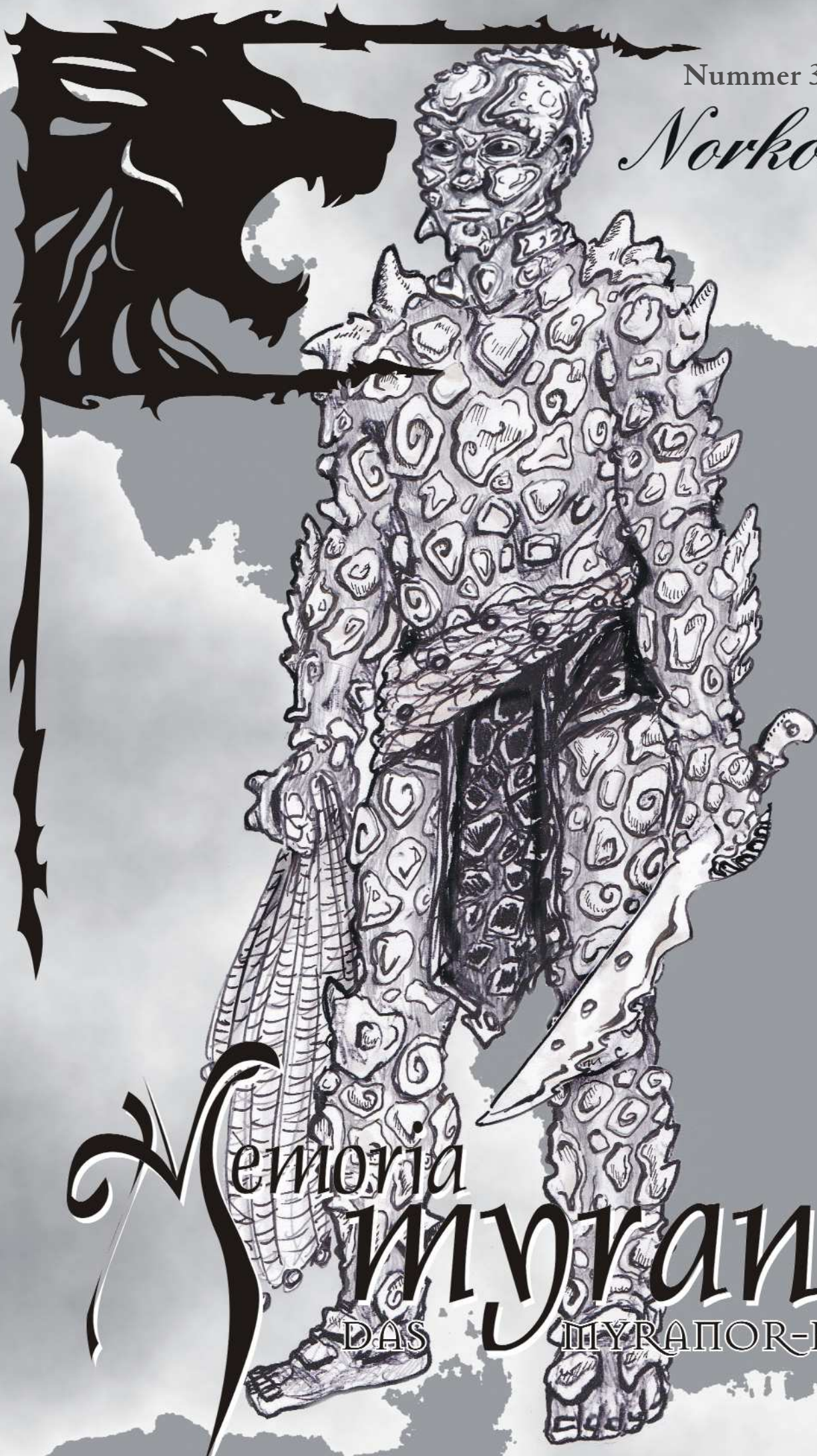


Nummer 31_3/2011

Norkosh



Memoria
Mykara
DAS MYRAPOR-FANZINE



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
<i>Myranische Götter</i>	
Dioikisitheia - Göttin der Bürokratie von Kirsten Schwabe & Jan Stawarz	4
Der Sternwurf - ein myranisches Orakel von Manuel Doebl	6
<i>Myranische Rezepte</i>	
Gewürz und Tod und Salat in Sidor Valantis von Corinna Kersten	9
<i>Myranor - Szene</i>	
Ennandu - Verstärkung für das Team der Myraniare von Kirsten Schwabe	13
<i>Rezensionen & Kommentare</i>	
Die ewige Mada - Erben des Imperiums Bd. I von Peter Horstmann	14
Wege nach Myranor - Regelwerk zur Erschaffung myranischer Helden von Peter Horstmann	17
Musica Myrana - Arbeiten an der Myranor-CD von Peter Horstmann, Ralf Kurtsiefer	21
<i>Zoobotanica Myrana</i>	
... und noch mehr Tiere von Dennis Rüter	26
<i>Ars Myrana 2011</i>	
vom Uhrwerk-Verlag	32
<i>Regelecke</i>	
Vom Gossenangler von Dennis Rüter	33
Impressum	35

Vorwort

... bitte kommen Sie mit über's Thalassion, ich bin 31

Beginnen wir mit einer Göttin, die oft unbeachtet ist und ansonsten eher verflucht als verehrt wird, zumindest trifft dies auf ihren Aufgabenbereich zu: Dioikisitheia - Göttin der Bürokratie. Um nicht weiter dem Wirken und Willen der Götter hilflos ausgesetzt zu sein, fahren wir mit einem Orakel fort, sodass ab sofort jeder um eine Antwort, einen Fingerzeig den Sternwurf befragen kann. Auf Anregung unserer Leser im Ulisses-Forum folgt dann das myranische Rezept "Gewürz und Tod und Salat in Sidor Valantis". Wir wünschen viel Spaß, Spannung und guten Appetit. Aber bitte lasst die Finger vom Glücksgewürz. Nach dieser Aufregung freuen wir uns, Kirsten Schwabe als Ennandu im Team der Myraniare begrüßen zu können und bringen eine kleine Selbstvorstellung. Näher kennenlernen könnt ihr sie dann auf den Cons. Die Termine dazu findet ihr auf der Homepage der Myraniare (<http://myraniare.wordpress.com>). Jeder wahre Myranor-Fan kennt das Problem, auf offizielle Publikationen länger warten zu müssen, als es seine freudige Erwartung zulässt. Umso mehr freuen wir uns, hier gleich drei Vorabinfos und Kommentare zu neuen Werken vorstellen zu können. Und auch weitere Tiere Myranors können wir dank Dennis Rüter wieder einmal präsentieren. Danach stellen uns Majestät Archomagus Patricianus Serr Siminia quo Illacriion und Magnifizienz Tabuinianus ti Kouramnion die Gewinner der Ars Myrana 2011 vor. Zum Schluss bringt uns Dennis noch einmal zu den Tieren zurück und berichtet über den Gossenangler, dessen Beute er zuvor schon beschrieben hat.

