und der Handel findet auf der Straße unter großen Planen statt.

Die sesshaften Stämme

Lemik - Die Alchemisten

Die Lemik sind die sesshaften Alchemisten der Stadt. Sie sind Meister der Legierungen auf Blei- und Zinnbasis. Auch bei der Verwertung von Tiertröpfchen sind sie erstklassig. Dabei konkurrieren sie mit den Sanart um die wertvollen Rohstoffe. Sie bevorzugen lederne Kleider, die mit kleinen Blei- und Zinnmünzen verziert sind. Diese sind Zeichen des Ansehens. Sie werden vom Stammesführer für herausragende Leistungen auf dem Gebiet der Alchemie oder für den Stamm verliehen.

Crin - Die Heilkundigen

Der Stamm der Heilkundigen kennt die Geheimnisse der Heilerden und Heilsande, aber auch die wenigen bekannten Pflanzen und Pilze der Wüste. Sie hüten diese Geheimnisse, da sie als heiliges Vermächtnis der Ibad angesehen werden. Sie sind die besten profanen Heiler der ganzen Wüste. Den Crin gehören viele Zauberer, besonders heilkundige Gushtar, an. Die Stammesangehörigen können leicht an ihren Perlenkränzen und Perlenschleiern erkannt werden. Noch nie ist es in Mehennamath zu einem größeren Krankheitsausbruch gekommen.

Saltenger - Die Salzgänger

Der Stamm der Saltenger ist auf dem Salz des Sees zuhause. Die Salzgänger kennen die Tücken

und Gefahren der weißen Oberfläche. Sie sind Führer über den Salzsee. Nebenbei betätigen sie sich als Salzsieder und verkaufen das Salz zu kleinem Preis an Händler und andere Reisende. Die Salzgänger sind an ihren großen Chitinhüten erkennbar. Gelegentlich finden sie Erzbrocken, die sie den Schmieden teuer verkaufen.

Sanart - Die Handwerker

Die Handwerker der Sanart stellen sämtliche Waren und Güter her, die die freien Völker in den Tiefen der Wüste benötigen. Sie sind wahre Experten im Umgang mit tierischen Materialien. Gerade ihre Knochenwaren sind so gut, dass sie mit Holzwaren gleichgesetzt werden. Nur wenige Schmiede gehören diesem Stamm an, daher sind Schmiedewaren aus Stahl oder Bronze sehr teuer in Mehennamath.

Voor - Die Versorger

Die Versorger sind der wichtigste Stamm der Stadt. Sie bauen Getreide an und betreiben Viehzucht. Auch bauen sie andere Nutzpflanzen, wie den Bethlama-Kaktus, an und versorgen die Priester der Ibad mit Heilkräutern. Der Stamm besitzt die meisten Parzellen in und um die Stadt. Dies wird von den anderen Stämmen akzeptiert. Die Mitglieder der Versorger sind an ihren schweren, sandfarbenden Gewändern und breiten, flachen Hüten aus Palmfasern zu erkennen. Die Versorger bilden neben dem Kult des Frix' als einziger Stamm Kämpfer aus, die auf ihren Parzellen für Ruhe sorgen und die Raubtiere von den Herden fernhalten.

Scio - Die Priester

Die Priester haben ihr Leben den Göttern Ibad und Frix gewidmet, aber auch kleinere Kulte sind hier zuhause. Die Priester der Ibad sind Kenner der Heilkunst und des Rechts und daher die Autorität der Stadt. Ibadpriester arbeiten im Seuchenfall eng mit den Heilern der Crin zusammen. Aber auch Fremde werden von den Priestern der Ibad bewirtet. Sie sind die Einzigen, die Gasthäuser betreiben können. Die Priester erkennt man an ihren weiten, weißen Gewändern mit den Symbolen der Ibad und der Frix. Die Priester des Frix bilden die Verteidiger der Stadt, sowohl gegen wilde Tiere als auch gegen räuberische Banden. Auch im Seuchenfall würden die Priester des Frix einzelne Parzellen abriegeln, bis es zu einer Eindämmung kommt.

Die reisenden Stämme

Diese Stämme sind meistens unterwegs und kehren nur selten nach Mehennamath zurück. Nur die Alten und Verletzten leben in den Parzellen des Stammes.

Vena - Die Jäger

Die Jäger der Vena kennen die Wüste und ihre Tierwelt wie niemand sonst. Sie arbeiten aufgrund der Rohstoffknappheit in Mehennamath eng mit den Handwerkern und den Alchemisten zusammen. Sie machen im Umkreis von gut 500 Meilen rund um Mehennamath Jagd auf die unterschiedlichsten Tiere und Monstren. Ihre Knochen, Häute und Zähne bieten gute Einnahmequellen für den Stamm und sind gleichzeitig die Grundlage für neue Ausrüstungen. Ihre Knochenklingen sind bei den Feuergeborenen sehr begehrt. Der Stamm besteht aus festen Jagdgruppen, aufeinander eingespielt werden sie selbst mit den größten Monstern fertig. Ein Jäger ist stets stolz, aufrecht und fest im Glauben an Frix. Eine Zahnkette zeigt seine Erfolge. Gerade die Zähne von großen Monstern zeugen von starken Jägern.

Shoin - Die Händler

Die Händler des Stammes sind die Einzigen, die sich weiter in die Wüste wagen und sogar andere Eshbathi besuchen, um dort Handel zu treiben. Dabei handeln mit allem, was auf der nächsten Station der Route Profit verspricht. Dieser Stamm ist in mehrere Familien zerfallen, die sich gegenseitig aus dem Geschäft drängen wollen.

Stimmung

Die Stämme, welche länger in der Stadt leben, halten den Frieden in der Stadt aufrecht. In der Stadt herrscht Friedenspflicht. Viele freie Völker führen untereinander Fehden, die sie in der Wüste führen.

Glaube und Weltsicht

Die Stadt inmitten der Wüste ist eine Hochburg des Frix-Glaubens. Der Göttliche Jäger und Herr über die Wesen der Wüste wacht über die Stadt. Als Stadtgottheit wird Ibad, die Herrin der Quellen, Heilkunst und des Rechts, verehrt. Diese beiden Götter bestimmen das Leben der Mehennamathi. Frix besteht auf selbstbestimmtem Handeln und eiserner Selbstdisziplin. Ibad steht für Demut, Respekt und ehrenhaftes Handeln. Wenn die Freien Völker und die Mehennamathi dies einhalten, werden die Götter jedem einzelnen ein leichtes Leben bestimmen.

Herrschaft

In der Stadt gibt es keine richtige Herrschaft. Jeder Stamm hat auf seiner Parzelle sein eigenes Hausrecht. Kommt es zu einem Streitfall, vermitteln die Priester der Ibad. Um Konflikte zu vermeiden, sind alle angehalten, sich ehrenhaft und diszipliniert zu verhalten.

Frix

Der Kult des Frix verinnerlicht viele Eigenschaften der Götter der freien Völker. Er gilt als einsamer Wanderer durch die Wüste, als disziplinierter Jäger, Herr über das Tierreich, Meister der Winde und Ehrenhafter Kämpfer. Er wird immer in der Gestalt dargestellt, die zu dem Aspekt passt, der verehrt wird. Nur sein Kopf wird stets als Falkenkopf oder vollkommen verschleiert oder vermummt dargestellt.

Aspekte: Freiheit, Kampf, Ehre, Überleben, Jagd, Tiere, Wind, Wüste, Einsamkeit, Erz, Härte, Disziplin, List, Falke, Willenskraft, Geduld, Ruhe, Mut, Kraft

Mirakel +: MU, IN, FF, GE, KO, KK, Bogen, Speere, Wurfspeere, Heilkunde Wunde, Heilkunde Gift, Tierkunde, Pflanzenkunde, Gesteinskunde, Alle Wildnistalente, Athletik, Schleichen, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Sagen und Legenden, Gerber/Kürschner, Holzbearbeitung, Gabe: Gefahreninstinkt

Ziele des Kultes: Da im klassischen Sinne kein Kult existiert, gibt es kein übergeordnetes Ziel. Doch die Aspekte und das Vorbild der Priester dienen der Bevölkerung als Vorbild und sorgen so für Ruhe in den Lagern der freien Stämme.

Die Priester des Frix: Die Priester des Frix sind Reisende, wie ihr Herr auch. Sie kleiden sich stets praktisch. Sie dienen als Schlichter, Jagdführer und Anführer bei Kriegszügen. Legenden der freien Stämme berichten, dass Frix selbst unter seinen Priestern reist und so neue Priester weiht. Unter den Priestern gibt es keine Unterschiede.

Symbolik des Kultes: Der Falke über der Wüste ist das Symbol für Frix. Darüber hinaus gibt es kein einheitliches Symbol.

Feinde des Kultes: Feinde des Kultes sind die Feinde der freien Völker. Gerade Sklavenhändler sind Frixpriestern ein Dorn im Auge.

Ibad

Ibad ist die Gütige Mutter der freien Stämme. Sie gilt als Herrin der Quellen und der Pflanzen. Sie wird als große Frau mit grün-schillernden Schuppen dargestellt. In der rechten Hand hält sie einen Sprössling, aus ihrer linken Hand entspringt eine Quelle, die sich wie eine Schlange zu Boden windet.

Aspekte: Heilkunde, Wasser, Pflanzen, Frieden, Recht, Ruhe, Leben, Fruchtbarkeit, Verantwortung, Güte, Wärme, Ackerbau, Viehzucht, Fürsorge, Harmonie, Reptilien, Gastfreundschaft, Reise, Geburt

Mirakel +: IN, KL, CH, FF, GE, KO Athletik, Selbstbeherrschung, Menschenkenntnis, Etikette, Überzeugen, Anatomie, Rechtskunde, Staatskunde, Pflanzenkunde, Tierkunde, Ackerbau, Viehzucht, Alle Heilkundetalente, Gerber/Kürschner, Holzbearbeiten, Lederarbeiten

Ziele des Kultes: Der Kult der Ibad übernimmt viele Aufgaben des öffentlichen Lebens in der Stadt, gerade wenn es um den Umgang mit Reisenden geht oder bei Angelegenheiten zwischen zwei Stämmen. Sie helfen den Bauern bei der Auswahl der Samen und den Viehzüchtern bei der Bestimmung der Zuchttiere. Sie sind Geburtshelfer für Mensch und Tier, heilen Kranke und Verwundete, schlichten Streitigkeiten und Sorgen für Gerechtigkeit. Alles für das Ziel, dass die Stadt weiter wächst und Friede herrscht.

Die Priester der Ibad: Die Priester der Ibad tragen lange Gewänder mit schillernden Schuppenaufnähern. Sie sind die einzige übergreifende Macht der Stadt Mehennamath.

Symbolik des Kultes: Die Symbole der Ibad sind die Schlange, der zweiblättrige Sprössling und die saubere Quelle. Der zweiblättrige Sprössling ist das Zeichen der Priester.

Feinde des Kultes: Da die Priester in der Stadt sehr angesehen sind, haben sie keine Feinde, doch werden Verbrecher von Ibadpriestern verfolgt.

Handelswaren

Die wenigen Handelswaren, die Mehennamath anbietet, sind zum einen Knochenwaren aller Art, aber auch Chitin- und Lederwaren. Die begehrtesten Handelswaren sind aber Salze, ob Speisesalz oder für alchemistische Gebräue. Auch Waren aus Blei und Zinn tragen zur Exportmasse bei.

Geheimnisse

Die Quellen sind tatsächlich auf ein göttliches Wunder zurückzuführen. Unter dem Salzsee lebt ein mystisches Wesen namens Neers'Gal, das die Quellen von Mehennamath überwacht. Niemand hat es bisher gesehen. Doch erscheint es in vielfältiger Gestalt in den Träumen der Priester und weist den Auserwählten den Weg in das Reich der Neers'Gal. Bisher hat noch niemand von diesem Reich berichtet.

Bath Ammar - Stadt im Meer

Einwohner: 25000 Einwohner, 98% Bansumiter, 1,5% G'Rolmur, 0,5 Andere

Herrschaft: Parlamentarisches System

Garnison: je 1000 Gardisten der Häuser Adrait, Horkan, Padish'Ra und Xank, je 250 Elitgardisten der Häuser Adrait, Horkan

Tempel: Tempel des Golgamas und der Samalaia, Einige Hausschreine

Wichtige Gasthöfe: Taverne "Seeluft" (Q3/P5), Herberge "Juwelenaue" (Q2/P3)

Besonderheiten: Strenge Nahrungs- und Wasserverteilung, schmaler Grünstreifen

Stimmung in der Stadt: Eine Stadt, die sich in einem ewigen Wahlkampf befindet. Angespannte Lage und Offen Straßenschlachten kommen öfters vor.

Handelswaren: Arcanomechanische Geräte, Erze, Edelsteine, Oprilithen, Steinöl

Was die Bath Ammari über ihre Stadt denken:

"Die Häuser kümmern sich um uns, die Mienen werfen genug Profit ab, nur das wenige Wasser macht das Leben schwer hier."

Luft zu fangen. Grundlage dafür sind die Wasserfänger, kleinzellige Flechten, die auf Pflanzen wachsen und sie dazu zwingen, sich in die Windrichtung zu drehen. Die Flechte ist auf die Spitze der Pflanze gewandert. Dann entzieht sie dem Wind Wasser, welches sie zum Wachsen nutzt. Die Wirtspflanze kann das überschüssige Wasser nutzen. Die Wasserfallen nutzen aber nur die Flechten. Diese Wasserfallen stehen überall auf der freien Fläche und leiten ihre Beute an die Kaverne weiter. Die Arcanotechniker stehen hoch in der Gunst der Bevölkerung.

Die Quarantäne dauert 2 Wochen. So mancher hat sich schon gefragt, warum man die Stadt nicht schon längst aufgegeben hat. Der größte Schatz der Stadt sind Ophriliten, die in den Tunneln unter der Stadt gefunden werden. Auch einige wertvolle Erze und Edelsteine kann man hier finden. Die Adern scheinen fast unerschöpflich zu sein.

Städtisches Erscheinungsbild

Die Stadt im Meer ist kreisrund aufgebaut. Im Zentrum findet sich ein kleiner Kreis, der als Regierungsviertel gilt. Dort haben die adligen Häuser, Paläste und Gilden Amtsräume und auch der Sitz des Rates findet sich in jenem Bezirk. Die Gebäude der Stadt sind aus grauem Felsen gebaut und sind meist 14 bis 16 Grad hoch. Besonders herausstechend sind dabei die Paläste der adligen Häuser und des Ratsgebäudes. Auf der Straße findet fast überall reger Handel statt. Je nachdem welches Haus Einfluss auf den entsprechenden Bezirk hat, sorgen die Sicherheitstruppen des Hauses für Ruhe. Pflanzen oder Palmen findet man in der Stadt keine, nur im dünnen Grünstreifen. Den Bürgern ist es unter Strafe verboten,

Lage

Bath Ammar liegt inmitten eines großen Dünenfeldes unmittelbar am Rand der inneren Narkramar. Es gibt einen kleinen Tafelberg, der aber verlassen ist und weitab der Stadt liegt. Nur ein schmaler Grünstreifen umgibt die Stadt. Die Luft ist trocken und heiß. Wasser ist ein besonders wertvolles Gut. Daher ist auch Nahrung sehr wertvoll und muss rationiert werden, und nicht selten müssen Reisende viel Geld für einen Wasserschlauch oder einen Laib Brot zahlen.

Tief unter der Stadt gibt es eine Kaverne, in der das kühle Nass lagert. Zusätzlich haben die Arcanotechniker ein System erfunden, um Wasser aus der

Pflanzen in der Stadt zu pflanzen und zu bewässern.

Stimmung: Die Stimmung in der Stadt ist recht ernst, jeder hofft, dass sich die Lage nicht verschlimmert und so das Leben noch entbehrungsreicher wird. Doch ist man Fremden gegenüber immer freundlich. Auch eine Gruppe Shabkrah lebt in den Randgebieten der Stadt. In den Kavernen unter der Stadt haben sich vor Jahrhunderten schon einige G'Rolmur-Sippen angesiedelt. Von ihrem magotechnischem Wissen haben die Bath Ammarer erst einen größeren Wachstumsschub bekommen. Gerade zur Wahlkampfzeit kommt es auf den Straßen oft zu Kämpfen der Anhänger der Häuser. Die Cirkel halten sich in diesen Auseinandersetzungen zurück, da sie sich aus Arbeitern zusammensetzen. Sie fürchten bei den Straßenschlachten verletzt zu werden und dass dadurch die Versorgung der Stadt gefährdet würde. Die Häuser besitzen Garden mit Soldaten, die Cirkel hingegen besitzen keine Garden.