*Viel Spaß beim Lesen wünscht
das Memoria Myrana - Team*

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. Mai

15. September

an die Adresse:

info@tabuin.de

Dioikisitheia - Göttin der Bürokratie

von Kirsten Schwabe & Jan Stawarz

Bürokratia, die Ewig Wartende, Herrin der Akten, die Geduldige

Ohr für die Angelegenheit zu stoßen und die Wartezeit standhaft durchzustehen.

Vom Wesen der Gottheit

"So lasst mich erzählen, die Legende der Dioikisitheia! Vor ewigen Zeiten wurde die Sterbliche Aurione als junge Rechtsgelehrte Zeuge einer anrückenden Ban Bargui - Armee auf ihr Heimatdorf. Sogleich machte sie sich auf den Weg zur örtlichen Verwaltung, um vor der drohenden Gefahr zu warnen. Doch statt sich gleich zur Spitze der Schlange vorzudrängeln, wartete Aurione geduldig, bis sie an der Reihe war. Diese Disziplin und das brajangefällige Verhalten rührten das Herz des Gebieters der Götter und er verzögerte den Angriff der wilden Horden, bis Aurione ihre Warnung aussprechen konnte und die Myrmidonen zur Verstärkung eintrafen. Bei dem folgenden Kampf traf ein verirrer Pfeil die junge Frau und tötete sie auf der Stelle. Brajan war ergriffen vom Schicksal der Frau und so erhob er sie als seine Dienerin in den Götterhimmel. Er ernannte sie zu Dioikisitheia, der Schutzheiligen all derer, die ein Ersuchen bei den Behörden vortragen wollen."

-die Legende der Dioikisitheia, erzählt von einem wandernden Barden

Dioikisitheia ist eine Dienerin des Brajan, die besonders in Metropolen mit vielen Verwaltungsstrukturen verehrt wird. Um ihre Vergöttlichung kreisen einige Legenden und auch ihr Aufgabenbereich ist im Laufe der Jahrhunderte gewachsen. Mittlerweile gilt sie sowohl als Göttin der Verwaltungsbeamten als auch als Göttin der Antragsteller, die geduldig auf ein Vortragen ihres Anliegens warten. Bevor man ein wichtiges Gesuch vorträgt, opfert man üblicherweise der Dioikisitheia, um auf ein wohlwollendes

Symbolik

Wenn Dioikisitheia auf Bildern dargestellt wird, so häufig als junge Rechtsgelehrte mit Schriftrollen in der Hand. Manchmal wird sie auch dreiäugig abgebildet, was ihre Nähe zum Götterfürsten Brajan symbolisiert, auch wenn sich die Legenden einig sind, dass sie keine Optimatin war.

Das Symbol der Dioikisitheia sind drei Ameisen, die um eine Schriftrolle wandern. Die Ameisen stehen dabei für eine fleißige und effiziente Verwaltung. Spötter weisen dagegen darauf hin, dass die Ameisen im Kreis laufen, ganz so wie auch manche Verwaltung im Imperium.

Dementsprechend gilt die fleißige Ameise als heiliges Tier der Dioikisitheia - auf jeden Fall bei der Verehrung durch Verwaltungsbeamte. Bei denjenigen die auf die Gunst derselben warten, sind es eher Schildkröten, Schnecken, an der Küste auch Kraken und im Süden Faultiere.

Heilige Orte

Als heiliger Ort gilt der Sternpfeiler als Inbegriff der Verwaltung eines riesigen Imperiums. Dort gibt es allerdings keinen speziellen Platz der Verehrung, sondern mehrere kleine Schreine und Ädikulen.

Als weiterer heiliger Ort wird der Platz der Himmelfahrt Auriones und ihrer Apotheose zur Dioikisitheia genannt. Die Ehre, das Heimatdorf der Aurione zu sein, nehmen allerdings mehrere Städte in Anspruch.

Der Kultus

Der Kult der Dioikisitheia ist in ländlichen Gebieten eher unbekannt. Seine Verbreitung beschränkt sich auf Dorianthapolis und größere

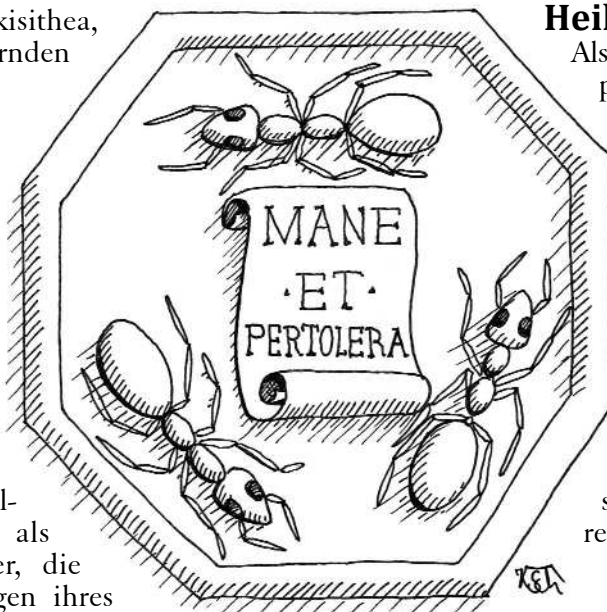


Bild: Kirsten Schwabe

Metropolen. Ihre Verehrung steht ausschließlich im Zusammenhang mit Behörden und der Verwaltung.

Will man die Göttin der Bürokratie gnädig stimmen, opfert man ihr üblicherweise durchgelaufene Schuhsohlen, vollgeschriebene Schriftrollen, zerbrochene Federkiele oder auch Pfeile als Martyriumswerkzeug der Göttin.

Als besonders günstige Tage für Opferungen gelten der Rechtstag der 3. None im Raia, der *'Tag des Martyriums der Aurione'* und der Schaffenstag der ersten None des Brajan, der Tag bis zu dem Anträge für das laufende Jahr bzw. die Steuern des letzten Jahres fällig sind.

Die Tempel

Tempel für Dioikisitheia gibt es nicht. Die Verehrung findet vor allem an kleineren Schreinen und Ädikulen in oder vor Verwaltungsgebäuden statt. Diese sind meist relativ schlicht und zweckmäßig. In ihrer Architektur entsprechen sie den üblichen Bauweisen der Gegend. An manchen findet man auch kleine mobile Garküchen, die von Priestern der Dioikisitheia betrieben werden und Gläubige, die auf einen Termin in der Administration warten, mit Essen versorgen.

Priester der Dioikisitheia

Die meisten Diener der Dioikisitheia sind vor allem Prediger ohne karmale Kräfte. Sie sehen es als ihre Aufgabe, die Standhaftigkeit und Geduld derjenigen, die für einen Termin bei der Ver-



waltung Schlange stehen, zu unterstützen. Dies geschieht durch die Versorgung der Gläubigen mit Essen, musikalischen Darbietungen, tröstenden Worten oder auch schon einmal lindernden Salben für wundete Füße.

Doch ab und an verteilen sie auch Tadel, nämlich dann, wenn die Wartenden deutliche Gesten der Ungeduld zeigen, wie Wippen mit den Füßen, Trommeln mit den Fingern oder lautes Seufzen.

Diese Gesten sind der Ewig Wartenden nicht genehm.