Glaube und Weltsicht

Der oberste Gott der Stadt ist Gulgamas, der Herr des Windes und des Wassers. Auch Samalaia, die Göttin der Kreativität und der Mechanik, wird stark verehrt. Die Stadt verfolgt eine strenge Trennung von Staat und Kirche. Für die Bath Ammarer ist das Leben nicht leicht. Sie sehen das Leben als Prüfung durch Entbehrung. Durch die Rationierung von Wasser und Nahrung glauben sie an ein Paradies, in dem es keinen Mangel gibt.

Herrschaft

Die Herrschaft von Bath Ammar obliegt einem Rat von Adeligen und freien Bürgern. Der Rat wird direkt von den Bürgern der Stadt gewählt und besitzt 201 Sitze. Den Ratsvorsitz übernimmt ein Erwählter des Rates. Dieser wird Stadtmeister genannt. Seine Amtszeit beträgt fünf Jahre. Der Rat wird dynamisch gewählt, für jeden der zwanzig Bezirke der Stadt werden zehn Personen gewählt. Dabei wählen immer fünf Bezirke alle vier Jahre. Es gibt insgesamt sechs Adelshäuser und drei größere Cirkel, die um den Einzug in die Halle des Rates um Stimmen werben.

Die Adelshäuser

Die Adelshäuser der Stadt sind die Nachfahren der sumurischen Adelshäuser. Sie üben Einfluss auf die Bezirke der Stadt aus und kontrollieren sie. Sie sorgen dort für Ruhe und kassieren Steuern. Daher bedeutet eine Wahl immer auch einen Kampf um Vermögenswerte.

Haus Adraiti

Das edle Haus der Adraiti stammt von einer alten sumurischen Familie ab und wurde durch Handel reich. Dieser Reichtum hielt sich über fast tausend Jahre. Sie unterhalten die Minen unter der Stadt und sind mit den G'Rolmur der Stadt verbündet. Sie verfügen über eine Garde von mechanischen Krieger. Sie haben zurzeit den Vorsitz über den Rat, den sie erst vor kurzem von ihrem Erzfeind, dem Haus Horkan, übernommen haben. Oberhaupt der Adraiti ist Letotep der II., ein mächtiger

Gulgamas

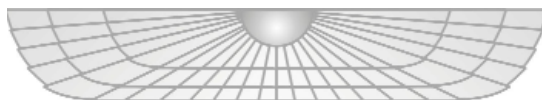
Der Kult des Gulgamas ist eine Abart des Chrysir-Kultes. Dargestellt wird er als großer bärtiger Mann mit zwei mächtigen Schwingen. Sein Kult nimmt keinen Einfluss auf die Politik.

Aspekte: wie Chrysir

Mirakel +: wie Chrysir

Die Priester des Gulgamas: Die Priester des Gulgamas kleiden sich in weiße Gewändern mit zwei angedeuteten Schwingen auf dem Rücken. Sie kümmern sich um die Abwehr von Sandstürmen und um das Sprudeln der Quellen. Auch in Handelsstreitigkeiten vermitteln sie. Ihre Kultgegenstände sind Stäbe mit vielen bunten Federn daran, die wie Schwingen von ihnen abstehen. Auch das Deuten des Vogelfluges ist eine Kunst, auf die sich alle Priester des Gulgamas verstehen. Unter den Priestern finden sich besonders viele Magier.

Symbolik des Kultes: Die Symbolik des Kultes sind die angedeuteten Schwingen. Seine Farben sind helles Weiß, wie die viel zu seltenen Wolken, und natürlich Blau wie der Himmel und das Wasser.



Samalaia

Samalaia ist eine Inkarnation der Simia. Sie wird als eine Frau mit acht Armen dargestellt. In jeder Hand hält sie ein Werkzeug. Zwei Arme sind vor der Brust gekreuzt. Ihr Gewand ist mit Spinnennetzmustern bestickt. In ihrem Haar tummeln sich tausende von Spinnen. Ihre Hauptaspekte sind Handwerk und Kreativität. Der Kult übernimmt die beratenden Tätigkeiten in allen handwerklichen Dingen. Die Priester sind Kenner der Baukunst und der Alchemie.

Aspekte: wie Simia

Mirakel +: wie Simia

Die Priester der Samalaia: Die Priester der Samalaia tragen meist grüne Gewänder mit weißen Spinnwebmustern. An ihren Gürteln hängen einzelne Werkzeuge der Fachgebiete, die sie beherrschen. Jeder Priester ist ein Geselle seines Handwerkes. Deshalb nennt man sie auch Gesellen der Göttin. Schon während ihrer Gesellenausbildung können Handwerker Akoluten der Samalaia werden, um eine Weihe zu erhalten, muss man mindestens ein Handwerk beherrschen. Um in der Hierarchie des Kultes aufzusteigen, muss man ein Meister seines Handwerkes werden und sein Können unter Beweis stellen, indem man dem obersten Handwerksmeister, dem Vorsteher eines Kultes, acht besondere Stücke vorlegt. Werden alle acht Stücke für gut befunden, wird er in den Rang des Hohen Meisters erhoben. Der oberste Handwerksmeister wird von den Hohen Meistern gewählt und behält dieses Amt bis zu seinem Lebensende. Voraussetzung für die Wählbarkeit sind mindestens 3 abgeschlossene Meisterausbildungen.

Symbolik des Kultes: Symbol des Kultes ist ein achteckiges Spinnennetz und die Zahl Acht. Sie werden auf den Gewändern und den Siegeln des Kultes abgebildet. Ihr heiliges Tier ist die Spinne.



Mechanopath. Er ist ein Mann Mitte Vierzig, von großem Wuchs und einem charismatischen Gesicht, umrahmt von graumeliertem schwarzem Haar. Er führt das Haus seit nun fast zwanzig Jahren und führte es an die Spitze des Rates, ermöglichte die Allianz mit den G'Rolmur, baute die mechanische Garde auf und stärkte den Außenhandel. Nur durch einen Kampf gegen die Politikmüdigkeit der armen Bevölkerung hat das Haus eine knappe Mehrheit im Rat erreicht. Jetzt heißt es die Stadt so weit zu reformieren, dass es diese Mehrheit hält. Dabei arbeiten sie eng mit dem Hause Xank und dem Zirkel der Arcanomechaniker zusammen, die ebenfalls stark unter dem Hause Horkan zu leiden hatten. Die Haustruppen der Adraiti sind geübte Bogenschützen und Säbelkämpfer. Sie werden als *Protektoren* bezeichnet und ihre Elitgarde wird mechanische Garde genannt. Diese Elitetruppe ist mit schweren Rüstungen mit mechanischer Unterstützung an Armen und Beinen ausgestattet, die sie stärker und schneller machen. Dabei sind die Gelenke mit einem speziellen Harz bestrichen, welches die-

se vor dem Eindringen von Sand schützt. Bewaffnet sind sie mit schweren, aber einfach gebauten Armbrüsten. Die G'Rolmur waren maßgeblich an der Entwicklung dieser Rüstungen beteiligt.

Haus Horkan

Das Haus Horkan stammt ebenfalls, wie die Adraiti, von einer sumurischen Familie ab und war schon immer ein erbitterter Feind der Adraiti, da sie schon damals um die Handelsmonopole der Stadt konkurrierten. Das Haus Horkan hat die Handelsmacht über Optrilithen und Edelsteine. Über fast 300 Jahre hatten sie den Vorsitz im Rat, doch in den letzten Jahren ließen sie die Bevölkerung ausbluten, da die Preise stark fielen. Als Folge davon verloren sie den Vorsitz im Rat. Das Oberhaupt des Hauses, Valonas, ist ein fatter Mann, der nur noch in einer Sänfte das Haus verlässt. Er übernahm die Herrschaft von seinem Vater und ist aufgrund seiner Politik der eisernen Hand beim armen Volk sehr unbeliebt. Unter den reichen Händlern sind die Horkan jedoch sehr

beliebt. Immerhin haben sie die Ausfuhrzölle abgeschafft. Ihr momentanes Ziel ist es, den Vorsitz im Rat wieder zu erlangen. Ihre Garde ist als Devastoren bekannt, da ihre Mitglieder für ihr radikales Vorgehen und Verwüstungen bekannt sind. Sie sind mit schweren dunklen Rüstungen, Friedensstiftern mit Metallbändern und schweren Armbrüsten ausgerüstet.

Haus Xank

Das Haus Xank stammt aus der Zeit der großen Katastrophe und kümmerte sich damals um den Aufbau und Umbau der Landwirtschaft und wurde dafür als Haus anerkannt. Der Name stammt von dem obersten Feldmeister aus dieser Zeit. Er und seine Familie ermöglichten es der Stadt zu überleben. Ihr Haus ist sehr klein und ihre Anhänger sind die Bauern und Viehzüchter. Auch Humusmagier gehören zu den Reihen des Hauses. Ihre Oberste ist Oltita, eine fähige Chimärologin und Botanikerin, die es geschafft hat, eine neue Getreidesorte zu züchten, die wahrscheinlich bessere Erträge erzielen kann. Sie ist eine groß gewachsene Frau mit blonde Haaren und hellen Augen. Ihr Gesicht wirkt sehr freundlich und warm. Ihr Aussehen ähnelt mehr südimalischen Menschen als einer Bansumiterin. Zurzeit beschäftigt sich das Haus mit der Optimierung der Versorgungslage. Es liegt in einem Kampf mit dem Cirkel der Arcanomechaniker, da sie sich um die Wassernutzungsrechte streiten. Auch züchten sie Sanddoggen, die sie zur Jagd, als Hütehunde oder für Wachaufgaben abrichten. Ihre Garden sind die Doggenstaffeln, die mit abgerichteten Sanddoggen, Bogen und Friedensstiftern auf Feldern und in den Bezirken für Ruhe sorgen.

Haus Anam

Das Haus Anam existierte laut eigenen Angaben schon weit vor der Stadtgründung. Als magische Gruppe zog es über das Meer und später durch die Wüste, um magische Phänomene zu erforschen und magiebegabte Kinder zu finden. Die Magier und Alchemisten haben sich einst unter der großen Azzaraf Anam vereinigt. Sie beschäftigten sich sowohl mit Alchemie als auch mit Artefaktkunde und anderer magischer Forschung. Auch die Arcanomechanik gehörte zu ihrem Fachgebiet, bis sich der Cirkel der Arcanomechaniker abgespaltete. Mit Ausnahme der Humusmagie und der Arcanomechanik wird sämtliche magische Forschung von den Anam übernommen und überwacht. Auch die Erforschung von magischen Phänomenen obliegt ihnen. Daher sind sie nicht besonders an der Stadtpolitik interessiert. Ihre oberste Magierin ist Anam'Te, eine direkte Nach-

fahrin der Anam. Sie ist eine kleine, dünne Frau mit nachtschwarzer Haut, rotgoldenen Haaren und dunklen Augen. Ihr Gesicht wirkt sehr hart und ernst. Das Haus Anam ist das einzige Haus, das keine Garde unterhält und die Ressourcen lieber in die Forschung investiert. Im Ernstfall werden die Magier mittels Magie und Elementaren für Ruhe sorgen.

Haus Padish'Ra

Das Haus Padish'Ra ist das jüngste Haus der Stadt. Es ging aus dem Haus des Königs hervor, als die Bürger und Adeligen gegen ihn rebellierten. Da er freiwillig abtrat, wurden seine Familie und seine wenigen Gefolgsmänner in ein Haus umgewandelt. Das Haus ist noch immer wie eine Monarchie aufgebaut. Oben steht zurzeit der recht junge, unerfahrene Trish'Ru. Der gerade einmal vierzehnjährige Junge wirkt immer sehr blass und seine schwarzen Haare liegen glatt an. Er ist leicht zu beeinflussen, besonders durch seine Mutter Lur'an und seinen Lehrmeister Can'Du. Das Haus versucht seit seiner Gründung, die Monarchie erneut zu etablieren und alle Funktionäre der anderen Häuser zu verbannen. Ihre Garde ist die fanatischste unter allen Garden. Sie wird Raschira-Garde genannt, nach der ehemaligen Leibwache des Königs.

Die Cirkel

Auch die Cirkel haben die politische Bühne betreten und üben einen geringen Einfluss auf die Bezirke der Stadt aus. Sie haben eine Art Renten- und Unfallkasse aufgebaut.

Der Cirkel der Arcanomechaniker

Der Cirkel der Arcanomechaniker ist der einflussreichste Cirkel in der Stadt. Er sorgt für die Instandhaltung des Wasserversorgungssystems und für die Entwicklung arcanomechanischer Gerätschaften. Er hat die eigentliche Macht über die Stadt. Daher werden die Mitglieder des Cirkels mit großer Sorgfalt ausgewählt und nur die Besten und Vertrauenswürdigsten dürfen an der Wasserversorgung arbeiten. Sie führen einen jahrelangen Streit um die Versorgung der Stadt und der Felder mit dem Haus Xank. Doch sind die beiden auch zur Zusammenarbeit gezwungen, da sie auch neue Wasserfallen bauen müssen, um die wachsende Bevölkerung zu versorgen.

Der Cirkel der Handelsfahrer

Die Handelsfahrer sind die wohlhabendsten Leute der Stadt, daher kümmern sie sich darum,

dass ihr Handel nicht besteuert wird und fremde Händler stark besteuert werden. Sie sind auch Auftraggeber für Wüstenexpeditionen zur Erkundung neuer Märkte und Rohstoffquellen. Noch vor kurzem waren sie mit den Horkan verbündet, doch haben sie sich schnell von ihnen abgewandt, als der Stern der Horkan zu sinken begann.

Der Cirkel des Untergrundes

Der Patron des Cirkels ist Altanio. Der kleine, bucklige Mann ist in seinen Ansichten sehr radikal und fordert ständig bessere Arbeitsbedingungen und höhere Nahrungs- und Wasserrationen. Die Bergarbeiter leben immer mit der Angst in den Tiefen der Stollen auf unbekannte Wesen zu treffen. Daher befinden sich auch viele Wächter in diesem Cirkel.

Handelswaren

Bath Ammar ist bekannt für seine arcanomechanischen Erfindungen. Besonders aber Erz, Edelsteine und die begehrten Oprilithen werden ausgeführt. Damit machen sie Barkrabath starke Kon-

kurrenz. Eins ihrer anderen wichtigen Exportgüter ist Steinöl, welches in den Kavernen unter der Stadt fließt. Der Handel mit ihm obliegt dem Haus Horkan. Die herausragende Zucht von Sanddoggen des Hauses Xank hat sie auch in den östlichen Eshbathi bekannt gemacht.

Geheimnisse

Angeblich beherbergt eine Kaverne unter der Stadt ein besonderes Zauberwasser, das es Frauen ermöglicht in die Zukunft zu schauen. Sie sollen auch ein solches Orakel besitzen, das die Zukunft der Stadt voraussagt. Anderen Gerüchten zufolge liegt diese Quelle in der inneren Narkamar. Die Horkan besitzen eine Assassinengarde, die in ihrem Namen politische Attentate durchführt. Die Adraiti verfügen über gute Kontakte zu den Freien Völkern der inneren Narkamar und Mehennamath. Daher haben Verbündete des Hauses bei ihnen einen guten Ruf. Die Xank können Körperteile nachzüchten und besitzen einen unterirdischen Zoo skurriler Wesen und chimärologischer Züchtungen. Doch soll der Zoo nicht sehr ausbruchssicher sein.

Barkrabath - Die Stadt aus schwarzem Glas

Einwohner: 25000 Einwohner, davon 10% Sklaven; 97% Bansumiter, 3% andere

Herrschaft: Absolutistische Herrschaft

Garnison: 5000 Gardisten, eine unbekannte Anzahl an Nebelgeister-Argenten

Tempel: Keine, da verboten

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus "Freudentor" (Q2/P2/S10) Taverne "Durstschleier" (Q3/P2)

Besonderheiten: Stadt liegt unter dichtem, heißem Nebel

Stimmung in der Stadt: In den Straßen der Stadt herrschen Angst und Tristesse. Die Bürger wirken depressiv und ausgezehrt.

Handelswaren: Obsidianwaren, Edelsteine, Paraphernalia der Feuermagie, Gläser, Drogen

Was die Barkrabathi über ihre Stadt denken: *"Ich möchte ausbrechen aus diesem Höllenloch, doch wohin sollen wir entfliehen, außer in unsere Fantasie?"*

Lage

Barkrabath ist die nordwestlichste der westlichen Eshbathi, gelegen an einem schwarzen Tafelberg, der ein erloschener Vulkan ist und von unzähligen Schächten und Gängen durchzogen wird. Die Vulkanasche wirkt sich positiv auf die Fruchtbarkeit der Böden aus, doch kühles Wasser ist auch hier ein sehr kostbares Gut. Auch wenn der Vulkan als erloschen gilt, so brodeln die Lava noch tief in der Erde. Es gibt unterirdisch gespeiste Geysire, aus denen das Wasser fast kochend entnommen wird. Überall sprudeln kleine Geysire, deren Dampf schwer und heiß über dem Land liegt und die Hitze der Narkamar noch unerträglicher macht. Barkrabath ist bekannt für seine Schmiedekunst. Etwas Besonderes sind die Erdiumvorkommen in den tiefsten Gängen des Vulkans. Daher sind Zwangsarbeiter und Sklaven sehr begehrt, da man die eigenen Leute nicht für die gefährliche Arbeit opfern will.

Die Quarantäne der Stadt dauert gute 3-5 Wochen, in denen die Reisenden ständig beobachtet wer-

den. Dabei fürchtet man nicht nur Krankheiten, sondern auch Spione, und hofft bei selbigen auf verdächtiges Verhalten, um sie zu enttarnen.

Städtisches Erscheinungsbild

Die Erscheinung von Barkrabath ist sehr düster, was an dem Obsidian und dem schwarzem Marmor liegt, die als Baumaterialien verwendet werden. Die schwarz glänzenden Fassaden glitzern in der Sonne und begrüßen Reisende schon von Weitem, während das Umland unter dichtem Nebel liegt. Die Häuser der Adeligen der Stadt thronen auf einem Plateau, das über der Stadt liegt. Ihre Paläste sind aus reinem Obsidian gebaut und blank poliert. Über dem Plateau ist der Palast des Magierkönigs in den Felsen gehauen. Die Behausungen der Bevölkerung sind flache, in den Stein gehauene Hütten und zeigen keinerlei Pracht der Paläste. Um die Gebäude zu kühlen, sind in den Wänden Luftschächte eingelassen, die mit speziellen Kristallen bepflanzt sind. Diese Kristalle nehmen beim Wachsen die Wärme und das Wasser der Umgebung auf und kühlen so das Haus auf eine lebensfreundlichere Bedingung herunter. Nachts schrumpfen die Kristalle wieder und heizen das Gebäude wieder auf. So nutzt man diese Kristalle nicht nur, um die Raumluft zu regulieren, sondern auch als eine der grausamsten Hinrichtungsmethoden der gesamten Wüste. Dem Opfer werden die geriebenen Kristalle in Wunden auf Rücken und Armen gestreut und anschließend werden die Wunden geschlossen. Dann wird der Verurteilte zu schwerer körperlicher Arbeit gezwungen. Die Kristalle wachsen in der Blutbahn und kristallisieren das Opfer von innen heraus. Das Opfer kühlt bei der Arbeit immer mehr aus und stirbt an Unterkühlung. Nach einiger Zeit brechen die Kristalle hervor und verwandeln den Verurteilten in eine bizarre Statue. Das Opfer erleidet dabei große Schmerzen und zittert dabei am ganzen Leib. Die Statuen der Verurteilten bleiben eine Weile in der Öffentlichkeit ausgestellt, um zur Abschreckung zu dienen. Diese Strafe wird nur bei Hochverrat und Verschwörung gegen den Magierkönig angewandt.

Die Straßen sind meist leer, da die Menschen sich lieber dem Drogenrausch hingeben oder arbeiten. In den Straßen patrouillieren schwarz uniformierte Truppen mit düsteren Masken, die mit großen roten Augen verziert sind. Sie werden Nebelgeister genannt und sind Teil der Geheimpolizei des Magierkönigs. Das Straßenbild ist von Aschehaufen, schwarzen Felsen und kleinen Geysiren geprägt. Das Umland ist vor allem durch Ackerland und schwarze Asche geprägt.

Stimmung: Die schwere, feuchte Luft um die

Stadt drückt auch den Bewohnern aufs Gemüt und macht das Arbeiten im Freien fast unerträglich. Daher ist der Bedarf an Sklaven sehr groß. Die Bewohner von Barkrabath haben schon lange ihren Lebenswillen verloren, seit ihr Herrscher verrückt geworden ist und seine Geheimpolizei die Bevölkerung terrorisiert. In letzter Zeit sind Drogen sehr beliebt. Gut, dass es in den Minen viele halluzinogene Pilze gibt. Viele Bürger haben auch private Felder für diese Pilze. So entkommen die Leute der harten Realität. Die Behörden fördern den Konsum von Drogen, um die Arbeiter und Sklaven bei Laune zu halten. Sie empfehlen den Bürgern, täglich ihre Drogen zu nehmen, fördern die Entwicklung neuer Drogen und verteilen Proben an neue Sklaven und Besucher.

Glaube und Weltsicht

Die Götter haben seit der Krönung des Magierkönigs keinen Einfluss mehr. Früher nannte man ihn Sonnenkönig und er war der Mittler zwischen Göttern und Menschen. Doch seit seiner nun schon 300 Jahre dauernden Regentschaft sind die Götter und ihre Aspekte immer mehr in die Person des Magierkönigs übergegangen. Dagegen lehnten die Götter sich auf und hüllten die Stadt in ewigen Dampf. Doch auch davon ließ sich der König nicht beeindrucken. Kurzum verbot er jegliche Kulte und erklärte sich selbst zum Gott auf Dere. Die Götter verloren jeglichen Einfluss auf die Stadt und wandten sich ab. Priester sind seitdem Staatsfeinde und wurden in den Untergrund gedrängt. Sie predigen im Untergrund von Una, dem Gott der Sonne und des Mondes. Auch 300 Jahre nach der Machtergreifung finden sich immer noch diese Untergrundpriester und Akoluthen, die es wagen, die Lehren Unas zu verbreiten. Seit der Gründung der Geheimpolizei sind die Priester bei der Auswahl ihrer Novizen noch sorgfältiger geworden. Die Bildungselite der Stadt ist sehr dünn. Nur Magier genießen ein gewisses Ansehen in der Öffentlichkeit. Gelehrte gibt es fast gar nicht, außer den Hüttenkundigen und Glasbläsern.

Herrschaft

Die Stadt wird von einem Magierkönig beherrscht. Die Dynastie des Herrscherhauses geht bis in die Zeit der großen Katastrophe zurück. Früher nannte man ihn Sonnenkönig und er war der Mittler zwischen den alten, nun vergessenen Göttern und den Menschen. Doch der letzte Abkömmling dieses Hauses ist mit magischen Fähigkeiten geboren worden und wurde auch in magischen Dingen unterwiesen. Die Dynastie hegt eine jahrtausendealte Feindschaft mit Quar-

trabar. Der Magierkönig hat die uneingeschränkte Macht über die Stadt, da niemand es wagen würde, sich mit ihm anzulegen. Er soll ein fähiger Beherrscher der Elemente Humus, Erz und Feuer sein und eine spielerische Leichtigkeit bei der Beherrschung der äußeren Quellen, besonders der Quelle Kalanynar, entwickelt haben. Die Macht ist ihm zu Kopf gestiegen und überall sieht er Spione aus Quartrabar oder anderen fernen Ländern. Vor einiger Zeit hat er eine Geheim-polizei gegründet, die gegen jeden vorgeht, der eine Gefahr für die Stadt oder den Magierkönig sein könnte. Dabei sind sie sehr brutal und so mancher Reisende ist schon auf immer in den Minen verschwunden.

Handelswaren

Neben Schmiedewaren exportiert Barkrabath natürlich auch Obsidian, Obsidianwaren und Edelsteine aller Art. Besonders begehrt sind die Paraphernalia der Feuermagie. Neben diesen Waren hat in der letzten Zeit auch der Handel mit

halluzinogenen Drogen zugenommen. Dies ist den Behörden bekannt und bringt Geld in die Stadt. Seit ungefähr 10 Jahren blüht die Glasindustrie in Barkrabath. Die Einwohner haben die Kunst der Glasbläserei von Quartrabar gestohlen.

Geheimnisse

Der Magierkönig Iontothep ist von Pflanzen besessen. Er besitzt eine große Sammlung von kleinen Bäumen und Büschen. Gerüchte der Priester besagen, dass er sich zu sehr mit der äußeren Quelle Kalanynar eingelassen hat und dass er selbst schon zu einem Menschpflanzenhybrid geworden ist. Seit Längerem ist er in der Öffentlichkeit nur noch mit goldener Gesichtsmaske zu sehen. Auch ein Heer von Pflanzenkampfmagikern soll unter seiner Kontrolle stehen.

Auch sollen die Una-Priester eine überaus große Sammlung von Dokumenten besitzen, die auch Berichte über einige Besuche der Priester in der großen Bibliothek von Indrabar enthalten.

Una

Una, der Himmelsherr der Stadt Barkrabath, wird nur noch im Verborgenen verehrt. Dargestellt wird er als hochgewachsener Mann mit dem Kopf in den Wolken und den Füßen im Nebel. Sein heiliges Tier ist der Hesenkra, der als Verfolger der Ungerechten und der abtrünnigen Magier gilt. Die Auswahl der Mitglieder geschieht immer sehr gründlich. In der Zwischenzeit sind viele Aspekte des Lebens im Untergrund auch auf das Wesen des Gottes übertragen worden.

Aspekte: Sonne, Licht, Recht, Glanz, Ordnung, Feuer, Herrschaft, Größe, Unerreichbarkeit, Unendlichkeit, Unerbittlichkeit, Himmel, Allsehend, Loyalität, Autorität, Verantwortung, Magiebann, Verborgener Kampf, Nebel, Strafe, Beständigkeit, Geheimnisse, Trost

Mirakel +: MU, CH, IN, KO, KK, MR, Rechtskunde, Überzeugen, Heilkunde Seele, Geschichtskunde, Selbstbeherrschung, Sternenkunde, Staatskunst, Philosophie, Heraldik, Magiekunde, Schleichen, Sich Verkleiden, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Überreden, Athletik, Dolche

Ziele des Kultes: Offiziell gilt der Kult als ausgelöscht. Doch wird Una im Untergrund noch verehrt und man hofft auf seine Macht, auf dass er den Gläubigen im Kampf gegen den Magierkönig beisteht. Erklärtes Ziel des Kultes ist der Sturz des Magierkönigs, Abschaffung der Monarchie und das Etablieren einer Theokratie.

Die Priester des Una: Die Priester des Una sind in der Öffentlichkeit nicht als Priester zu erkennen. Sie achten immer darauf, sich nicht zu verraten, da die Anhänger Unas verfolgt und getötet werden. So ist die Liste der Märtyrer sehr lang und viele unschuldige Bürger sind den Nebelgeistern schon zum Opfer gefallen. Die Priester sind in Zellen organisiert. Nur selten findet Austausch unter den einzelnen Zellen statt, da man fürchtet, dass Agenten der Nebelgeister sich so einschleusen.

Symbolik des Kultes: Es gibt einige geheime Zeichen, mit denen sich die Anhänger einer Zelle erkennen. Dies sind meist einfache Handzeichen oder bestimmte Handschlagskombinationen. Offene Symbole gibt es nicht.

Feinde des Kultes: Der erklärte Feind des Kultes ist der Magierkönig und die Monarchie. Die Zellen haben aber auch andere Feindbilder entwickelt. So sehen manche Zellen Magie im Allgemeinen als Feind an.

Nominorus Obscurus

von Mark Koschmieder

"Es war die dritte Stunde nach Sonnenuntergang und der Himmel war sternenklar, genau so, wie er es berechnet hatte. Die in dunkelblaue Gewänder gehüllte Gestalt huschte durch die Gassen zwischen den nah beieinander stehenden Häusern, immer wieder rasche Blicke gen Himmel werfend. Er hatte längst alle bekannten Straßenzüge hinter sich gelassen und war nun tief in einem ihm unbekannten Gebiet der Stadt, das er unter normalen Umständen nie betreten hätte. Aber außergewöhnliche Umstände erfordern außergewöhnliche Taten.

Nach einer weiteren Biegung der engen Gasse stand er nun vor einer Wand. Leicht verwirrt schaute er nach oben und suchte in den Tiefen seiner Tasche nach der Sternenkarte, die ihm auf so mysteriöse Weise überbracht worden war. Ja, das musste es sein, er war hier richtig. Die Sterne standen so, dass sie eindeutig auf diesen Ort hinwiesen. Wie lange hatte er schon auf diese Nacht gewartet und endlich war er hier. Doch wie weiter? Er steckte die Karte wieder ein und trat näher zu der Wand. Im fahlen Licht Belyabels begann er die schmutzige Wand vor ihm zu untersuchen. Seine Finger berührten die raue, verwiterte Oberfläche. Suchend fuhren sie über die gesamte Fläche und stoppten, als sie gefunden hatten, nach was sie sich sehnten. Rasch holte er seinen Spachtel aus seiner Tasche und begann die Oberfläche der Wand abzukratzen. Unter lautem Kratzen rieselte Staub zu Boden und der Geruch des Altertums zog in raschen Schüben in seine Nase. Und dann, beinahe zärtlich strich er den letzten Staub von der Wand und sah sich in Gänze an, was er freigelegt hatte. Es war ein kaum mehr handtellergroßes Stück nachthimmelblauen Gesteins mit eigenartigen Einritzungen, aber das war es, was er gesucht hatte, all die Jahre ... endlich. Einen Moment lang betrachtete er das unergründliche Leuchten, das von dem kleinen Objekt im Mondlicht ausging. Er spürte die leichte Kälte, die sich auf seiner Haut ausbreitete, als er nach dem Objekt langte. Doch dann hielt er inne. Er hörte Schritte. Sie kamen näher ..."

Vom Wesen der Gottheit

Die alles erfüllende Leere, Weltengeist, Der Erste und der Letzte, Der Unergründliche, Das Paradoxon, Der Eine.

Nominorus Obscurus, der Unergründliche, der Weltengeist, der der die Leere schuf. Sein Körper ist die Welt, sein Verstand beseelt alle Wesen. Das Nichts erschuf er, um es zu bewahren. Erst als er das

Nicht-Sein schuf, ward das Sein geboren. Dieses Mysterium ist nur eines von vielen, auf das die Anhänger Nominorus Obscurus' stoßen, während sie die Nähe zu ihrem Gott suchen. Doch es braucht Geduld, um die Geheimnisse des Gottes zu entschlüsseln. Nur der Weise wird letztendlich hinter die bröckelige Fassade der Welt blicken und die letzten Dinge erfahren. So ist Nominorus Obscurus kein Gott des kurzfristigen Erfolgs, sondern der langfristigen Planung und des klugen Handelns, welches letztendlich, nach vielen Jahren der Vorbereitung, zum Erfolg führt. So bleibt er dem einfachen Volk meist verschlossen und nur Philosophen, Gelehrte und Tagträumer widmen sich seinen verschlungenen Pfaden.

Symbolik

Nur äußerst selten wird ein Standbild der Gottheit in den verborgenen Kammern des Kultes aufgestellt. Wenn ein Standbild aufgestellt wird, dann ist es meist gesichtslos und von androgyner Gestalt. Auch schmücken keine Kleider die Statue, sondern sie ist in einem Nachthimmelblau gehalten und mit funkelnden Edelsteinen als Darstellungen von Sternen verziert. Anstatt dieser Statuen werden oft stilisierte Labyrinth oder Karten des bekannten Kosmos genommen, die den gesamten Raum verzieren. Jede genauere Darstellung durch die Gläubigen würde, nach der Meinung der meisten Kulte, das göttliche Wesen nur einschränken und man könnte es nicht in seiner gesamten Weite erfassen, da man so vorgeprägt durch die Verblendung des sterblichen Geistes ist. Manche betrachten den Geist, die Intelligenz selbst, die die lebendigen Wesen zum Nachdenken befähigt, als direkte Manifestation der Gottheit.

Heilige Orte

Die verschlungenen Kammern der Mysterienkulte werden alle gleichermaßen als heilige Orte betrachtet, so wie die Weite des Himmels und der dahinter liegenden Sphären an sich. Als heiligster Ort jedoch wird eine mystische Stadt angenommen, die schon vor Äonen versunken ist, und als Aufbewahrungsort der Weltenkugel dient. Diese Weltenkugel soll einen Einblick in alle bekannten Sphären und über diese hinaus zu fremdartigen und ungewöhnlichen Welten bieten. Doch der Anblick soll den beschränkten Verstand der sterblichen Wesen ausbrennen und nur jemand, der



Einblick in alle Geheimnisse des Weltengeistes erlangt hat, kann ihn überstehen. Wie viel an der Legende tatsächlich dran ist, ist ein Mysterium, das alle Mysten zu erforschen suchen.