Als höchste Tugenden gelten für die Priester der Dioikisitheia Geduld, Disziplin, innere Ruhe, Hilfs- und Opferbereitschaft.

Gläubige der Dioikisitheia

Dioikisitheia ist eine Göttin zu der die Bewohner des Imperiums fast nur "bei Bedarf" beten. Dies ist immer dann der Fall, wenn ein Behördengang oder Auseinandersetzungen mit Institutionen anstehen. Feste Verehrung findet sie nur bei den Staatsdienern, denen die Lehre von Geduld und Opferbereitschaft bei ihren Antragstellern sehr genehm ist. Manche Beamten orientieren sich auch an dem Fleiß und der Disziplin, die der Göttin ihrerseits zugerechnet werden.

Abweichende Kultformen und Vorstellungen

Neben dem sogenannten "Weg des Aussitzens" gibt es im Kult der Dioikisitheia auch noch den "Weg der Abkürzung". Entgegen der vorherrschenden Meinung sehen die Anhänger dieses Kultes Dioikisitheia nicht als Vorbild, sondern als abschreckendes Beispiel. Ihnen geht es nur darum, ihre Ziele in den Mühlen der Bürokratie möglichst schnell zu erreichen. Dabei schrecken sie auch nicht vor Mitteln wie Erpressung, Bestechung oder Vetterwirtschaft zurück. Wer sich an einen Vertreter des "Weges der Abkürzung" wendet, kann sicher sein, sein Ziel zu erreichen - aber die Kosten dafür sind meist hoch und nicht selten auch in Form von "Gefälligkeiten" zurückzuzahlen.

Dioikisitheia | (Oktade, v. a. Brajan) | Pflicht, Korrektheit, Geduld, Hierarchie, Disziplin, Fleiß, Gesetz/Recht, Hilfsbereitschaft, Hingabe, innere Ruhe, Ordnung, Rätsel, Sprache, Standhaftigkeit, Vernunft | KO, KL, IN, MU; Selbstbeherrschung, Körperbeherrschung, Lesen/Schreiben, Schriftlicher Ausdruck, HK Seele, Kochen, Musizieren/Singen, Überzeugen, Rechtskunde, Etikette, Menschenkenntnis, Brettspiel, Götter/Kulte, Heraldik

Der Sternwurf - ein myranisches Orakel

von Manuel Doebel

"Ein jeder hat ein Interesse daran, zu erfahren was die Welt und das unerforschliche Schicksal für ihn bereit halten mögen. Und so haben alle Völker einen Weg gesucht insbesondere die Launen des Schicksal zu ergründen. Was manchen als Element des Zufalls erschien, haben die Weisen richtiger erkannt, als Wink der Götter und Zeichen ihrer alles durchdringenden Ordnung. Denn die Herrschaft der Oktade ist!

Nicht nur der Kosmos in seiner unerkennbaren Größe, auch jedes kleinste Insekt fügt sich den Regeln dieser Ordnung. Die Symbole der Oktade sind Repräsentanten der Aspekte, auf der diese Ordnung basiert, und das Tor zur Erkenntnis des höheren Plans. Uns Sterblichen steht es nicht an zu spekulieren, ob jene Acht ebenfalls dem Schicksal unterstehen, ob die Zeichen ihren Willen oder einen erzwungenen Weg kundtun. Sicher ist, wir Sterbliche müssen uns den Gesetzen unterwerfen. Ein Weiser, welcher die Zeichen zu deuten vermag und im Einklang mit dem Kosmos und der Macht der Oktade zu leben vermag." - Aus dem 'Buch der Kosmologie', Autor unbekannt

In allen Ländern und zu allen Zeiten wurden Orakelsysteme entwickelt, entdeckt und tradiert. Das im Imperium wohl bekannteste ist der 'Sternwurf'. Mittlerweile ist es seltener geworden, dem ursprünglich mystische Charakter dieser drei Würfel zu vertrauen und der Glaube an die Unfehlbarkeit dieses Orakels wird selten öffentlich gezeigt. In manchen Tempeln des Nereton werden sie jedoch immer noch für wichtige Entscheidungen herangezogen und auch die Mystiker des Brajan versuchen durch sie den richtigen Weg zu erkennen.

Das Laienorakel

Die verbreitetste Anwendung der Oktadenwürfel ist eine eher profane: als spielerisches Element auf Feiern junger Optimaten. Dabei kommt jedoch nur der so genannte 'Kleine Wurf' zur Anwen-

dung. Die drei Würfel, 'Nacht' (schwarz), 'Tag' (weiß) und 'Morgen' (beige) genannt, werden, meist von einem Paar gemeinsam geworfen. Dabei legen der Mann seine linke und die Frau ihre rechte Hand aneinander, so dass sie die drei Würfel damit aufnehmen können. Idealerweise erfolgt der Wurf auf ein Tuch, dass mit dem Oktogramm verziert ist. Die Interpretation erfolgt dann in großer Runde. Die 'Nacht' steht für die Vergangenheit der beiden, der 'Tag' für die gegenwärtige Lage und der 'Morgen' für das, was kommen wird. Die Ernsthaftigkeit dieser Würfe kann sehr unterschiedlich sein. In den meisten Fällen ist es ein Spaß und natürlich sorgt ein zukünftiges Raia-Symbol bei ledigen Paaren für wilde Spekulationen und zweideutige Witzeleien.

Vor Hochzeiten kann es aber auch eine ungewollte Ernsthaftigkeit mit sich bringen, den 'Kleinen Wurf' zu praktizieren.

Allgemein werden derartige 'Weissagungen' aber als das angesehen, was sie sind: ein Spaß für alle Anwesenden.

In bürgerlichen Kreisen werden die Ergebnisse des 'Kleinen Wurfs' oft sehr viel ernster genommen. So hört man, dass religiöse Händler, insbesondere vor großen Geschäftsabschlüssen, die Würfel befragen, um sich auf eine Verhandlung vorzubereiten. Dabei wird die 'Nacht' als störender Einfluss gelesen, der 'Tag' als Zeichen dafür, wie die Verhandlungen laufen und der 'Morgen' als Folgen oder Ergebnis.

Diese Laienorakel sind jedoch nur ein Rudiment dessen, wofür die Würfel ursprünglich benutzt wurden.

Der Sternwurf

Noch immer gibt es die wirkliche Kunst des Sternwurfs und ihre Meister werden in Tempeln aber auch in der Politik und dem Handel geachtet. Durch seine Interpretationstiefe und Komplexität wird der 'Sternwurf' als etwas völlig anderes gesehen als der 'Kleine Wurf'. Eine genaue Analyse kann schon einmal mehrere Tage in



Bild: Peter Horstmann

Anspruch nehmen und die Ergebnisse dann auf die Situation des Ratsuchenden anzuwenden, ist die eigentliche Kunst der Oktadenleser.