Der Kultus

Der Kult des Nominorus Obscurus verehrt den im Imperium bekannten Nominorus unter neuen Gesichtspunkten, die eher der "Wahrheit" entsprechen als die üblichen Ansichten der Gläubigen. Anstatt nur als Gott des Meeres verehren sie ihn als Gott des gesamten Kosmos, als sogenannten Weltengeist. Als Mysterienkult mit manchmal besonders "gefährlichen" Ansichten ist er gezwungen, sich die meiste Zeit zurückhaltend im Hintergrund zu bewegen. Heimlichkeit ist allerdings kein wirklicher Aspekt des Kultes, sondern die Kultisten halten sich nur zurück und warten auf einen besseren Moment, der ihren Bedürfnissen entgegen kommt. Ansonsten sind die Vorgehensweisen und Ansichten der einzelnen Cirkel im Speziellen sehr unterschiedlich, doch merkwürdigerweise, obwohl sie keinen direkten Kontakt miteinander halten, scheinen sie sich immer gemeinsam auf ein Ziel zuzubewegen, so hat es jedenfalls den Anschein, wenn man die perfekt koordiniert

Einzelaktionen der Kulte beobachtet, die mehr oder weniger zufällig den anderen Cirkeln in die Hände zu spielen scheinen. Genaue Planung und sehr viel Geduld scheinen sie zu diesem lang ersehnten, gemeinsamen Ziel zu bringen. Die heiligen Riten der Kulte drehen sich meistens um die Entschlüsselung der Geheimnisse des Weltengeistes. So wird philosophiert oder es werden Vorlesungen über neue Entdeckungen und Phänomene gemacht, die dem Kult irgendwann mal nützlich sein könnten. Auch werden immer noch uralte Rituale praktiziert, deren Sinn sich erst sehr erfahrenen Mitgliedern offenbaren soll.

Mysten des Nominorus Obscurus

Die Mysten geben sich nicht offen zu erkennen, aber werden ihre Mitgliedschaft im Kult nicht verneinen, wenn jemand dies herausfinden sollte. Denn schließlich ist ein Gebot des Kultes, dass jeder die Geheimnisse des Unergründlichen erforschen kann und diese ihm nicht verwehrt bleiben dürfen, wenn er sie ehrlich herausgefunden hat. So gelangen meist auch diejenigen in den Kult, die selbst Nachforschungen anstellen und ihnen mit genügend Eifer nachgehen. Erreichen sie einen Punkt, an dem die anderen Mysten den Wissen Suchenden für würdig erachten, nehmen sie unauffällig Kontakt zu ihm auf und lassen ihm oder ihr die letzten nötigen Hinweise zukommen, um dann letztendlich eine Aufnahme in den Mysterienkult einzuleiten. Der Aufstieg in den Rängen des Kultes bleibt völlig dem Mysten überlassen und aktive Unterstützung dabei ist verpönt. Nur wer selbst durch die Weite des Alls geschritten ist, weiß seine Geheimnisse zu erkennen.

Gläubige des Nominorus Obscurus

Meistens sind die Gläubigen auch Mysten; aber auch einige Uneingeweihte, die erst einen kleinen Teil der unendlichen Weisheit der Gottheit erfasst haben, beten zu ihm. Es sind die, die auf langfristigen Erfolg hoffen und nicht nur auf Glück, das ebenso schnell verschwindet, wie es kam. Es sind Händler, Politiker, Strategen, die sich ihm zuwenden, enttäuscht von den "kurzsichtigen" Göttern, die sie vorher um Hilfe anflehten.

Tempel des Nominorus Obscurus

Im Prinzip existieren zwei sehr unterschiedliche Arten von Tempeln des Nominorus. Die eine Art, die beinahe klassische, ist die des Tempels in den Räumen des Mysterienkultes. Es ist meist der größte Raum und wenn möglich ist er mit einer kuppelartig gewölbten Decke versehen und hat eine runde Form. Der ganze Raum ist so dekoriert,

dass man eher den Eindruck hat sich in der Weite des Sternenhimmels zu befinden, als auf Dere.

Die andere Art des Tempels ist die mehrerer offener Kreise aus freistehenden Säulen, vorzugsweise auf einem Hügel oder einer anderen Erhebung errichtet. Nichts anderes, außer den Säulen selbst und dem Standort, der so ausgewählt wurde, dass die Säulen eine Art kosmische "Sonnenuhr" bilden, an denen bestimmte Sternkonstellationen abgelesen werden können.

Szenariovorschlag

Die Helden finden auf ihrer Reise durch die Lande Myranors einen der Säulentempel des

Nominorus und entdecken dort eine mit kryptischen Glyphen verzierte nachthimmelblaue Steinplatte. Schon bald nach ihrem Fund bekommen die Helden immer wieder mysteriöse Nachrichten zugeschickt und treffen scheinbar zufällig auf noch mysteriösere Personen, die sie zu weiteren geheimnisvollen Orten führen. So werden sie immer tiefer in die Ränke düsterer Kultisten verstrickt, die in finsternen Katakomben gesichtslosen Götzen zu huldigen scheinen. Immer, wenn die Helden glauben, dass sie endlich den Schleier der Geheimnisse durchschaut haben, so werden sie immer wieder zurückgestoßen in die finsternen Tiefen aus denen sie kamen, nur um zu merken wie wenig sie letztendlich wissen.

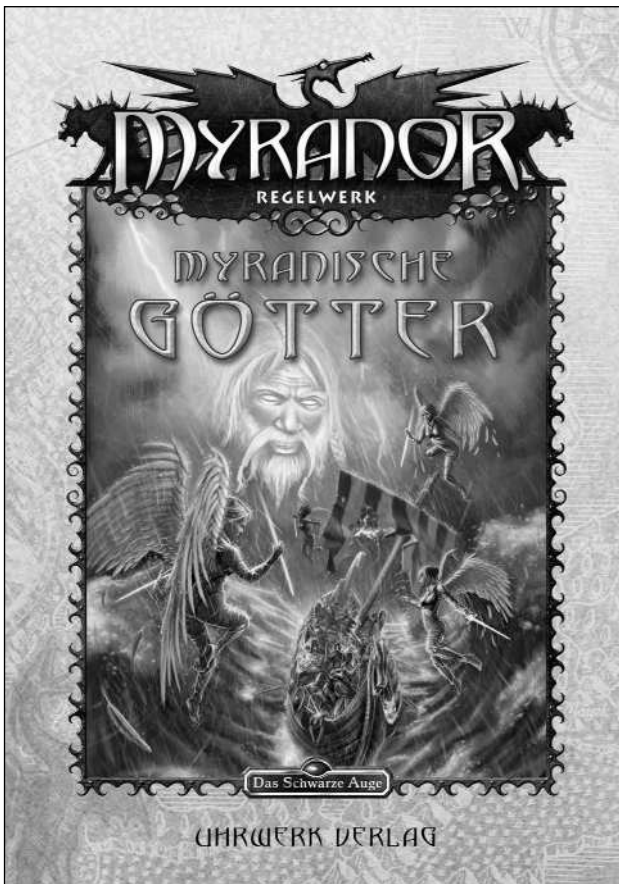
Myranische Götter - eine Rezension

von Dennis Rüter

Nach und nach veröffentlicht Ulisses immer mehr hochwertiges Material für Aventuriens Nachbar-kontinent Myranor.

Nachdem in *“Myranische Magie”* das Magiesystem ebenso stimmig wie überlegt überarbeitet präsentiert wurde, erschien im Sommer letzten Jahres der Band *“Myranische Götter”*, dem zwar nicht so viele neue Grundregeln entsprungen sein mögen, der dafür aber endlich auch myranische Geweihte so weit spielbar macht, wie dies bei diesen götter-gesegneten Leuten überhaupt möglich ist.

Einerseits ist es der Blick auf die etwas magere Liste auf die Vorschau von Artikeln in dieser MM, andererseits meine Idee, diesen Band zu rezensieren (was bisher in der MM ja noch nicht passiert ist), und drittens die Tatsache, dass ich gerade etwas Luft dafür habe, was mich dazu bewegt, diese Zeilen zu schreiben. *“Besser spät als nie”*, heißt es schließlich.



Autoren: Jörg Raddatz, Heike Kamaris und andere
Seitenanzahl: 224, davon 214 für Hintergründe und Regeln, 7 1/2 für den Index
Preis: 40,-€ (F-Shop)

Aufmachung

Ein hjaldingsches Schiff wird in stürmischer See von einer Art Engeln (wahrscheinlich Cherubim) mit Flammenschwertern attackiert, während sich im von Blitzen erhellten Himmel ein bärtiges Gesicht abzeichnet, wohl von Efferd. Ein passendes Cover für den Band. Auch die Bilder im Buch selbst sind ganz schick, manchmal aber einen Tackern zu puristisch für meinen Geschmack. Die Texte sind gut lesbar.

Hintergrund

Den Anfang bildet ein kleines Kapitel, das einige grundlegende Begriffe wie die beiden kosmischen Urkräfte Nairaces und Secarian oder den Sternenhimmel des Westens erklärt. Weiter geht es mit der Geschichte des Glaubens in Myranor, die bereits bekannte Texte aus dem Hardcover ergänzt und vor allem im Norden des Kontinents ordentlich ausbaut.

Der weitaus größte Teil des Bandes entfällt auf die Beschreibung des Pantheons und der Religionen verschiedener Kulturen. Am ausführlichsten tun die Autoren dies anhand des noch immer riesigen Imperiums mit seiner Oktade und unzähligen weiteren Kulturen. Neben einer magiefreundlichen (außer gegenüber Dämonenbeschwörern) Variante des Praios tummeln sich darin unter anderem in Aventurien vergessene Götter. So ist der Siminia-Kult für Handel und Handwerk zuständig, während Shinxir als Kriegsgott Strategie, Taktik, Disziplin und Zusammenhalt propagiert – anders als die Einzelkämpfer Rondra und Kor.

Dabei fällt auf, dass die Oktade eher eine staatlich mehr oder weniger im ganzen Großreich geförderte Glaubens-Empfehlung ist, die andere Kulte nicht verbietet, solange sie den Herrschaftsanspruch der Optimaten und die Gesetzgebung unangetastet lassen. Einige Regionen – wie Era' Sumu – pflegen stattdessen ihren ganz eigenen Glauben, zum Beispiel an Sumu, Satu und Lev' tha.

Zudem sind nicht alle Priester auch Geweihte, die Führer der Tempel sogar zu deren Kontrolle und ihrem Eigennutz magisch begabte Optimaten, die allerdings in der Regel ein gewisses Verständnis für den entsprechenden Kult mitzubringen haben. Wie imperiale Tempel aufgebaut sind und Opfer abgehalten werden, wird ebenfalls ausführlich geschildert. Leider fehlt hier ein Übersichtsplan als Beispiel, was ganz schön gewesen wäre.

Weiter geht es mit fremden Völkern und Rassen (auch im Imperium) wie den Amaunir und Neristu, oder knappen Vorstellungen der Religionen der Kerrishiter, Vesai etc. Diese enthalten immer auch Texte, wie die Religion im Alltag gelebt wird. Neben bereits spielbaren Völkern und Rassen sind es hier die im hoffentlich bald erscheinendem Band *“Unter dem Sternenpfeiler”* zu erwartenden Bewohner des myranischen Nordens, zu denen es viele konkrete Informationen gibt. Dabei werden auch neue Völker – wie Minotauren oder die wahrscheinlich zwergischen Rhogolanen – im Rahmen ihres Glaubens präsentiert. Doch ebenso haben Kentori und Ban'Bargui ihren Platz. Dabei wird die allgemeine Beschreibung dieser Wesen wohl im erwähnten Band zu finden sein, sodass sich aus dem Götterband allein kein spielbares Bild ergibt. Dabei wird sich auch klären, wie stimmig die neuen Rassen und Kulturen letztendlich sind, sodass ich hier beispielsweise die in meinen Augen in Myranor etwas unpassenden Rhogolanen – so es sich wirklich um Zwerge handelt – nicht negativ in die Wertung einfließen lasse.

Regeln

Der Rest des Buchs geht auf die Regeln ein. Neben Liturgien für weit verbreitete Kulte wird gerade für kleinere ein weiteres System angeboten, das freiere, jedoch unberechenbarere und schon vor Liturgien bekannte göttliche Anrufungen ermöglicht. Deren genaue Wirkung hängt von den übrigen Punkten einer Liturgiekenntnis-Probe und dem Spielleiter ab, sodass hier vor dem Wirken ausführlich über die möglichen Resultate gesprochen werden sollte. So kann ein Pheronos-Geweihter (Firun), der sich auf den Schutz versteht, vor der Macht von Eis und Schnee schützen. Ob dies eine Minderung von Kälteschaden oder sonstwas bedeutet und wie viele Punkte dann davon abgehen, hängt von der Probe und dem Spielleiter ab.

Dabei fallen jedoch einige zwar kleine, aber unschöne Schnitzer auf. So kann ein Brajanos-Diener (Praios) recht effizient mit einer Liturgie des ersten Grads einen Gegner blenden, aufgestuft bis zu zehn. Ein Anhänger Shinxirs dagegen braucht eine Spielrunde, um ein einige KR anhaltendes, schwächeres Wunder des zweiten Grades ähnlicher Art zu vollziehen. Das dies von vornherein auf zehn Gegner wirkt, verbessert es nicht wirklich – eine Angelegenheit für Hausregeln.

Auch die Generierung eigener Götterdiener und -kulte ist möglich, nebst einiger neuer Vor- und Nachteile. So können auch nicht alveranische Götter ihren Dienern vom Start weg mehr als die in Aventurien üblichen 12 KaP verleihen, die Zwölf im Gegenzug an etwas wacklige Kandi-

daten weniger als 24. Zu guter Letzt schließt eine Liste von (imperialen) Feiertagen den Band ab.

Preis/Leistung

Etwas schade ist der bei 224 Seiten relativ hohe Preis von 40,- €, für den es auf aventurischer Seite noch solche Briefbeschwerer wie das mehr als 400 Seiten starke *“Wege der Magie”* mit mehr Umfang (wenn auch weniger übersichtlich) gibt.

Wertung

Aufmachung: 4 von 5

Hintergrund: 5 von 5

Regeln: 4 von 5

Preis/Leistung: 4 von 5

Insgesamt: 17 von 20 Punkten.

Fazit

Ein lohnender Band nicht nur für Leute, die Religionen und Geweihte ins myranische Rollenspiel einbringen wollen, sondern auch für solche, die sich für den Hintergrund des Kontinents interessieren.



Vorwort	5	Der Tempelbesuch	29
Kosmische Grundlagen		Die Tempel Tharpuras und Makshapurams	29
Chaos und Kosmos		Hjaldingsche Tempel	30
Der Limbus	6	Priester und Prätor	30
Die Sphären und Globulen	6	Terminologie	31
Andere Weltbilder	7	Die Prätores	31
Kosmische Urkräfte: Secarian und Nairaces	7	Die Organisation der Oktadenkulte	32
Körper, Geist und Seele	7	Die Metropoliten der Horasiate	33
Der Astralleib	7	Das Hohe Konzil	33
Die Seele	8	Die Hierarchen der Oktadengötter	33
'Das Göttliche' und 'die Gottheit'	8	Die Priester	33
		Die Rolle der Kleriker	33
Der Sternenhimmel über Myranor	8	Akoluthen	34
Die Sonnenbahn	9	Götterkult und Magie	34
Der Schutzkreis	9	Tracht und Symbolik	34
Der Nordhimmel	11	Opfer	35
Der Südhimmel	12	Opfermahle	35
Belyabel	13	Regeltechnische Anmerkung	36
Die Planeten	14	Alternative Opferformen	37
Andere Himmelskörper	14	Sühneopfer	38
		Die Theologie der Sühneopfer	38
Die Geschichte des Glaubens		Menschenopfer	39
Die Schöpfungszeit	15	Zeichendeutung	39
Die Urzeit	15	Die Auguren als Deuter des Vogelflugs und der	
Die Drachenzzeit	15	Himmelszeichen	40
Die Riesenzeit	15	Die Haruspexe als Deuter der Leber und	
Die Zeit der Wirren	15	Eingeweide	41
Die Katzenzeit	16	Die Astrologen als Deuter der Sterne	41
Die Spinnenzeit	16	Mysterienkulte	41
Die Mahrenzeit	17	Die Kulte der Oktade	43
Die Echsenzeit	17	<i>Nereton</i>	43
Das aktuelle Zeitalter	18	Vom Wesen der Gottheit	43
Die Heroenzeit	18	Symbolik	43
Die Glaubenskriege	19	Heilige Orte	45
Das Erste Imperium	20	Das Gefolge des Nereton	45
Chimärenkriege und Albenkriege	22	Heilige des Kultes	45
Die Expansion des Zweiten Imperiums	22	Der Kultus	45
Stagnation und Niedergang des Zweiten Imperiums	22	Die Tempel	45
		Nereton-Prätoren	45
Religion im Imperium		Nereton-Kleriker	45
Der Kult der Oktade	24	Nereton-Gardisten	46
Die Oktade	24	Nereton-Gläubige	46
Das Himmelreich Nebos	25	Abweichende Kultformen und Vorstellungen	46
Das Totenreich Neretonion	25	Der wahre Name des Nereton	46
Der imperiale Staatskult	25	Nereton als Opfer der Mada	46
Das Lectionarium Octadis	25	Nereton als Herr der Ernten	46
Tempel	26	Der altersschwache Nereton	46
Die Elemente eines Tempels	26	<i>Brajan</i>	47
Die Oktrale - Tempel des gesamten Oktade	27	Vom Wesen der Gottheit	47
Achtgöttertempel abseits der Oktrale	28	Symbolik	47
Die Darstellung der Oktade als Familienbild	28	Heilige Orte	47
Säulenhallen und Außenräume oktagischer Tempel	28	Das Gefolge des Brajan	47
Ädikulen	29	Heilige des Kultes	48



Der Kultus	48	Heilige des Kultes	59
Die Tempel	48	Der Kultus	60
Brajan-Prätoren	49	Die Tempel	60
Brajan-Kleriker	49	Chrysir-Prätoren	60
Brajan-Gardisten	49	Chrysir-Priester	60
Brajan-Gläubige	49	Chrysir-Gardisten	60
Abweichende Kultformen und Vorstellungen	49	Chrysir-Gläubige	60
Gyldara	49	Abweichende Kultformen und Vorstellungen	60
Vom Wesen der Gottheit	49	Der Streit mit Brajan	61
Symbolik	49	Die Fruchtbarkeit des Chrysir	61
Heilige Orte	50	Zatura	61
Das Gefolge der Gyldara	50	Vom Wesen der Gottheit	61
Heilige des Kultes	51	Symbolik	61
Der Kultus	51	Heilige Orte	61
Die Tempel	51	Das Gefolge der Zatura	61
Gyldara-Prätoren	51	Heilige des Kultes	62
Gyldara-Priester	52	Der Kultus	62
Gyldara-Gardisten	52	Die Tempel	62
Gyldara-Gläubige	52	Zatura-Prätoren	62
Abweichende Kultformen und Vorstellungen	52	Zatura-Priester	63
Dravina und Hjalsikkar	53	Zatura-Gardisten	63
Shinxir	53	Zatura-Gläubige	63
Vom Wesen der Gottheit	53	Abweichende Kultformen und Vorstellungen	63
Symbolik	53	Raia	63
Heilige Orte	53	Vom Wesen der Gottheit	63
Das Gefolge des Shinxir	54	Symbolik	63
Heilige des Kultes	54	Heilige Orte	64
Der Kultus	54	Das Gefolge der Raia	64
Die Tempel	54	Heilige des Kultes	64
Shinxir-Prätoren	55	Der Kultus	64
Shinxir-Priester	55	Die Tempel	65
Shinxir-Gardisten	55	Raia-Prätoren	65
Shinxir-Gläubige	55	Raia-Priester	65
Abweichende Kultformen und Vorstellungen	55	Raia-Gardisten	65
Siminia	55	Raia-Gläubige	65
Vom Wesen der Gottheit	55	Abweichende Kultformen und Vorstellungen	65
Symbolik	55	Raia als Tochter des Ehebruchs	65
Heilige Orte	56	Raia als Herrin der Träume	65
Das Gefolge der Siminia	56	Pheronos	66
Heilige des Kultes	56	Vom Wesen der Gottheit	66
Der Kultus	56	Symbolik	66
Die Tempel	56	Heilige Orte	66
Siminia-Prätoren	56	Der Kultus	66
Siminia-Priester	57	Die Tempel	66
Siminia-Gardisten	57	Pheronos -Kleriker	66
Siminia-Gläubige	57	Pheronos-Gläubige	67
Abweichende Kultformen und Vorstellungen	58	Abweichende Kultformen und Vorstellungen	67
Die heimliche Herrin des Hauses	58	Phex	67
Die ungehorsame Tochter	58	Vom Wesen der Gottheit	67
Chrysir	58	Symbolik	67
Vom Wesen der Gottheit	58	Der Kultus	67
Symbolik	58	Die Tempel	67
Heilige Orte	59	Phex-Mysten	67
Chrysirs Gefolge	59	Phex-Gläubige	67



Charypta	68	Herrscher mit den zwei Gesichtern	80
Vom Wesen der Gottheit	68	Die Geberin, das Gute Leben	80
Symbolik	68	Der Nehmer, der Arge Tod	81
Heilige Orte	68	Weltbild	81
Der Kultus	68	Symbolik	81
Die Tempel	69	Heilige Orte	81
Prätoren der Charypta	69	Der Kultus	81
Priester der Charypta	69	Die Tempel	82
Gläubige der Charypta	69	Priesterschaft	82
Ephar	69	Gläubige	82
Vom Wesen der Gottheit	69	Der Herr des Blutes	83
Symbolik	69	Mada und Ahmadena	84
Heilige Orte	69	Vom Wesen der Gottheit	84
Der Kultus	69	Symbolik	84
Die Tempel	70	Heilige Orte	84
Priester des Ephar	70	Der Kultus	85
Gläubige des Ephar	70	Die Kultstätten	85
Die Jüngste	70	Priester und Gläubige	85
Vom Wesen der Gottheit	70	Die Dunkle Seite	85
Symbolik	70	Das Rattenkind	86
Heilige Orte	70	Vom Wesen der Gottheit	86
Der Kultus	71	Symbolik	86
Die Tempel	71	Heilige Orte	86
Priester der Jüngsten	71	Der Kultus	86
Gläubige der Jüngsten	71	Die Kultstätten	86
Abweichende Kultformen und Vorstellungen	71	Priester des Rattenkindes	86
Sumu, Satu und Lev'tha	71	Gläubige des Rattenkindes	86
Vom Wesen der Gottheit	71	Der Goldene Gott	87
Symbolik	72	Der Stärkste	87
Heilige Orte	72	Vom Wesen der Gottheit	87
Der Kultus	72	Symbolik	87
Die Tempel	73	Heilige Orte	88
Priester Satus und Lev'thas	73	Der Kultus	88
Gläubige Satus und Lev'thas	73	Die Tempel	88
Der Thearchenkult	73	Priester des Stärksten	88
Weitere Nebengötter der Oktade	74	Gläubige des Stärksten	88
Gottheiten einzelner Länder	74	Andere Kulte und Kirchen	89
Gottheiten der Gewässer	75	Die Glaubenswelt der Hjaldinger	89
Stellare Mysterienkulte	76	Die Götter	89
Weitere dämonische Mysterien-Kulte	76	Dravina und Hjalsikkar	89
Mada-Mysterien	77	Die Oktade	90
Der Widersacher und seine Diener	78	Effar und Karypta	91
Kosmische Wahrheiten	78	Korri und Rondris	91
Der Schädelgott der Draydal	78	Phaegis	92
Symbolik	79	Ængrom	92
Heilige Orte	79	Die Runjas	92
Der Kultus	79	Weltbild	92
Die Tempel	80	Heilige Orte	92
Priester des Schädelgottes	80	Religion im Lebenslauf	93
Gläubige des Schädelgottes	80	Priesterschaft	93
Der Vielgesichtige	80	Der Glaube der Amazonen und Corybanten	94
Der Vielgesichtige, der Erste Gott, Naaghot-Shaar, der		Die Götter	94
		Weltbild	94



Heilige Orte	94	Heilige Orte	103
Religion im Lebenslauf	94	Religion im Lebenslauf	103
Priesterschaft	95	Priesterschaft	103
Die Glaubenswelt Makshapurams	95	Die Glaubenswelt der Vinshina	103
Die Götter der Makshapurim und der Makshamaunir	95	Die Götter	104
RaDja	95	Avinas	104
Der Bruder der RaDja	95	Sirisia	104
Die Kinder der RaDja	95	Bairun	104
Zahllose lokale Gottheiten	96	Raischa	104
Narkapрати	96	Trondaja	104
Weltbild	96	Marbun	104
Heilige Orte	96	Skeledun	104
Religion im Lebenslauf	97	Seltopin	104
Priesterschaft	97	Famlar	104
Die Glaubenswelt der Shindrabarim	97	Ferok	104
Die göttlichen Schlangen der Shindrabarim	97	Fimia	104
Oraprandya die Lichte	97	Kalwe	104
Trikamadha die Nächtliche	98	Weltbild	104
Hashindramatah die Zweiseitige	98	Heilige Orte	104
Die Shindra – Mittler der Götter	98	Religion im Lebenslauf	105
‘Mindere’ Götter – Die Götter der Sippen	98	Priesterschaft	105
Weltbild	98	Die Glaubenswelt der Ban Bargui	106
Heilige Orte	99	Windvater, Erdmutter und Große Geister	106
Religion im Lebenslauf	99	Weltbild	106
Priesterschaft	99	Tod und Der Kreislauf	106
Kirchen und Kulte der Narkramar	99	Heilige Orte	107
Die Eshbathi	100	Religion im Lebenslauf	107
Götter	100	Priesterschaft	107
Bahaphan (Eshbathmar)	100	Die Glaubenswelt der Ban’shi	108
Balashinda (Eshbathmar)	100	Götter	108
Brahashabel (Eshbathmar)	100	Ifirnurtah	108
Brahidi (Eshbathmar)	100	Die Donnerdrachen	108
Beneszar (Eshbathmar)	100	Die Meeresdrachen	108
Bel-Baljah (Eshbathmar)	100	Maadalaq	108
Bel-Shukor (Eshbathmar)	100	Die Wolfsgeister	109
Egremma (Eshbathmar)	101	Daatsa	109
Javdschiar (Eshbathmar)	101	Weltbild	109
Shaburrah (Eshbathmar)	101	Heilige Orte	110
Undhakor (Eshbathmar)	101	Religion im Lebenslauf	110
Xedhacar (Eshbathmar)	101	Priesterschaft	110
Xedhubal (Eshbathmar)	101	Die Glaubenswelt der Vesai	110
Ephardi (Koreshbath)	101	Die Vielfalt der Götter	110
Can’Wenakay (Nessahabath)	101	Nyarakka	110
Eshvardi (Par-Al-Narkram)	102	Sika-Ryo	111
Kar’ Hapsut (Par-Al-Narkram)	102	Die Verehrung der Hohen Drachen	111
Der Glaube der Schabkrah	102	Der Blutsauger	112
Der Glaube der Sholai	102	Das Weltbild der (imperialen) Vesai	112
Die Glaubenswelt der Kerrishiter	102	Heilige Orte	113
Die Götter	102	Religion im Lebenslauf	113
Bal’Ingra	102	Priesterschaft	113
Dagath	103	Die Glaubenswelt der Rhogolanen	113
Naaghot-Shaar	103	Die Götter	113
Die Ariokhim	103	Shinxirithos	113
Weltbild	103	Shiminia	113



Andere Götter	113	Xarch	124
Die Shixasas	113	Shirr	124
Weltbild	114	Der Knöcherne Fresser	124
Heilige Orte	114	Weltbild	125
Religion im Lebenslauf	114	Heilige Orte	125
Priesterschaft	114	Religion im Lebenslauf	125
Die Glaubenswelt der (städtischen) Amaunir	114	Priesterschaft	125
Die Götter	114	Die Glaubenswelt der rhacornischen Leonir	125
RaDja	114	Das göttliche Paar und sein Gefolge	125
FeQesh	114	Khorr	125
MaDa	115	Rrondr	125
Die Sternengötter	115	Shirr	126
FeIrNu	117	Brassach	126
FashMarRa	117	Urraih	126
SaToRi	118	Raia	126
Das Rattenkind	118	Xarch	126
Weltbild	118	Framlarr	126
Heilige Orte	118	Xarfyash	126
Religion im Lebenslauf	119	Weltbild	126
Priesterschaft	119	Heilige Orte	126
Die Glaubenswelt der Wald-Amaunir	119	Religion im Lebenslauf	126
Die Götter	119	Priesterschaft	127
NaOr und FeIrNu	119	Die Glaubenswelt der Lyncil	127
NaMar, FashMarRa und NaGaRa	120	Die Götter	127
Weltbild	120	Zhelezhar	127
Heilige Orte	120	Zherezhal	127
Religion im Leben	120	Zhazhurda	128
Priesterschaft	120	Fhizhavazh	128
Die Glaubenswelt der Djamaunir	121	Weltbild	128
Die Prinzipien der Djamaunir	121	Heilige Orte	128
RaDja – Das Prinzip der Ewigen Freude	121	Religion im Lebenslauf	128
NaMar – Die Eisige Kälte	121	Priesterschaft	129
FeqshAVath – Das Prinzip des Ewigen Spiels	121	Die Glaubenswelt der Pardir	129
Weltbild	121	Die Götter	129
Heilige Orte	121	Thayarrach	129
Religion im Lebenslauf	121	Fherrorrach	129
Priesterschaft	121	Ghra-Khal	129
Die Glaubenswelt der Nyamaunir	122	Weltbild	129
Die Götter	122	Religion im Lebenslauf	130
NyAkh, die Windsbraut	122	Priesterschaft	130
KhaRySi	122	Die Glaubenswelt der Tighrir	130
Feqsh	122	Götter	130
KhaRyPa	122	Orr’Sombr	130
MunOn	122	Rron’Shur	130
Übrige Götter	122	Weitere Götter	130
Weltbild	122	Weltbild	130
Heilige Orte	123	Heilige Orte	131
Religion im Lebenslauf	123	Religion im Leben	131
Die Priesterschaft	123	Priesterschaft	131
Die Glaubenswelt der Savannen-Leonir	123	Die Glaubenswelt der Baramunen	131
Götter	123	Die Götter und Geister	131
Khorr	123	Weltbild	132
Rrondr	123	Heilige Orte	132
Brassach	123	Religion im Lebenslauf	132



Priesterschaft	132	Efiirt	142
Die Glaubenswelt der Kentori	132	Karribd	142
Die Götter	132	Mar'Jina	142
Namanora	133	No'Minoru	142
Kresar	133	Weltbild	142
Die göttliche Herde	133	Heilige Orte	142
Weltbild	133	Religion im Lebenslauf	142
Heilige Orte	133	Priesterschaft	142
Religion im Lebenslauf	133	Die Glaubenswelt der Lonallil	143
Priesterschaft	133	Die Götter	143
Die Glaubenswelt der Satyare	134	Ma'ada	143
Die Götter der Satyare	134	Efhardh	143
Leuthanios/Levyar/Levorthar	134	Weltbild	143
Brazoracus	134	Religion im Lebenslauf	143
Die Tierkönige	134	Andere Götter und Glaubenswelten	144
Weltbild	135		
Heilige Orte	135	Die Generierung eines Götterdieners	146
Religion im Lebenslauf	135	Die Professionen	147
Priesterschaft	135	Der Stammespriester	147
Die Glaubenswelt der Minotauren	136	Der Missionar/Wanderprediger	148
Die Götter	136	Der Tempelpriester	148
Brazcoros	136	Der Tempelwächter/Kriegerpriester	149
Carmos	136	Karmaenergie	149
Parainar	136	Vorteile	150
Weltbild	136	Nachteile	151
Religion im Lebenslauf	137	Sonderfertigkeiten	152
Priesterschaft	137	Die Weihe von Zauberern	155
Die Glaubenswelt der Ashariel	137	Liturgiekenntnis und Karmaenergie	156
Götter und Geister	137	Liturgiekenntnis	156
Nairak der Weltengeist	137	Die Mirakelprobe	157
Das Chaos	137	Optional: Mitbeter und Ritualhelfer	157
Weltbild	137	Karmaenergie und deren Regeneration	158
Heilige Orte	138	Meditation	159
Religion im Lebenslauf	138	Opferfeste	159
Priesterschaft	138	Experte: Tägliche Regeneration	160
Die Glaubenswelt der Neristu	138	Erhöhung der KE-Basis	160
Die Verehrung des Göttlichen Paares	139	Experte: Rückkauf von pKaP	160
Annereton	139	Optional: Entrückung	160
Ansumya	139	Regeln zur Entrückung	161
Weltbild	139	Die Nutzung der göttlichen Karmaenergie	162
Heilige Orte	139	Mirakel	162
Religion im Lebenslauf	139	Liturgien	162
Priesterschaft	140	Göttliche Anrufungen	163
Die Glaubenswelt der Shingwa	140	Große Wunder	163
Die Götter	140	Das Erlernen von Liturgien	164
Tscha	140	Verfassen eigener Liturgien	164
Ojo'Schombri	140	Rekonstruktion von Liturgien	165
Weltbild	141	Verbreitete Liturgien	166
Heilige Orte	141	Name der Liturgie	166
Religion im Lebenslauf	141	Grade	166
Priesterschaft	141	Ziel (Kategorie)	166
Die Glaubenswelt der Risso	141	Herkunft	166
Die Götter	141	Reichweite (Kategorie)	167
Mououn	142	Ritualdauer (Kategorie)	167