Grundlage des Sternwurfs bildet das Oktogramm, bei dem jedem Zacken, 'Okton' (Pl. Okton) genannt, eine Gottheit zugeordnet ist. Zwar entspricht die Reihenfolge der Gottheiten dem

Die Götter im Jahreslauf:

Nereton – Frühwinter

Siminia – Spätwinter

Zatura – Frühfrühling

Shinxir – Spätfrühling

Brajan – Frühsommer

Raia – Spätsommer

Chrysir – Frühherbst

Gyldara – Spätherbst

Jahresverlauf, aber an welcher Stelle begonnen wird, ist regional unterschiedlich und auch vom Glauben des Oktadenlesers abhängig.

Priester einzelner Gottheiten beginnen natürlich mit ihrem Patron. Manchmal wird auch die Gottheit bevorzugt, zu deren Bereich die Frage gehören könnte. Sollte diese Hürde geklärt sein, werden die Würfe vollzogen. Für jedes Okton wird ein Wurf ausgeführt, wobei die Interpretation der einzelnen Würfe nicht sehr vom Konzept des Laienorakels abweicht. Die Nacht steht hier wie dort für den ehemaligen oder schwindenden Einfluss, der Tag für das zugrunde liegende Thema oder Konzept und der Morgen für das zu erwartende Ergebnis. Schwieriger ist jedoch die



genaue Auslegung, da alle drei Würfel in Bezug zur Frage und zur Gottheit des jeweiligen Zackens in Bezug gesetzt werden müssen. Ein Raia-Wurf heißt demnach nicht zwangsläufig, dass es zu einer guten Zeit kommen muss. Als schwindender Einfluss im Zacken des Shinxir kann es

auf darauf folgenden Streit deuten, unter Chrysir auch auf einen Seitensprung, der je nach Tag-Zeichen gut oder schlecht für den Fragenden sein kann (und nicht nur weil der oder die Fragende eben nicht Teilnehmer dieses Ereignisses ist/war). Daher wird die Interpretation des Sternwurfs meist auch nicht einzig durch den Deuter vollzogen, sondern häufig in einem Zwiegespräch mit dem Fragenden.

Sternjünger, wie die Anhänger dieses Orakels auch genannt werden, entwickeln so eine, häufig sehr starke, Bindung zu ihrem Deuter. Diese Verhältnisse haben schon mehr als einem Optimaten eine gute Möglichkeit eröffnet, über den Deuter die Entscheidungen eines Rivalen in eine andere Richtung zu lenken. Dennoch ist der Nutzen für einen Sternjünger meist sehr viel größer als das Risiko.

Der Geburtsstern

Dies ist wohl die beliebteste Form dieses Orakels. Der Stern wird in der Regel einmalig erstellt, zur Geburt. Aber auch zu einem späteren Zeitpunkt kann dieser Wurf, welcher immer mit höchster Sorgfalt vorgenommen wird, noch erstellt werden. Meist sind es Deuter aus dem Tempel des Nereton, deren Oktadenleser als Einzigen genügend Kompetenz in den Windungen und Launen des Schicksals zugetraut wird. Oder man erwartet von ihnen einfach ein gewisses Wissen darüber, wohin die Reise der Sterblichen denn wohl genau führen wird.

Allerdings wird der komplette Geburtsstern selten ausgeführt, da sich die Wenigsten eine ganze Auslegung und Interpretation leisten können. Ein von Geweihten des Nereton ausgeführter Geburtsstern umfasst ein Buch von mindestens 65 Seiten. Dahinter verbirgt sich ein Zyklus, der besagt, dass dann die Einflüsse der ersten Lebensjahre wieder zum Tragen kommen. Einfacher und verbreiteter ist es aber, dass Eltern für ihr Kind die 'erste Nacht' werfen lassen.

Der Geburtsstern ist dem Sternwurf in der Struktur sehr ähnlich, das Oktogramm dient als Grundlage, bei dem der Stern wieder in der Reihenfolge des Jahreskreises durchgegangen wird. Der Beginn ist auf den Herrscher des eigenen Geburtstages festgelegt. Der Stern wird bei diesem Wurf mindestens zweimal umrundet, denn ein jeder Gottesbereich steht für einen Abschnitt von vier Jahren. Somit wird zunächst eine Lebensspanne von 64+1 Jahren betrachtet. Das 65. Jahr entsteht durch den 'Letzten Morgen'.

Der 'Letzte Morgen' erklärt sich aus der Wirkspanne der Würfel. Jeder Würfel umfasst einen Bereich von drei Jahren, wieder in der Reihenfolge Nacht, Tag, Morgen. Das führt dazu, dass jede

Nacht das letzte Jahr des vorherigen Oktons mit beeinflusst. Ab dem zweiten Jahr des Oktons kommt der Tag hinzu, der für die restlichen drei Jahre wirksam wird. Im dritten Jahr, wenn der Einfluss der Nacht verschwunden ist, beginnt der Morgen zu wirken. So sind immer zwei Würfel zugleich bestimmend für das Schicksal, die in Einklang mit dem Herrn/ der Herrin des jeweiligen Oktons zu bringen sind. Einzig im vierten Jahr eines Oktons sind drei Einflüsse aktiv, da dann bereits wieder die Nacht des nächsten Oktons mitwirkt (Bild unten). Diesen Zeiten des Übergangs muss besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden. Nach dem zweiten Durchgang bleibt noch ein Jahr des "letzten Morgen" übrig, der aus Respekt vor Nereton niemals zu deuten versucht wird. Aus dieser Tatsache leitet sich die Formulierung ab "seinen letzten Morgen vorgezogen haben" wenn jemand unerwartet früh stirbt. Aber auch andere Anspielungen auf diesen Wurf sind in der Sprache des Imperiums immer wieder zu finden.

Eine herausragende Stellung in der Deutung kommt aber dem ersten Knochen zu. Einzig in den ersten zwei Jahren dieses Wurfes kommt, außer dem Okton vor und während der Geburt, kein weiterer Einfluss hinzu und somit unterliegt dies weniger Variablen als jeder andere Zeitpunkt. Insbesondere dem Okton vor der eigentlichen Geburt wird eine besondere Wirkung unterstellt, da sich in dieser Zeit die Einflüsse, sozusagen ohne äußere Faktoren, entwickeln können. Der Geburtsstern kennt dadurch 64 Kombinationen, die die Persönlichkeit einer Person grundlegend beeinflussen.

Somit kommt dem Zusammenspiel dieses Wurfes und dem Okton vor dem eigentlichen Geburtszeichen für den Rat Suchenden meist eine größere Bedeutung zu als dem Schutzpatron der Geburtszeit. Diese Kombination ist es meist, welche am

ehesten zu einem Teil des Selbstbildes wird. Die Reihenfolge des Oktons ist jedem vom Jahreskreis bekannt, so wird einfach der Geburtspatron mit der Formulierung "Nacht des" angegeben. Damit werden gewisse Charakterzüge einer Person beschrieben. Eine "Neretongeborene Nacht des Shinxir" steht unter dem Primäreinfluss von Gyldara und dazu Shinxir (Bild unten). Ein Oktadenleser könnte auf die Gefahr hinweisen, dass solch ein Geburtszeichen zu einer übersteigerten Ordnungsliebe in häuslichen Dingen führen kann, die mit eiserner Disziplin eingefordert wird. Kurz: zu einem Hausdrachen. Es handelt sich aber wahrscheinlicher um einen Person, die ein Heim und Harmonie anstrebt (Gyldara), da sie die Ordnung dieses Heimes wünscht und in ihr Sicherheit findet (Shinxir).

Dieser Geburtswurf ist es auch, den auch weniger Privilegierte von der Kirche des Nereton ausführen lassen, um einen Hauch des Schicksals für ihr Kind zu erfassen.

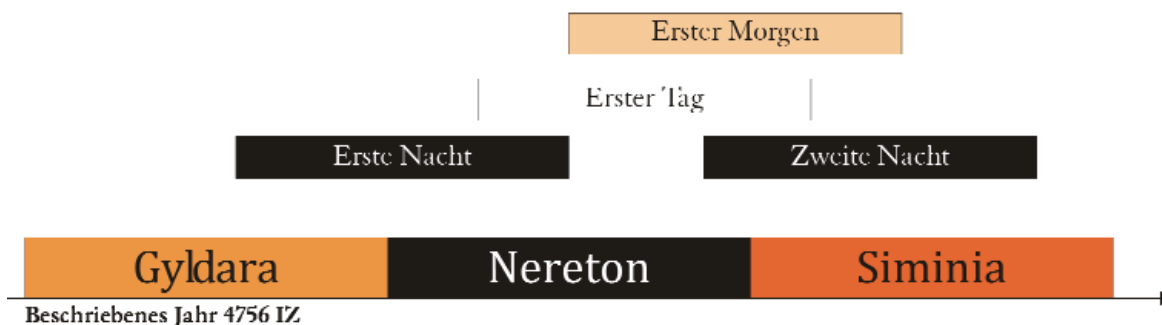
Die 64 Persönlichkeiten bilden auch die Grundlage für die Moyrionkarten, die ebenfalls zum Orakeln benutzt werden.

Mögliche Redewendungen

"*Er hat sein Buch verdoppelt!*" - bewundernde Aussage über einen Optimaten an seinem 130. Geburtstag, was eine außerordentlich seltene Begebenheit ist.

"*Es wird Zeit, dass er seinen letzten Morgen antritt*" - sollte man jemanden schnell loswerden wollen.

Beispiel einer ersten Nacht für eine im Nereton 4756 IZ geborene Person



Gewürz und Tod und Salat in Sidor Valantis

von Corinna Kersten

Kopfschüttelnd wandte sich der alte Majordomus Kassandros an seinen Herrn, den Optimaten Naivus tan Illacrimon: *„Wollt Ihr Euch das wirklich antun? Es ist doch weit unter der Würde eines Optimaten, mit diesem Pack zu speisen.“*

„Es gibt nichts, was der Würde eines Illacrimon abträglich sein könnte“, erwiderte der Optimat von oben herab. *„Und wenn ich diesen zu groß geratenen Eidechsen eine solche Ehre erweise, werden sie mir aus der Hand fressen. Ich muss diesen Künstler Kolorathush einfach haben! Kein anderer könnte meinen Inselpalast so mondän, so einzigartig, so farbenprägend inspirierend gestalten!“*

„Was ist denn so schwierig daran, einen Shingwa zu engagieren? Ich dachte, für ein paar bunte Glasperlen tun die alles?“

„Das Problem ist nicht die Bezahlung.“

„Was dann?“

„Mein Inselpalast liegt - wie du ja weißt - auf einer Insel. Und dieser Shingwa-Künstler Kolorathush fürchtet sich vor der Überfahrt, er hat Angst vor dem Wasser. Es ist wahrlich kaum zu glauben - eine Echse, die wasserscheu ist.“

Endlich fertig. Kshanthippe warf einen letzten prüfenden Blick auf ihr Werk. Ihr Schwager Kolorathush und auch die anderen Angehörigen der Sippe würden damit sicher zufrieden sein. Das mit Speisen überladene Buffet ließ keine Wünsche offen. Es bog sich unter der Last von Fleisch- und Fischgerichten, Mehlspeisen und Backwaren, Obst und Gemüse, Kuchen und Süßspeisen. Da Kshanthippe nicht wusste, was der Ehrengast - ein Chemec, der obendrein ein Optimat war - bevorzugte, hatte sie vorsichtshalber für alles gesorgt. Natürlich hatte sie auch an Knabbereien wie Nüsse und Insekten gedacht. Vor allem die Jubelkäfer hatte sie den ganzen Tag lang sorgsam bewachen müssen; die jungen Shingwa hatten mit allerlei Schlichen versucht, diese Leckerbissen zu ergattern. Ihr größter Stolz aber war das Schälchen mit Luftnessel. Sie hatte extra für den Gast eine kleine Menge dieses teuren Gewürzes gekauft. Die naschhaften jungen Shingwa davon fernzuhalten, war nicht schwer gewesen - das Zeug schmeckte grauenhaft; Kshanthippe fragte sich ernsthaft, warum die Optimaten es bei jeder Gelegenheit verzehrten. Da aber die

Geschmäcker der verschiedenen Rassen offenbar unterschiedlich waren, hatte sie die Gerichte nur sparsam gewürzt und diverse Würzsoßen und Würzpulver auf das Buffet gestellt. Dies galt vor allem für das Glücksgewürz. So wie die Optimaten nicht ohne Luftnessel auszukommen schienen, gehörte Glücksgewürz zu jeder Mahlzeit der Shingwa. Doch Kshanthippes Nachbarin Tratshe hatte ihr einmal von einem Amaun erzählt, der das Gewürz angeblich nicht vertragen hatte. Es hieß, er habe röchelnd nach Luft geschnappt, sich den Bauch gehalten und sei tot umgefallen. Kshanthippe hielt diese Schilderung allerdings für gewaltig übertrieben, denn angeblich war der Amaun auch blau angelaufen - aber wie wollte man das denn sehen bei dem vielen Fell? Wahrscheinlich hatte die Katze bloß zu eifrig zugelangt und ihr war schlecht geworden. Aber bei ihrem Ehrengast wollte Kshanthippe kein Risiko eingehen. Deshalb hatte sie alle Speisen ohne Glücksgewürz zubereitet und sie würde den Optimaten höchstpersönlich bedienen.

Die Einladung war ein voller Erfolg - jedenfalls aus der Sicht der Gastgeber. Kshanthippe sonnte sich in dem Bewusstsein, dass vor ihr noch nie ein Shingwa in Sidor Valantis einen solch hohen Gast beköstigt hatte. Den meisten anderen Shingwa war die Anwesenheit des Optimaten an und für sich gleichgültig. Doch der Chemec war der Grund dafür, dass es ein so reichhaltiges und gutes Essen gab, deshalb war er ihnen willkommen. Ihretwegen hätte es sich allerdings genauso gut um einen Mholuren handeln können. Sie überließen Kshanthippe die Bewirtung des Optimaten und schlugen sich die Bäuche voll.

Die Kinder hingegen waren von dem Gast begeistert. Dieser hässliche und auf den ersten Blick so hochmütig wirkende Chemec mit der eigenartigen Maske hatte doch tatsächlich ihnen zuliebe auf die Jubelkäfer verzichtet! Und er hatte dabei sogar noch so getan, als würde ihm der Verzicht auf diese unvergleichlichen Leckerbissen gar nichts ausmachen.