Auswirkungen / Wirkungsstärke	167	Göttlichen Willen erzwingen	202
Wirkungsdauer (Kategorie)	168	Göttliche Macht binden	202
Die Liturgien im Einzelnen	169	Göttliche Beseelung rufen	202
Die Acht Segnungen	169	Göttlichen Schutz erflehen	203
Universelle Liturgien	170	Götter und Anrufungen	203
Die kultspezifischen Mirakel und Liturgien	176	Der "Götterbaukasten"	206
Der Kult des Nereton	176	Das Konzept: Welche Rolle soll der Kult spielen?	206
Der Kult des Brajan	178	Die Umsetzung: Welche regeltechnische	
Der Kult der Gyl dara	179	Festlegungen sind nötig?	206
Der Kult des Shinxir	182		
Der Kult der Siminia	184	Anhang 1: Die Religion im Lebenslauf	207
Der Kult des Chrysir	185	Die Geburt	207
Der Kult der Zatura	187	Der Tag der Namensgebung	208
Der Kult der Raia	189	Das Fest der Reife	209
Liturgien außeroktadischer Gottheiten	190	Die Hochzeit	209
Der Kult des FeIrNu/Pheronos	190	Die Weihe zum Akoluthen	210
Der Kult des FeQesh/Phex	192	Der Umgang mit dem Tod	210
Der Kult des Ephar/Efiirt/Efhardh	194		
Die Kulte des Brazoracus/Brazcoros/Brassach und des		Anhang 2: Die Religion im Jahreslauf	211
Leuthanios/Lev'tha	195		
Die Kulte der Urschlange	197	Index	215
Die Kulte des Widersachers	197		
Göttliche Anrufungen	199		
Einsatz einer göttlichen Anrufung	199		
Die Grade der Anrufung	199		
Die Probe	199		
Effektstufe und Kosten	200		
Ziel und Reichweite	200		
Ritualdauer und Wirkungsdauer	201		
Die Anrufungen im Einzelnen	201		
Göttliche Essenz kanalisieren	201		
Göttliches Prinzip stärken	202		

Tiere und Pflanzen Myranors

von Dennis Rüter

Da die offizielle Zoo-Botanica Myrana wohl noch ein wenig auf sich warten lässt, hat uns Dennis Rüter schon einmal ein paar Ideen zu weiteren Mitgliedern der Flora und Fauna Myranors zur Verfügung gestellt:

Sandzähne

"Wanderer, sei gewarnt, wenn du die Ödnis Mayenios durchquerst. Achte auf dein Wasser und auf schwache Vibrationen im Sand. Dort mögen Sandzähne lauern, die sich wie ein Schwarm aufgeschuchter Hornissen auf ihr Opfer stürzen."

– Ratschlag eines Tavernenbesitzers aus Balan Mayek an einen Reisenden, neuzeitlich

Woher genau die Sandzähne kommen, ist unbekannt. Wenn sie ihre Heimat Mayenios schon vor der Abholzung der Wälder bewohnten, so zeigen sie mit dem Überleben dieser Maßnahme große Anpassungsgabe. Sie sind bräunlich, gelb-braun gefleckt, aber dies merkt ein Opfer nur, falls es einen Angriff überlebt. Denn die Tiere lauern meist in kleinen Schwärmen im Sand, spüren die Vibrationen, die nahe Schritte auslösen, und katalysieren sich durch einen Schlag des kräftigen Schwanzes auf das Opfer. Mit ihren scharfen Zähnen reißen sie Wunden oder Stückchen heraus und segeln mit den breiten Seitenflossen bis mehrere hundert Schritt davon – oder sie segeln um es herum und zerfetzen das Opfer gleich in tausend Stücke. Danach graben sie sich wieder im Sand ein. Verraten tun sie sich durch kleine Bewegungen unter dem Sand, um sich optimal auf ihr Opfer auszurichten.

Der Schwanz selbst hat keine Flosse, doch sind noch Reste kräftiger Schlangen-Bauchschuppen zu erkennen, die das schlangengleiche Über-den-Boden-Kriechen ermöglichen. Deshalb liegt die Schlussfolgerung nahe, dass sie einst als Schlangen-Fisch-Chimären erschaffen wurden. Aus ihrer Haut ist ganz ordentliches Leder zu fertigen.

Verbreitung: Wüsten, Savannen, Buschland (selten) in Mayenios

Größe: 1 Spann lang **Gewicht:** anderthalb Okul
INI 12+W6 **PA** 10/0* **LeP** 8 **RS** 1 **KO** 7 (WS 4)

Biss: AT 14 TP 1W6+4 DK H

GS 12/1* **AuP** 15 **MR** 2 **GW** 5

Besondere Kampfgeln: Hinterhalt (9), Rudel (2W6)

Jagd: +9

Beute: Zähne (4 pro Fisch zu je 7 Pk), Fleisch (1 Ration), Haut (Leder, 2 Ag)

*In der Luft/am Boden.

Riesenfalter

"Ich gehe zur Zeit Gerüchten um große, fleischfressende Falter in dieser Gegend nach. Zunächst hielt ich es für ein Märchen der einfachen Leute oder eine Halluzination, doch vorgestern konnte ich einen Leonir ausfindig machen, der mir verriet, er habe ein solches Tier gesehen, wie es an einer Lieferung haltbaren Fleisches leckte. Ich kaufte ihm daraufhin eine Ladung Salz ab, die ich an geeigneter Stelle platzierte. Wie erwartet erschien das Tier. Mithilfe der neuen Chimäre war es kein Problem, es zu ergreifen – praktische Scheren."

Nur der wenig später auftauchende Nessería bereitete Probleme: er machte mir mit einer Beherrschung die Kontrolle über die Chimäre abspenstig und hetzte sie gegen mich. Glücklicherweise hatte ich noch eine Auflösung als Stabzauber, sodass sie wieder in Skorpion und Krabbe zerfiel, die sich prompt gegenseitig töteten. Der Nessería schwang sich daraufhin auf den Schmetterling, aber durch eine Selbstverwandlung konnte ich ihn einholen und einen Flügel einreißen. Leider stürzte sich der Kerl selbst in den Tod, mitsamt seinem Begleiter, während ich durch eine Humus-Fesselung beinahe dasselbe Schicksal erlitten hätte. Erst wenige Gradu über Grund gelang es mir, die Ranken abzuschütteln und mit einem kräftigen Aufschlag der Flügel meinen Sturz abzuwenden."

Immer noch tun mir die Arme weh. Ich werde noch etwas Salbe auftragen und meine Reise fortsetzen, da ich mittlerweile meine Reisekasse aufgebraucht habe."

– Brief des Oktadodes te Phraisophos an seinen Lehrmeister, neuzeitlich

Nördlich der dichten Regenwälder sind sie zu finden. Ihre Schwingen sind durchsichtig, nur mit schwachen, grauen Wellenlinien und augenförmigen Flecken versehen. Der Körper ist ebenso unscheinbar, jedoch grau-beige statt durchscheinend. Ausgewachsen erreicht die Art eine Flügelspannweite von zweieinhalb Schritt und eine Länge von anderthalb. Sie beherrscht einen den Shingwa ähnelnden Trick, mit dem die Hautfarbe sich dem Untergrund anpasst. Dies geschieht ohne Magie.

Es gibt einige Gipfel der Apelioten, wo sich die Alten nach fünf bis zehn Jahren einfinden, dort paaren und aus ihren Leibern eine Traube bilden, welche den Nachwuchs vor den kühlen Temperaturen bewahrt. Zugleich sind die toten Eltern die erste und einzige Mahlzeit der Raupen, die sich danach sofort verpuppen und als ausgewachsene

Falter schlüpfen. Sie ziehen dann ins Flachland, in die weiten Gras- und Buschlande oder Bergtäler. Dort ernähren sie sich von Früchten und Pilzen.

Einen Riesenfalter abzurichten ist relativ leicht, wenn man ihn erst mal eingefangen, über einige Nonen gefüttert und sein Verhalten studiert hat. Von klein auf aufgezogene Exemplare sind recht anhänglich. Sie weigern sich jedoch, irgendwas zu ziehen und sind dafür auch zu schwach. Die Jagd dagegen lohnt sich nicht, da sie scheußlich schmecken.

Verbreitung: Buschland, Savannen, Wüsten (selten) nördlich der Dschungel

Größe: anderthalb Schritt lang, zweieinhalb Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 140 Okul

INI 12+W6 **PA** 16/4* **LeP** 55 **RS** 0 **KO** 12 (WS 6)

Rammen (im Flug): **AT** 13 **TP** 2W6+2 **DK** H

Rammen (am Boden): **AT** 10 **TP** 1W+2 **DK** H

GS 16/4 **AuP** 45 **MR** 7 **GW** 4

LO 6 (10, wenn von klein auf aufgezogen) **KK** 10-12 **TK** x6

Futterbedarf: 6 Stein pro Tag

Jagd: +12

Beute: 40 Rationen ungenießbaren Fleisches

Besondere Kampfgregeln: Wegen ihrer Tarnung gelten sie normalen Schützen als eine Kategorie kleiner (kleines Ziel) und sind nur schwer mittels Sinnenschärfe aufzuspüren.

*In der Luft/am Boden.

Harattawanzen und -larven

Der einzige nennenswerte Fluss der Narkramar führt giftiges Wasser, das die meisten Tiere nicht mal zu trinken in der Lage sind, ohne daran zu verenden. Trotzdem haben sich neben wenigen Fischen und den Narkramratten auch Larven einer Wanzenart angepasst. Einen halben bis zwei Spann je nach Alter lang, beige und mit schwarzen Punkten auf dem Bauch, machen sie Jagd auch auf Beute, die größer ist als sie selbst. Dazu flößen sie mit einem kleinen Stachel am Kinn ein lähmendes Gift ein und saugen das Opfer in aller Ruhe aus. Nach zwei Jahren schwimmen sie den Fluss aufwärts, um sich nahe seines Ursprungs in den Lamanach im Boden einzubuddeln und zu verpuppen. Eine etwa tellergroße, gelbe Wanze entsteigt dem Erdloch, paart sich und legt ihre Eier im Fluss ab. Danach lebt sie noch zehn Jahre, in denen sie vergiftete Stacheln auf ihre Opfer abschießt, um am Ende ein zweites Mal zurückzukehren und die zweite – und letzte – Paarung zu vollziehen.

Außerhalb dieser Zeiten bilden Larven wie ausgewachsene Tiere nur selten kurzzeitige Jagdgemeinschaften. Dabei können sie auch aus dem Hinterhalt Opfer angreifen, wobei sie erst ein bis mehrere Stacheln verschießen und dann ihr Opfer mit den Mandibeln (Mundwerkzeugen) Stück für Stück verspeisen. Sie legen bei größerer Beute den Rest als Vorrat an, den sie dank ihres hervorragenden Orientierungssinns leicht wiederfinden, und können sich auch selbst eingraben. Wesen von der Größe eines Menschen oder Grolmen greifen sie nur bei großem Hunger oder zur Verteidigung an, um baldmöglichst zu fliehen.

Sowohl die Larven als auch die Wanzen lassen sich von einem Insektenlenker abrichten. Erstere eignen sich als Jagdhelfer im Wasser, an Land und in den oberen Bodenschichten, oder als Wachtiere, Letztere zudem als ausdauernde und genügsame Arbeitstiere, die allerdings drei Portionen Fleisch pro None benötigen (die Larven nur zwei) und nicht mehr schwimmen können, dafür aber richtig graben. Der Stachel der Larven kann als Spitze für Waffen wie Speere eingesetzt werden, wodurch die Larve allerdings stirbt. Ausgewachsene Wanzen liefern Chitin und wie Larven Gift, das in entsprechenden Kreisen durchaus beliebt ist.

Verbreitung: Narkramar, Steppen des südlichen Makshapuram (dort nur Wanzen)

Größe: einen halben bis zwei Spann, ausgewachsen zweieinhalb Spann

Gewicht: 10 Okul

INI 10+2W6, ausgewachsen 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 15/20 **RS** 1/3 **KO** 4/8 (WS 2/4)

Giftstachel der Larven*: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H

Biss der Larven:** **AT** 13 **TP** 1W+2 **DK** H

Stachel der Wanzen*:** **FK** 13 **TP** 1W+4 **Reichweite** 3/6/12/18/30 **TP**+ +1/+1/0/0/-1

Biss der Wanzen: **AT** 15 **TP** 1W+5 **DK** H

GS 7 schwimmend (nur Larven), 4 an Land, 12 fliegend (nur Wanzen) **AuP** 18/25 **MR** 4 **GW** 4, im Rudel bis 6

LO 4 (wenn als Larve aufgezogen, bleibt deren **LO** nach der Verpuppung erhalten, kann aber normal steigen oder sinken) **KK** 5 **TK** x3

Futterbedarf: Larven 2 Portionen Fleisch/None, Wanzen 3

Jagd: +4, Flucht oder Angriff nach Situation

Beute: 4 Portionen zähen Fleisches, Giftdrüse mit maximal fünf Portionen des Gifts****

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (4, eingegraben oder Larven aus dem Wasser heraus 9), Rudel möglich (2W6 Tiere)

*Wird mindestens 1 SP verursacht, kommt das Gift zum Tragen (nicht kumulativ): Stufe 4, INI und GS je -1 pro KR für 2W6+2 KR. Sinken beide Werte auf 0, ist das Opfer die nächsten 1W3 SR

bewegungsunfähig und um 10 Punkte leichter zu treffen. Es nimmt aber noch wahr, was sehr unangenehm werden kann. Bei gelungener KO-Probe stattdessen INI und GS je nur -1W6, wobei jede Runde jeder Wert um 1 sinkt, für 1 SR.

****Sobald der Larve ihr erster Biss gelingt und SP hervorruft, verursacht sie dabei automatisch jede Runde den Schaden, indem sie ihr Opfer ausaugt. Nach spätestens 20 SP durch Bisse und Saugen lässt sie davon ab und zieht sich zurück.**

*****Jede Wanze besitzt 2W6 Stacheln, alle drei Tage wächst einer dazu. Sie kann maximal zwei pro Runde verschießen, wobei sie für den 2. Angriff auf ihre PA verzichtet (und dieser um 4 Punkte erschwert ist).**

******Es bedarf Tierkunde 4 für Einheimische, um die Giftdrüse zu lokalisieren. Fremde brauchen höhere Werte je nach Hintergrund. Zum Entfernen muss eine FF-Probe gelingen, sonst platzt die einem Sack ähnelnde Blase und verteilt ihren Inhalt über die nächsten 3 Schritt. Gelangt sie dabei in den Körper, zum Beispiel über die Augen, kommt das Gift zum Tragen. Um Augen und Mund zu schließen, während sie entfernt wird, kann der Spielleiter bei auf diesem Gebiet wenig bewanderten Helden eine IN- oder KL-Probe verlangen.**

Das Gift kostet pro Portion 2 Au.

Chrysirati

Beim einfachen Volk auch Flugkatzen genannt, leben diese an Donnerschlangen ohne zusätzliche Arme erinnernden, fledermausartigen Tiere in Rudeln, die auf ihren Bäuchen auf Baumästen oder Bauwerken möglichst geschützt vor Regen fast den ganzen Tag herumliegen. In der Dämmerung allerdings breiten sie die Flügel aus, die sich zwischen Torso und Ellbogen spannen, und machen Jagd auf Kleintiere. Die Unterarme sind sehr kurz. Ihr Fell, meist grau bis schwarz, bildet dabei eine gute Tarnung. Mit den scharfen Augen und guten Ohren machen sie leicht Beute aus und töten sie möglichst mit einem einzelnen (Nacken-)Biss. Sie können auch gemeinsam jagen, doch kommt dies außerhalb karger Landschaften nur selten vor. Eher sieht man sie in irgendeiner Weise miteinander und irgendwelchen Dingen spielen.

Jedes Rudel besteht dabei aus mehreren Weibchen, ihren halbwüchsigen Jungtieren und meist lediglich einem Männchen. In waghalsigen Flugmanövern muss sich das Männchen dabei gegen Konkurrenten verteidigen. Daher sind männliche Exemplare kräftiger gebaut als die Weibchen. Die gehen auf die Jagd, während das Männchen die Jungtiere beschützt und am Nest arbeitet.

Es gibt eine Unterart: die **Iphirenati** mit beigen

Punkten und längerem statt kurzem Fell verbringen die Winter in Valantia und (nach der Abholzung der Wälder nur noch vereinzelt) Mayenios. Im Frühjahr brechen sie jedoch auf, fliegen in die Wälder des Nordens und paaren sich dort. Im Herbst, wenn sie flügge werden, folgen die Jungen ihren Eltern zurück.

Als Jagdhelfer, Wach- und Haustiere – und somit auch als Vertraute – werden sie im Imperium gern gehalten und konnten sich so auch nördlich der Subtropen ausbreiten, wobei sich die Iphirenati wegen ihres Zugtriebs der Domestizierung weitgehend entziehen. Lediglich das nicht seltene Gefauche, Miauen und 'Ansingen' des Mondes stößt manchem Zeitgenossen auf. Der Pheronos-Kult schätzt die Tiere wenig, da sie sich ihren Launen hingeben und wenig Disziplin aufweisen. In mancher Stammeskultur wird den Zügen und Routen der Iphirenati mythologische Bedeutung beigemessen, vor allem in Bezug auf die Ankunft und Abreise der Fruchtbarkeit oder Wärme im Frühling und Herbst. Auf Era'Sumu sind sie vor Jahrtausenden durch eine Seuche ausgestorben, die wohl von den Phraisopos freigesetzt wurde – ein weiterer Grund für das Misstrauen der Icemna, auch wenn kaum noch jemand davon gelesen hat.

Verbreitung: wild Subtropen außer Hochgebirge und Era'Sumu, halbwild und domestiziert in und am Rande der Zivilisation; Iphirenati im Sommer in den Wäldern des Nordens, im Winter in Valantia und selten Mayenios

Größe: ein Spann, Flügelspannweite zwei Spann

Gewicht: 5 Okul

INI 12+W6 **PA** 14/4* **LeP** 12 **RS** 1/2** **KO** 7 (WS 4)

Biss: **AT** 13 **TP** 1W+2 **DK** H

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

Abrichtung: wie Katzen, möglich sind Jagdtier, Wachtier als Ausbildung

Jagd: +6, Flucht

Beute: 1 Portion Fleisch, billiges Fell

Besondere Kampfgregeln: Sturzflugangriff (4)

*In der Luft/am Boden.

**Gewöhnliche/Iphirenati.

Goldfliege

Goldfliegen leben nahe Gewässern, weil sie ihre Eier auf dem Nasenkraut (siehe unten) ablegen, damit die Larven sich davon ernähren. Diese überwintern auch, wo nötig, um im Frühjahr als Fliegen aus ihren Kokons zu steigen. Während die Larven unscheinbar sind, verfügen die ausgewachsenen Fliegen über einen golden schimmernden Leib, der bei den Männchen zudem einen Roteinschlag aufweist. Wegen ihres scheuß-

lich brennenden Geschmacks – vor Jahrhunderten einem Thearchen eindrucksvoll von einem Nessería demonstriert – müssen sie aber nur wenige Fressfeinde fürchten. Das Schwirren eines Schwarms, vor allem aber seine Beherrschung zwecks musikalischen Ausdrucks, gilt heute nur noch selten als Kunstwerk. Allenfalls Mystiker und Insektologen suchen im Flugverhalten und Klang nach tieferen Erkenntnissen.

Werte eines Schwarms (wenige Tiere bis zu mehreren Dutzend):

Verbreitung: vom südlichen Ochobeniu bis zum nördlichen Valantia und Koromanthia

Größe: zwei Finger Gewicht: unbedeutend

INI 13+W6 **PA** 15 **LeP** 5 bis 30 **RS** 0

Umschwirren: **AT** 13 **TP** LeP/5 **DK** H

GS 9 **AuP** wie LeP **MR** 2 **GW** 2

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP). Sie fliehen aus einem Kampf. Nur in die Enge getrieben oder magisch kontrolliert, greifen sie an. Dabei umschwirren sie laut summend das Ziel. Will dieses etwas außerhalb des Schwarms bemerken oder angreifen, muss es eine Probe auf Sinnenschärfe, AT oder ZfW ablegen, die neben üblichen Erschwernissen noch um LeP/5 schwerer ausfällt. Auch die PA leidet unter diesem Wert. Er gilt jedoch nicht bei Aktionen gegen den Schwarm selbst. Bei einem erfolgreichen Angriff beißen die Tiere in Hautstellen, was LeP/5 TP (beim gezielten Angriff SP) verursacht.

Shugombi/Tschas Fluch

"Bin vor einer None in die Zivilisation zurückgekehrt. Beim Gang über den Marktplatz der Kleinstadt fand ich an einem Shingwa-Stand einige Büschel Shugombi, wie die Bunten es nennen. Unwillentlich erinnerte mich das Ganze an meine Zeit als Adept, als Ihr mir alle möglichen Kräuter brachtet und sie erproben ließet. Seid versichert, dass ich für Euch noch eine Überraschung in mein Gepäck aufnehmen werde, die diesmal aber Euren Teppich nicht verdrecken möge."

–Brief des Oktadodes te Phraisophos an seinen Lehrmeister, neuzeitlich

Als kleines, grüngelbliches Moos wächst diese Pflanze auf sonnigen Baumästen, also vornehmlich in Savannen, Buschland und selten Hochgebirge und Wüsten, aber auch Allee- und Parkbäumen der Städte bis ins mittlere Imperium. Werden die bitteren Triebe gegessen, führen sie bei Shingwa zu einer Steigerung ihrer Fähigkeit, die Hautfarbe zu ändern. Auch andere Lebewesen ändern die Farbe, allerdings nur hin zu blass – weil ihnen nach kurzer Zeit speiübel wird und sie sich meist übergeben müssen. Dies kann aller-

dings auch Gifte, die über die Nahrung aufgenommen wurden, aus dem Körper treiben.

Die Sage vom Minotauren, der solches Moos erwarb, sich einen ganzen Tag übergab und anschließend mit mehreren Gefolgsleuten die Shingwa einer Stadt jagte, dürfte aber die eine oder andere Übertreibung beinhalten. Dass Tscha sich damit an den Menschen für die vielfache Versklavung der Shingwa rächen wolle, wird von den Bunten vehement zurückgewiesen.

Typ: Giftpflanze/Nutzpflanze

Gebiet: Subtropen, gemäßigte Breiten des Nordens bis Ochobeniu

Verbreitung: Savannen, Buschland, Waldlichtungen und Grasland der gemäßigten Breiten (häufig), Dschungellichtungen und über das Blätterdach reichende Bäume, Hochgebirge, Wüsten (alle selten); Allee- und Parkbäume (häufig bis selten)

Bestimmung: +7

Grundmenge: zwei Uncia (meist hat ein Baum 10 davon) mit mindestens derselben Menge Wasser versehen

Dosis und Wirkung: Dieses kleine Kraut verbessert die Gabe Farbwechsel 1 Stunde lang um W3+3 Punkte. Alle Lebewesen ohne diese Gabe müssen eine Selbstbeherrschungs-Probe +7 ablegen, oder sie übergeben sich mindestens 1 SR lang (keine Aktivitäten außer Gehen;langsameres, verständliches Sprechen nur nach Probe auf Sprache +5). Gifte, die vor kurzem über die Nahrung aufgenommen wurden, können damit den Körper verlassen und nicht zur Wirkung kommen oder aufhören, zu wirken. Der Spielleiter entscheidet über die konkreten Auswirkungen.

Haltbarkeit: ein Oktal

Preis: 3 Ag/Grundmenge

Name: Shugombi-Tee

Typ: Tee/Brechmittel

Zubereitung: 5 Uncia in einem halben Cukiron Tee aufkochen, trocknen und zur Anwendung wie Tee kochen

Dosis und Wirkung: wie frisches Moos.

Haltbarkeit: ein halbes Jahr

Preis: 1 Au

Nasenkraut

Hierbei handelt es sich um einen Nachbarn und optischen Verwandten des Schilfrohrs, zu finden an Uferböschungen von Flüssen, Seen und Teichen von den südlichen Seen Ochobenius bis ans Meer der Schwimmenden Inseln. Es wurde darüber hinaus noch über Kanäle im Großen Orismani südlich der großen Nordwälder einge-

schleppt, wo es ein paar Arten knochenloser Kleintiere durch seine zeitweise ungehinderte Wucherung und Verdrängung anderer Schilfpflanzen ausgelöscht haben soll. Inzwischen wurde aber die Goldfliege ebenfalls erfolgreich dort angesiedelt, sodass sich das Problem inzwischen erübrigt hat. Weiter nördlich oder südlich und an Salzwasser gedeiht es nicht mehr. Kennzeichnend sind die leicht ovalen Blätter mit einem roten Strich entlang der unteren und oberen Blattmitte. Der einzige Stengel kann bis zu einem Meter hoch werden.

Seine Fortpflanzung erfolgt über die Staude kleiner, weißer oder blauer Blüten, die statt eines Kolbens am Ende des Stiels Ende Zatura sprießen. Bis zum Brajan haben sich unter Wasser kleine Wurzelgeflechte gebildet, die mit einigen kleinen Trieben ein paar Finger ins Wasser reichen. Sie reißen bei Kontakt leicht ab. Mittels kleiner Haken werden sie dann von ihrem unfreiwilligem Beförderer mitgenommen. Nach ein paar Tagen fallen sie ab und können unter günstigen Umständen neu ausschlagen. So wurde es auch über Schiffe verbreitet.

Während das ebenfalls in Myranor wachsende *Carlog* Nachtsicht verleiht, vermag das Nasenkraut entweder den Geruchssinn zu schärfen – was in einem imperialen Armutsviertel schier unerträglich sein kann – oder den Eigengeruch des Anwenders zu verändern, wenn es nur richtig behandelt wird. Daher ist es bei Optimaten wie irgendwelchen Suchenden und Spürhund-Treibern gleichermaßen beliebt.

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: vom südlichen Ochobeniu bis zum nördlichen Valantia und Koromanthia

Verbreitung: Ufer von Binnengewässern mit Süßwasser, wo auch anderes Schilf wächst (gelegentlich)

Bestimmung: +5

Grundmenge: ein halbes Dutzend Blätter (was der Hälfte einer Pflanze entspricht)

Erntezeit: Sommer; im Winter ist Nasenkraut ein bräunliches, nahezu lebloses Pflänzchen

Dosis und Wirkung: Werden die schwach sauren Blätter gegessen, stellt sich beim Benutzer eine Stärkung des Geruchssinns ein, so als habe er ein herausragendes Riechorgan (entsprechende Proben um 5 erleichtert). Besitzt er bereits so feine Sinne, steigt der Sinnenschärfe-TaW um 3 Punkte. Zugleich erhält er jedoch noch den Nachteil Sensibler Geruchssinn auf 5 (8 wenn er schon vorher Herausragenden Geruchssinn/den Nachteil besaß). Beide Wirkungen halten 1W6 Stunden an. Dies gilt auch bei Tieren.

Haltbarkeit: 2W6 Tage

Preis: 6 Ag

Name: Geruchspille

Typ: Schönheitsmittel

Zubereitung: acht Blätter werden in Alkohol eingelegt, getrocknet, eine Hälfte zerkleinert und in der andern eingerollt, dazu meist schon der Brei vor dem Einrollen mit gewünschten Zusätzen versehen, ansonsten selbige vorsichtig unter die Hülle geschoben und diese wieder geschlossen.

Dosis und Wirkung: Bewirkt, dass der Körper eines Anwenders 1W6+3 Stunden lang wie der beigefügte Zusatzstoff (beispielsweise Blütenblätter) riecht. Der Geruch verbessert sich allerdings nur leicht, regeltechnisch um eine Stufe. Wird hingegen ein Zusatzstoff beigefügt, der ekelhaft riecht, geschieht das Gegenteil. Entscheidend ist nicht der Geruch der Hülle, sondern der des Breis. Durch Erbrechen der Pille lässt die Wirkung nach 1 SR nach. Außerdem kann der Geruch kurzfristig durch einen Gang auf das Stille Örtchen unterbrochen werden – oder durch eine massive Ansammlung von Unrat, Alchimistenabfällen etc., wenn der Anwender hineingerät.

Haltbarkeit: ein halbes Jahr (oft magisch verlängert)

Preis: 2 bis 10 Au, bei manchen Zusatzstoffen bedeutend mehr

Name: Nasenpille

Typ: Nutzmittel

Zubereitung: siehe Geruchspille, jedoch ohne Zusatz und vorher einen halben Tag in Wasser eingeweicht

Dosis und Wirkung: wie frische Blätter

Haltbarkeit: ein halbes Jahr

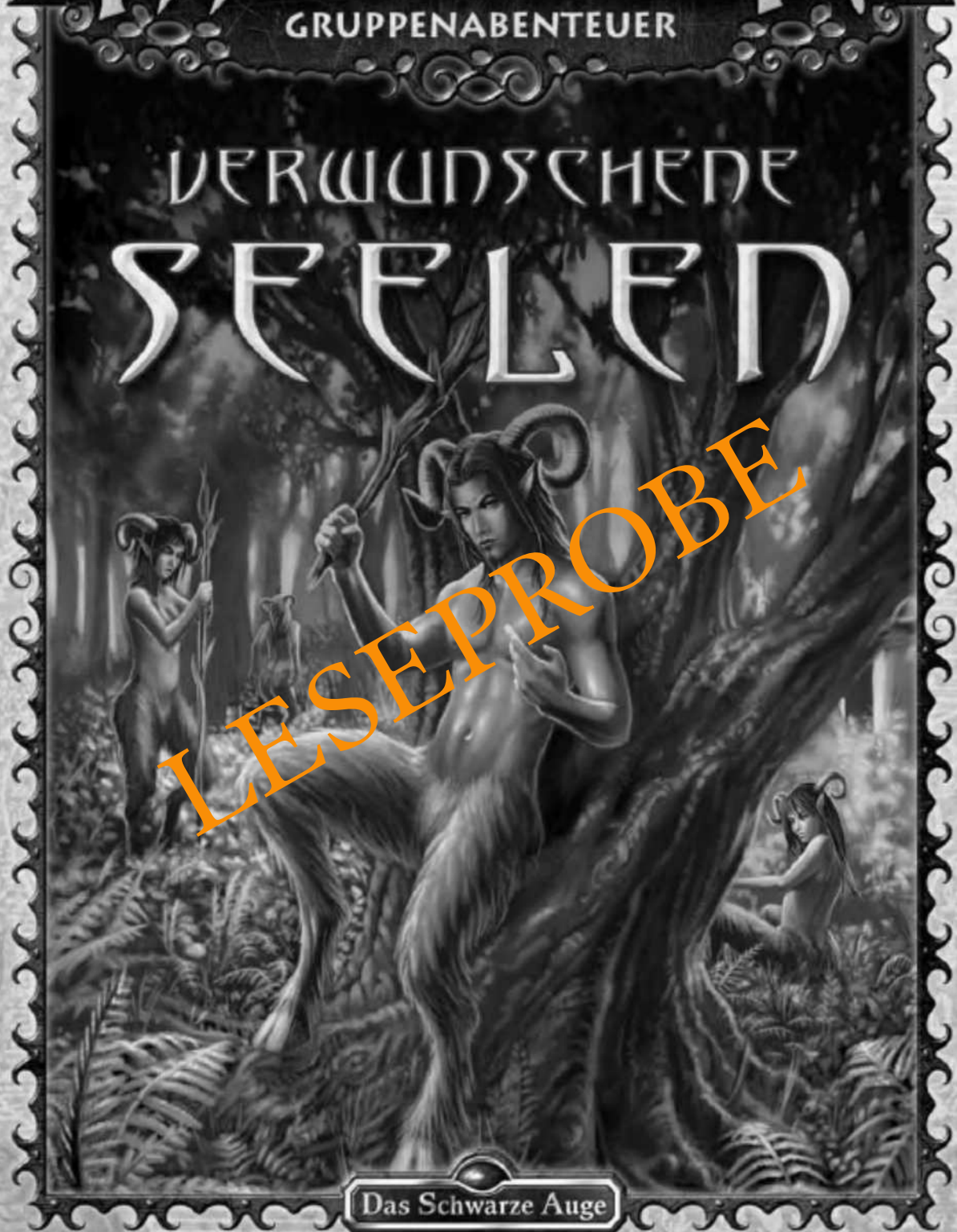
Preis: 1 Au

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

VERWUNDSCHENE SEELEN

LESEPROBE



UHRWERK VERLAG



Balan Cantara, Schauplatz der Ereignisse

Das Abenteuer spielt in der riesigen Metropole Balan Cantara. Viele der Ortangaben dieses Abenteuers sind auf die verschiedenen Örtlichkeiten der Stadt zugeschnitten, insbesondere auch die des Viertels *Krysirenis* (genauere Informationen zur Stadt finden Sie im HC 47ff).