Dies fand auch Nishnushs Anerkennung. Eigentlich war er von der Einladung zum Abendessen nicht übermäßig begeistert gewesen, aber eine Absage wäre äußerst unhöflich gewesen. Er mochte Kshanthippe, die Frau seines Neffen, nicht. Ihr Putzfimmel und vor allem ihr Gekeife gingen ihm auf die Nerven. Er mochte auch die Chemec nicht besonders und die hochnäsigen

Optimaten schon gar nicht, auch wenn er ihnen zugute hielt, dass sie wenigstens einen Teil ihres hässlichen Äußeren unter einer Maske verbargen. Aber dieser hier hatte wirklich gute Manieren. Das musste man doch honorieren. Wenn er schon auf die Jubelkäfer verzichtete, dann sollte er wenigstens eine andere typisch shingwanische Speise bekommen. Hilfsbereit machte Nishnush Kshanthippe darauf aufmerksam, dass sie dem Gast noch keinen bunten Salat angeboten hatte.

Erbozt zischte sie ihm zu: *„Kannst du auch noch etwas anderesch alsch mosen?“*, eilte dann aber doch zum Buffet und häufte eine Portion bunten Salat auf einen Teller. In diesem Moment brach unter den Jungechsen eine Schlägerei um den letzten Jubelkäfer aus. Kshanthippe ließ den Salatteller stehen und schnappte sich ihren Besen, um damit die Prügelei zu beenden.

Beleidigt begab sich Nishnush zum Buffet. Was fand sein Neffe bloß an Kshanthippe? Nie würdigte sie seine Hilfe, nichts konnte man ihr recht machen. Und wie fade dieser Salatteller für den Ehrengast aussah! Kochen konnte sie ja, aber dekorieren nicht. Er würde ihr zeigen, wie man so etwas machte! Nishnush bestreute den Salat großzügig mit Glücksgewürz und umgab ihn mit einem Kranz appetitlich aussehender, farbenprächtiger Fruchtstücke. Als Krönung wäre ein Jubelkäfer ideal gewesen, aber es war ja keiner mehr da. Nun, es würde dem Gast sicher auch so gefallen.

Naivus tan Illacrión stieß einen tiefen Seufzer aus. Das Abendessen schien eine Ewigkeit zu dauern. Kassandros hatte recht gehabt, dieses Echsenpack war wirklich unerträglich. Ihr Anblick war ja schon abstoßend genug, dazu kam ihre kaum verständliche Nuschelei, wenn sie etwas sagten. Aber das Schlimmste waren ihre nicht vorhandenen Tischmanieren. In einer Menagerie hätte er es possierlich gefunden, wie die Echsen nach dem Essen grapschten, wie sie schlangen und schmatzten und wie es von ihren Schnauzen tropfte, wenn sie ungeniert mit ihren langen Zungen quer über den Tisch nach Leckerbissen schnappten, aber doch nicht an seiner Tafel! Zudem schienen sie weder kochen zu können noch den Unterschied zwischen Delikatessen und Ungeziefer zu kennen. Gemüseaden, Basam-Maden, Malrhira-Maden – das waren Delikatessen. Die Maden der gemeinen Abortfliege hingegen nicht. Auch die kandierten Schnecken und die gezuckerten Würmer waren nicht nach seinem Geschmack gewesen. Jeder halbwegs zivilisierte Bewohner des Imperiums wusste doch, dass man diese Weichtiere in scharfen Gewürzen wälzen und dann kurz anbraten musste!

Wenigstens hatte dieses aufdringliche Shingwa-Weibchen, das ihm pausenlos irgendwelche abar-

tig zubereiteten Speisen vorsetzte, die er probieren sollte, nicht protestiert, als er die Schüssel mit den Käfern an die Kinder weitergereicht hatte. Damit war er die widerlichen Krabbeltiere gut losgeworden, die kleinen Echsen waren begeistert darüber hergefallen.

Trotz all dieser Qualen war er seinem Ziel noch kein Stück näher gekommen. Kolorathush hatte ausweichend genuschelt, über geschäftliche Dinge könne man doch nach dem Essen reden, und dann begonnen, sich durch das Buffet zu fressen. Bisher hatte er erst etwas mehr als die Hälfte geschafft, das konnte noch dauern. Jetzt prügeln sich auch noch die Kinder! Und die Alte ging mit einem Besen dazwischen. Pack, wirklich Pack, anders konnte man das nicht nennen.

„Ihr müsst dieschen Schalat kosen, dasch ischt eine schingwanische Schpeschialität.“ Ein hässliches Shingwa-Männchen stand vor ihm und ließ sich nicht abweisen.

Abermals seufzend griff der Optimat zum Besteck. Nun, es hätte schlimmer kommen können. Wenigstens waren es keine Käfer.

Kolorathush hatte sein Mahl beendet und war nun satt und zufrieden. Auf Kshanthippes Kochkunst konnte man sich wirklich verlassen. Jetzt war er bereit, sich auch weniger angenehmen Dingen zu widmen, wie zum Beispiel der Aussicht, sich in einem schwankenden, zerbrechlichen, viel zu kleinen Boot über gefährliches, von grässlichen Seeungeheuern verseuchtes, ekelhaft nasses Wasser zu einer Insel zu begeben. Aber den Inselpalast würde er in der Tat gern gestalten und über seinen Lohn würde sich die ganze Sippe freuen. Kolorathush ging zu seinem möglichen Auftraggeber: *„Scho, dasch war kosenlich. Fallsch Ihr möschtet, schpreschen wir jetscht über dasch Geschäftliche.“*

Der Optimat drehte den Kopf in seine Richtung, schien ihn aber nicht wahrzunehmen. Der Teil seines Gesichts, der unter der Maske zu erkennen war, hatte die Farbe gewechselt: von Rosa zu Bläulich. Nicht schlecht für einen Chemec – aber natürlich kein Vergleich mit den Farbwechselfähigkeiten der Shingwa. Jetzt fing er auch noch an, krampfartig zu zittern. Dann schnappte er keuchend nach Luft, griff sich an die Brust und stürzte kopfüber auf die festlich gedeckte Tafel.

Kolorathush sprach ihn an: *„Wasch ischt mit Eusch, Ekschellensch? Scheid Ihr nisch gansch geschund?“* Doch der Optimat antwortete nicht. Er bewegte sich auch nicht. Offensichtlich war er tot.

Wie schade. Kolorathush hätte den Insepalast wirklich gern gestaltet, aber dazu würde es jetzt wohl nicht mehr kommen. Kshanhippe, die sämtliche Jungechsen – sowohl die Raufbolde als auch die anderen – kurzerhand mit ihrem Besen zur Tür hinaus gejagt und ihnen empfohlen hatte, draußen in Ruhe über ihr Benehmen nachzudenken, trat an den Tisch. Mit einem entsetzten Blick erfasste sie die Situation. Ihr Ehrengast war bei ihrem Abendessen gestorben! Das hätte nicht passieren dürfen. Nun, es war nicht mehr zu ändern. Und natürlich hatte Nishnush, dieser alte Narr, wieder einmal alles vermässelt.

Es dauerte eine Weile, bis auch die anderen Shingwa begriffen hatten, was passiert war. Einige gesellten sich zu Kolorathush und Kshanhippe, andere aßen ungerührt weiter. Ratlos schaute Kolorathush auf den Toten: „Und wasch jetscht?“

„Na, wasch wohl?“, entgegnete Kshanhippe. „Nishnush, du hascht diesche Mischere verursacht, deshalb wirfscht du die Leische in die Kanalischatschion. Du scholltescht Tunishgush, Stehlesh und Lashdash schum Schmiereschtehen und schur Unterschüttschung mitnehmen. Wir anderen werden inschwischen hier aufräumen und putschen.“

Nishnush widersprach nicht, doch er würde sich hüten, die Leiche einfach nur in die Kanalisation zu werfen. Schließlich war kaum anzunehmen, dass niemand gesehen hatte, wie der Optimat das Shingwa-Viertel betreten hatte, und noch unwahrscheinlicher war, dass er niemandem von der

Einladung erzählt hatte. Vermutlich hatte der Optimat vor allen seinen Freunden mit dieser Einladung geprahlt – er, Nishnush, hätte das im umgekehrten Fall jedenfalls ganz sicher getan. Wenn der Chemec jetzt spurlos verschwand – wo würde man ihn suchen? Wen würde man verdächtigen? Eben. Er brauchte dringend eine bessere Lösung.

Während er angestrengt nachdachte, richtete Nishnush den vornüber gefallenen Optimaten wieder auf. Beim Sturz war ihm die Maske vom Gesicht gerutscht. Interessiert betrachtete Nishnush das Antlitz des toten Chemec. Er war wirklich ausgesprochen hässlich – umso mehr musste man ihm anrechnen, dass er seiner Umwelt das Ertragen dieses Anblicks erspart hatte. Nishnush schob die auffällige Maske unter seine Weste, er würde sie dem Toten später wieder aufsetzen.

Kassandros hatte die ganze Nacht lang auf seinen Herrn gewartet – jedenfalls hatte er es versucht. Irgendwann musste er dann aber doch eingeschlafen sein, denn nun weckte ihn das aufgeregte Geschrei des Pförtners: „Kassandros, wacht auf! Etwas Schreckliches ist passiert!“ Er hatte es ja geahnt. Niemals hätte sich sein Herr dazu herablassen dürfen, dieses Pack zu besuchen.

Vor dem Tor stand ein Offizier der Brajangarde, hinter ihm vier Gardisten mit einer Trage. Darauf lag ein Mensch, der anhand seiner Triopta und seiner Kleidung leicht zu identifizieren war: Naivus tan Illacriion. Kassandros stürzte zu ihm hin. Auch sein ungeübtes Auge konnte unschwer erkennen, dass man seinem Herrn den Schädel eingeschlagen hatte. Sein Gesicht war blau verfärbt, das mussten wohl Totenflecken sein. Vielleicht war die Verfärbung aber auch darauf zurückzuführen, dass sein Herr im Wasser – oder in schlimmeren Flüssigkeiten – gelegen hatte. Seine Kleidung war nass und er roch, als hätte man mit ihm eine Kloake aufgewischt. Halb betäubt ließ Kassandros zu, dass der Offizier und der Pförtner ihm ins Haus halfen und ihn zu einem Stuhl führten. Den Bericht des Offiziers, der ihm zu erklären versuchte, was geschehen war, vernahm er wie durch dichten Nebel.

Naivus tan Illacriion war unweit des Tedion-Tempels in einem Eingang in die Kanalisation tot aufgefunden worden. Offenbar hatten ihm zwei Raubmörder den Schädel eingeschlagen; sie waren von zwei Wächtern des Tedion-Tempels dabei erwischt worden, wie sie gerade die Taschen des Toten leerten. Die Mordwaffe, ein blutiger Holzknüppel, lag nur wenige Gradu entfernt. Ein glücklicher Zufall hatte die Tempelwächter im entschei-

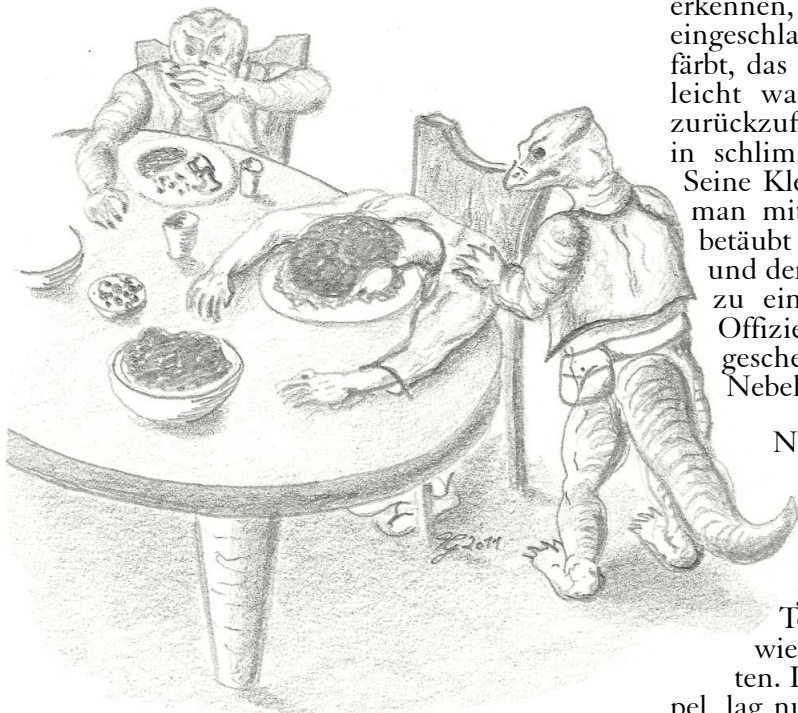


Bild: Thomas Gellert (Talamon Grat)



denden Moment an den Tatort geführt. Ein frecher Shingwa hatte ihnen einen an die Tempelwand gelehnten Speer entwendet und war damit davongerannt, die Wächter hinterher. Als der Shingwa die Leiche und die Banditen sah, ließ er vor Schreck den Speer fallen und lief ohne seine Beute weiter. Da die Wächter einen Raubmord für wichtiger hielten als einen missglückten Diebstahl, ließen sie ihn laufen.