Sie können das Abenteuer auch in eine andere Stadt verlegen, dann müssen Sie aber natürlich die entsprechenden Angaben ändern. Denkbar sind auch andere große Metropolen wie Sidor Corabis, Balan Mayek oder Sidor Valantis.

Kapitel 1: Auf der Spur des Codex

Die ersten Schritte

Der Beginn des Abenteuers ist recht frei gestaltbar. Das erste wichtige Element hierbei ist das Kennenlernen zwischen Pythorea und den Helden. Der Diebstahl ereignete sich in der gestrigen Nacht (also vor einigen Stunden), so dass Pythorea noch am Anfang ihrer Suche ist. Sie ist dabei überfordert und das merkt sie auch, so dass sie sich entschieden hat, sich Hilfe zu suchen. In wenigen Stunden wird sie wieder von Myratias gebraucht werden, da dieser mittlerweile vom Treffen der Cammer zurückgekehrt ist und noch schläft. Sobald er allerdings erwacht, wird sie ihr normales Tagwerk verrichten müssen, so dass sie für Nachforschungen nur sehr begrenzt Zeit hat.

Was führt die Helden nach Balan Cantara?

Aus welchem Grund die Helden in der Metropole sind wissen Sie, verehrter Meister, sicherlich am besten. Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge und Anregungen:

- Ein vorangegangenes Abenteuer hat die Helden hierhin geführt. So könnten sie z.B. einen Händler hierher begleitet haben, oder sie befinden sich bereits länger in der Stadt und haben schon einiges in den Gassen Balan Cantaras erlebt.
- Die Gruppe ist nur auf Durchreise, hat aber dabei Balan Cantara angesteuert, um hier Geschäften und Erledigungen nachzugehen, sich ein wenig auszuruhen oder andere Angelegenheiten zu klären.
- Möglicherweise wohnen auch alle oder zumindest einige der Helden in der Stadt. Balan Cantara beherbergt nicht nur Menschen, sondern auch viele verschiedene und exotische Völkerschaften.
- Vielleicht sind sie aber sogar wegen Pythorea oder Myratias in der Stadt. Myratias mag Formeln besitzen, welche die Helden interessieren, oder aber sie benötigen sein Wissen.

Woher kennen die Helden Pythorea?

Es ist durchaus vorstellbar, dass die Helden die Elevin von früher her kennen. Das macht das Abenteuer und das Schicksal Pythoreas persönlicher für den/die Held(en).

- Denkbar wäre eine verwandtschaftliche Beziehung. Wer Pythoreas Vater ist, wird nicht festgelegt, auch nicht, wer ihre anderen Anverwandten sind. So ist es möglich, dass sie die Schwester, Cousine oder aber zumindest eine entfernte Verwandte eines Helden ist.
- Auch bei Helden, die dem Haus Partholon nahe stehen, ist ein besonderes Verhältnis denkbar. Vielleicht ist ein Held gar selbst ein Tutor oder zumindest ein ehemaliger Schüler Myratias und kennt daher Pythorea.
- Pythorea könnte auch die Jugendliebe eines der Helden sein.
- Sie können Pythorea, falls die Helden sich länger in Balan Cantara aufhalten sollten, auch vor Beginn des Abenteuers mit den Helden bekannt machen. Es könnte sich bereits hier eine Freundschaft entwickeln, was dann später auch das Hilfesuch der Elevin an die Gruppe erklären könnte.

Egal wie die Gruppe und die Elevin sich kennen lernen, irgendwann wird der Zeitpunkt kommen, wo Pythorea glaubt, dass sie die Richtigen gefunden hat, um sie mit der Suche nach dem Codex zu betrauen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Mein Mentor und mein Tutor befanden sich gestern Nacht bei einer Zusammenkunft ihrer Cammer, so dass ich und die Sklaven die einzigen waren, die sich im Haus aufhielten. Ich war vertieft in die Übungen, denn in einigen Nonen muss ich mein theoretisches Examen ablegen. Vielleicht war es meine Intuition oder vielleicht habe ich auch unterbewusst etwas gehört. Auf jeden Fall ging ich sehr leise und vorsichtig in die Bibliothek meines Mentors, da ich von dort noch ein Buch holen wollte. Da sah ich sie. Eine Menschenfrau mit dunklen Haaren und brauner Haut. Sie war ebenso überrascht wie ich. Gerade hatte sie ein Buch in



Das Silberschiff

von Dennis Rüter

Vorwort

Nachdem die Helden direkt vor der Villa einer möglichen Auftraggeberin den Angriff eines wild gewordenen Riesenrenosters überstanden haben, empfängt sie dessen Besitzerin, die Honoratin *Kassiandoris serra Rhidaman*. Sie schlägt sich seit langem mit einem Schmugglerring unter Führung von *Thiopharo e Asrapana* herum, doch jetzt wurde ihr Widersacher von einem Konkurrenten vergiftet. Das einzige verfügbare Gegenmittel in der Gegend ist ein Moos, das angeblich auf den versilberten Nägeln bestimmter Schiffe wuchert. Unter den ausgemusterten Schiffen soll sich noch ein solches Exemplar befinden. Sie beauftragt die Helden damit, es zu finden, damit sie Thiopharo unter Druck setzen und ausschalten kann.

In der Spelunke "Zur Geborstenen Galeere" am Schiffsfriedhof treffen die Helden auf einen Amaunir namens *MoBa*, der sie zu ihrem Ziel bringt. ~~Die Helden müssen sich~~ ~~herumschlagen.~~ Am Ende ~~der Spelunke~~ ~~herumschlagen.~~ während der tote ~~der Spelunke~~ von den Helden zu Kassiandoris gebracht werden können, um ihre Belohnung zu kassieren.

Die Helden

Eine Gruppe, in der jeder ~~seine~~ ziemliche Probleme bekommen. Auch sollte mindestens einer in der Lage sein, Gemein-Imperial zu lesen. Der Umgang mit Wesen, die ~~sich~~ ~~ihre~~ dürfte dem einen oder andern schwer fallen. Ein bisschen Grusel schadet der Atmosphäre ganz und gar nicht.

Die Helden könnten als Begleitung einer Karawane, als Händler, Soldner oder schlicht Reisende in die Stadt kommen. Vielleicht ziehen sie die legendär blutigen Kämpfe in der Arena an, die Reichtümer der Großstadt oder Pflichten ihres Hauses. Sie können ebenso schon länger in Balan Mayek sein oder nach einer Zeit der Abwesenheit dorthin zurückkehren.

Zeit und Ort

Der genaue Zeitpunkt des Abenteuers ist nicht festgelegt; es sollte lediglich zur Zeit eines vollen Madamals stattfinden. Der Schauplatz ist Balan Mayek, doch lässt sich die Handlung prinzipiell in jede andere Stadt an einem größeren Gewässer mit einem Schiffsfriedhof verlegen. (Bei einem anderen Schauplatz sollte der allerdings kleiner ausfallen.)

Kapitel 1: Eine unangenehme Begegnung

Eine mögliche Auftraggeberin

Auf die ein oder andere Weise erfahren die Helden, dass eine Herrin namens Kassiandoris serra Rhidaman zu den ernstzunehmenden Geschäftsleuten und potenziellen Auftraggebern für Abenteurer gehört: In Balan Mayek hat sie ihre Hände in vielen verschiedenen Unternehmungen, vom Zuckerhandel bis zu Geschäften mit wilden Ungeheuern für die Arena. Eigentlich beschäftigt sie sich mit allem, was ihr Geld oder Einfluss einbringt und hat dementsprechend auch einige Feinde. Derzeit wird gemunkelt, dass sie gerade wieder einmal Glücksritter sucht.

Vor allem durch Einsatz des Talenten Gassenwissen können die Helden hiervon hören, doch notfalls kann ihnen eigentlich jeder Einheimische mit Kontakten zur Halb- und Unterwelt einen entsprechenden Hinweis geben, wo die Stadtvilla der Honoratin zu finden ist und zwar in einem Distrikt überraschend mittelpflichtiger Respektabilität; nicht allzu weit vom Alten Hafen mit seinen vielen Hundert Schiffen und Wracks entfernt.

Alternativen

Der Kern des Abenteuers ist die Erforschung des Silberschiffes; wenn die Helden also partout nicht Kassiandoris aufsuchen wollen, haben Sie immer noch die Möglichkeit, sie direkt in die Spelunke "Zur Geborstenen Galeere" zu führen und hoffentlich von dort aus fortzufahren.

Das unfreundliche Tier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr marschiert über die Straße und könnt die Stadtvilla der Honoratin schon vor euch sehen, ein ansehnliches Anwesen mit Garten. Eine drei Schritt hohe Mauer umgibt es und durch das Gittertor aus rotbraunem Metall könnt ihr einen Säulengang und zwei Stockwerke erkennen. Doch dann hört ihr plötzlich erschreckte Rufe und das schnelle Donnern schwerer Hufe. Kurz darauf seht ihr, wie ein großer Vierbeiner unter einer bunten Decke angeschossen kommt und einen Passanten überrennt. Das Opfer bleibt leblos liegen, während die Decke an einer Häusercke hängen bleibt. Jetzt seht ihr das Tier genau: ein riesenhafes, warzenbedecktes Monstrum mit einem mörderischen Horn auf der Stirn. Mit seinen kleinen Äuglein schaut sich das Tier angriffslustig um, als suche es ein Ziel für seinen Zorn. Schließlich fixiert die Bestie ... euch. Mehr als wenige Augenblicke ist es nicht entfernt, und der Eingang des nächsten Hauses liegt auf der andern Seite der Straße.

Ars Myrana

Der Uhrwerk-Verlag ruft anlässlich des nun beginnenden zweiten Jahrzehnts der Rollenspielwelt Myranor zu einem großen Wettbewerb auf.

Gefragt sind künstlerische Beiträge in den Kategorien:

Abenteuer/Regeln
Texte

Ablauf: Der Kreativ-Wettbewerb findet in mehreren Etappen statt, bei der die Teilnehmenden ihrer Kreativität und ihrem Spieltrieb nahezu freien Lauf lassen können. Um am Ende einen der ausgeschriebenen Preise zu erhalten, ist es nötig an allen Runden erfolgreich teilzunehmen.

Runde	Einsenden		Ergebnisse	Dauer
I	15.02.2011	06.03.2011	13.03.2011	20 Tage
II	14.03.2011	16.04.2011	23.04.2011	34 Tage
III	24.04.2011	04.06.2011	11.06.2011	42 Tage
IV	12.06.2011	31.07.2011	RatCon2011	50 Tage

Fristen: Jede Etappe hat eine festgelegte Dauer, nach der eine Jury über das Weiterkommen in die nächste Runde entscheidet.

Bewertung & Preise: Alle Einsendungen werden von einer mehrköpfigen Jury aus Vertretern des Uhrwerk Verlages, der Myranor-Redaktion, der Myraniare und der Memoria Myrana bewertet. Jede Runde bewertet: die technische Ausführung, den geleisteten Aufwand, die myranische Stimmigkeit, die Regelkonformität sowie die dargestellte Kreativität (genauere Beschreibungen dazu s. u.).

Die Sieger der Runden können ihre Ergebnisse in offiziellen Publikationen präsentieren. Dies kann, je nach Eignung, ein Regelwerk (z. B. ZooBotanica Myrana, Wege nach Myranor etc.) oder auch ein Heft der Con-Serie (z. B. Myranische Situationen, Myranische Archetypen) sein. (Beiträge zu offiziellen Publikationen werden entsprechend den üblichen Regelsätzen vergütet, kleine Beiträge zu der Con-Serie führen zu Verbilligungen bei Einkäufen).

Runde	Preise		
I	Veröffentlichung in einer offiziellen Publikation		
II	Veröffentlichung in einer offiziellen Publikation		
III	Veröffentlichung in einer offiziellen Publikation, Sachpreis für die Plätze 1-5 (Sonderauflage)		
IV	1. Platz: off. Publikation + 200 € Warengutschein des Uhrwerkverlages	2. Platz: off. Publikation + 150 € Warengutschein des Uhrwerkverlages	3. Platz: off. Publikation + 100 € Warengutschein des Uhrwerkverlages

Bewertungskriterien:

Aspekt 1: Aufwand

Je nach Runde werden die einzelnen Beiträge in den einzelnen Kategorien mehr oder weniger Aufwand bedeuten und so wird es Bonuspunkte für die jeweils aufwändigere Kategorie geben. (Bsp.: Mehraufwand für Recherche und Regelkonformität bei Liturgien.)

Aspekt 2: Myranische Stimmigkeit

Alle Ergebnisse sollten in die bisherige Ausgestaltung des Kontinentes passen und diesen ergänzen, ohne dabei mit den bekannten Setting-Vorgaben zu brechen.

Aspekt 3: Regelkonformität

Alle Beiträge sollten sich an Regeln und bisherigen Beschreibungen orientieren und diese als gegebene Grenzen beachten. So sind Beschreibungen von zwergenwüchsigen Baramunen ebenso "unpassend", wie NPC mit KK 50+ etc..

Aspekt 4: Kreativität

Trotz der Aspekte 2 und 3 ist es immer noch ein Kreativwettbewerb. Die interessante Ausgestaltung, Umsetzung und Weiterführung der bisherigen Beschreibungen und Grundlagen wird als Bereicherung Myranors angesehen und entsprechend positiv bewertet.

Aspekt 5: Technisches Können

Fehlerfreie Rechtschreibung oder auch sprachliche Feinheiten sind ein Gewinn und werden entsprechend mit Punkten vergütet. Wer dagegen meint, er könne mit einer einfachen Aventurien-Konvertierung in die nächste Runde kommen, wird wohl wenig Beifall finden.

Zum Format:

Die Texte dürfen die vorgegebene Länge (inkl. Leerzeichen) nicht überschreiten. Eine Überschreitung der Zeichenmenge führt zur Abwertung. Alle Werke müssen in digitaler Form (als .rtf oder .doc-Datei, .pdf-Versionen allenfalls zusätzlich) und in zweifacher Ausfertigung eingesandt werden: Der ersten Version muss eine Anfangsseite voranstehen, auf welcher der Titel des Textes und der Name und die Verfasser-Anschrift verzeichnet ist. In der zweiten Version für Bewertungszwecke darf der Name des/der Autoren nicht erscheinen.

Runde I

Abenteuer/Regeln

Liturgie oder Zauber
(1000 Zeichen)

Texte

NPC-Beschreibung
(2000 Zeichen)

Liturgie oder Zauber

In verschiedenen Publikationen finden sich bereits entsprechende Texte und können daher als Beispiele und Vorlagen dienen (vgl. Myranische Götter S. 170ff., Myranische Magie S. 40ff.).

NPC - Beschreibung

Mit max. 2.000 Zeichen ist ein Einwohner Myranors (bevorzugt: keine Horanthes oder höher) zu beschreiben. Dazu zählen Werte, kurze Charakterisierung und eine Darstellung der möglichen Verwendung im Spiel. Als Beispiel für einen Werteblock sei auf den Anhang 1 Dramatis Personae im Abenteuer Tod in Valantia oder anderen neueren DSA-Abenteuern verwiesen.

Für die Teilnahme gelten folgende weiteren Bedingungen:

Teilnehmende müssen das achtzehnte Lebensjahr vollendet haben.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Fantasy Production, Uhrwerk Verlag oder Ullisses Spiele sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Letzter Abgabetermin ist der jeweils angegebene Tag ("Einsenden", s. o.), 0.00 Uhr. Auf Wunsch werden Eintreffen und technische Lesbarkeit des Beitrages bestätigt.

Die Abenteuer sind einzusenden an: Myranorwettbewerb@uhrwerk-verlag.de

Teilnehmende müssen in jeder Runde eine Einsendung tätigen, um in die Endausscheidung zu kommen. Dabei darf zwischen den Kategorien gewechselt werden.

Impressum

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

Herausgeber:

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

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Jochen Willmann

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: Peter Horstmann, Mark Koschmieder, René Littek (*Midir*), Bernadette Wunden (*Xamaril*) sowie Mia Steingräber (Borde S. 40 ff.), Caryad u. a. (Leseprobe)

Texte: Peter Horstmann, Mark Koschmieder, Dennis Rüter, Alex Spohr, Jan Stawarz, Michael Tassilo Wild

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann (Vorwort)

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 die "*Memoria Myrana*" jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

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

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

© 2004-2011 by Memoria Myrana