Kassandros fand die Sprache wieder: „Also wurden die Mörder meines Herrn gefasst und werden bestraft werden?“

„Selbstverständlich“, erwiderte der Offizier. „Auch wenn sie die Frechheit besitzen, die Tat zu leugnen. Sie behaupten, Euer Herr sei schon tot gewesen und sie hätten lediglich seine Wertsachen an sich genommen. Außerdem sagen sie, sie hätten die Leiche nur deshalb gefunden, weil drei Shingwa ihnen einen Geldbeutel gestohlen hätten und, sich den gestohlenen Beutel gegenseitig zuwerfend, geradezu aufreizend langsam vor ihnen hergelaufen seien - fast so, als ob sie verfolgt werden wollten. Am Tatort hätten die drei Shingwa-Diebe den Beutel dann fallen gelassen und seien davongerannt. Und da die Kleidung und die Triopta des Toten auf reiche Beute schließen ließen, hätten sie die günstige Gelegenheit nutzen wollen.“ Abschließend meinte der Offizier: „Ich muss schon sagen, das ist die mit Abstand dümmste Ausrede, die ich jemals gehört habe.“

Zutaten für den bunten Salat

Mengen der einzelnen Zutaten nach Wahl, zum Beispiel:

- ½ Kopf valantischer Feldsalat (Eisbergsalat)
- 1/3 cantaresische Schlangengurke (Salatgurke)
- 4 meralische Strauchfrüchte (Tomaten)
- 2 gelbe Minjamon-Pilze (Paprika)
- 2 rote Kerhi (Zwiebeln)
- 1 Handvoll schwarze Ölbaumfrüchte (Oliven)
- ½ Handvoll Piperalesschoten (Peperoni)
- 250 g Laugenkäse aus Mayenios (Feta/Schafskäse)

Zutaten für die Salatsoße

- 3 EL Olivenöl
- ½ EL Azidial (Essig)
- 2 EL Wasser
- Jimaucha (Salz)
- Piperales (Pfeffer)
- Kräuter nach Belieben

Nur für Shingwa: Glücksgewürz

- ~ erhältlich bei jedem myranischen Gewürzhändler
- ~ bisher nicht exportiert
- ~ scheint für andere Rassen als Shingwa aus bisher unbekannten Gründen gesundheitsschädlich zu sein
- ~ Irdische Entsprechung: Eine Mischung aus Engels-trompete, Goldregen, Stechapfel, rotem Fingerhut, Tollkirsche, Bilsenkraut, geflecktem Schierling und Brechnuss

Ennandu - Verstärkung für das Team der Myraniare

von Kirsten Schwabe

Seid mir begrüßt, Myranorspieler und solche, die es vielleicht noch werden wollen. Mein Name ist Kirsten Schwabe und ich bin die neue Myraniarin für das Haus Ennandu. In den einschlägigen Foren bin ich als Makasha oder Alessandra unterwegs.



Geboren wurde ich 1986 in Lüdenscheid und habe dort auch meine ersten 20 Lebensjahre verbracht, bevor ich, nach einem einjährigen Zwischenstopp im Münsterland, zum Studieren nach Hildesheim gezogen bin. Dort wohne ich seit vier Jahren und studiere Konservierung und Restaurierung für gefasste Holzobjekte und Gemälde.

In Kontakt mit Rollenspielen kam ich schon recht früh durch meinen älteren Bruder, der ein aktiver

D&D-Spieler war. Nachdem er ein paar Solo-abenteuer für mich geleitet hatte, wusste ich: Das ist ein Hobby für mich. Trotzdem lag dieses Hobby dann aufgrund mangelnder Mitspieler noch ein bisschen auf Eis. In der Oberstufe traf ich einen Mitschüler mit dem ich hitzig darüber diskutieren konnte, was nun besser sei: D&D oder DSA. Es kam, wie es kommen musste. Wir wurden ein Paar und ich doch zum DSA-Spielen konvertiert.

Zu Myranor kam ich dann im kalten Januar des Jahres 2007, als ich meine Weisheitszähne gezogen bekommen habe und eine Woche lang wenig anderes als Fernsehen und Lesen konnte. Die Wahl zwischen dem neuen Myranor-HC und Richter in Salesch fiel leicht, und seitdem besteht meine Begeisterung für Myranor.

Es folgten viele Spielrunden bei den (heutigen) Myraniaren, Myranor-Workshops und Arbeiten für die Memoria Myrana, Myranor Wettbewerbe (zuletzt Ars Myrana) und schließlich eine Anfrage ob ich nicht Myraniar werden wolle.

Neben Myranor und Aventurien spiele ich auch noch Shadowrun, Hellas, Savage Worlds, Call of Cthullhu, demnächst hoffentlich Legend of the five Rings und auf Cons alles Mögliche, was mir an abgedrehten Systemen unterkommt. Wenn ich nicht rollenspiele, male oder zeichne ich, lese gerne (und viel), mache Karate oder gehe ins Kino. Soweit zu mir, ich hoffe euch auf einer der nächsten Cons bei einer Spielrunde zu sehen!



Bild: Kirsten Schwabe; Graphik: Peter Horstmann

Die ewige Mada - Erben des Imperiums Bd. I

von Peter Horstmann

»‘Die Ewige Mada’ ist der erste Band der Kampagne ‘Erben des Imperiums’ für ‘Myranor - Das Güldenland’. Wir haben das Abenteuer so gestaltet, dass es sowohl für erfahrenere Charaktere als auch für Anfänger geeignet ist. Erstere können sich würdigen Gegnern stellen und über das Schicksal von Xarxaron mitentscheiden, dem eigenständigen Horasiat im Westen des Imperiums, zweite haben in den meisten Situationen die Chance, anstrengende Kämpfe durch Gerissenheit und schnelles Denken zu umgehen. Dieser Band bietet alles, was der Meister [...] benötigt, um die Geschichte für seine Spieler umzusetzen. Dazu gehören auch Ausführungen zur Region Xarxaron und der Hauptstadt Xarxaras sowie Hintergründe zur Geschichte der Häuser Tharamnos und Chrysotheos in der Region. «

So wird der Band bisher eingeleitet und man gibt damit bereits einige interessante Dinge bekannt. Auf der diesjährigen RatCon wurde er im Rahmen der Publikationsliste genannt und für Ende des Jahres angekündigt. Wir konnten einen ersten Blick hineinwerfen und dürfen ein paar Details verraten:

Es wird viel um Intrigen im Horasiat Xarxaron gehen und die beteiligten Charaktere erhalten verschiedene Möglichkeiten dort einzugreifen und halten zwischenzeitlich die Zukunft des gesamten Horasiats in ihren Händen.

Kapitel 1: Das Bildnis der Mada

Der Band startet nun mit ein paar Ideen, wie die Helden nach Xarxaron gelangt sind und inwieweit man das Abenteuer “Die verbotene Kammer” mit einbeziehen kann. Dann folgt erst einmal eine kurze Darstellung der Umgebung, d. h. Xarxarons. Der Einstieg in das Abenteuer wird gleich mit mehreren Varianten ermöglicht, je nach Gruppe und Spielstil.

Dabei werden die Spieler mit einem NSC namens Ispirmene bekannt gemacht, der für das weitere Abenteuer von entscheidender

Bedeutung sein wird. In der Folge wird man sich ins Herz des Horasiats begeben und die Metropole Xarxaras aufsuchen.



Kapitel 2: Die Gesandten der Maske

Nun werden wiederum verschiedene Möglichkeiten ausführlicher vorgestellt, wie man weiter fortfahren kann. Der eine Weg benötigt Interaktion mit verschiedensten Personen Xarxarons und der anschließenden Regionen, was einen interessanten Einblick in die politische Situation gibt, der andere Weg führt die Gruppe in die Tiefen der Geschichte und in die Fundamente Xarxaras. Alternativ wird noch ein weiterer Weg kurz angerissen. Welchen Weg man auch gehen mag, man kommt zu einem Punkt, der die Geschich-

Bild: xxx für Uhrwerk

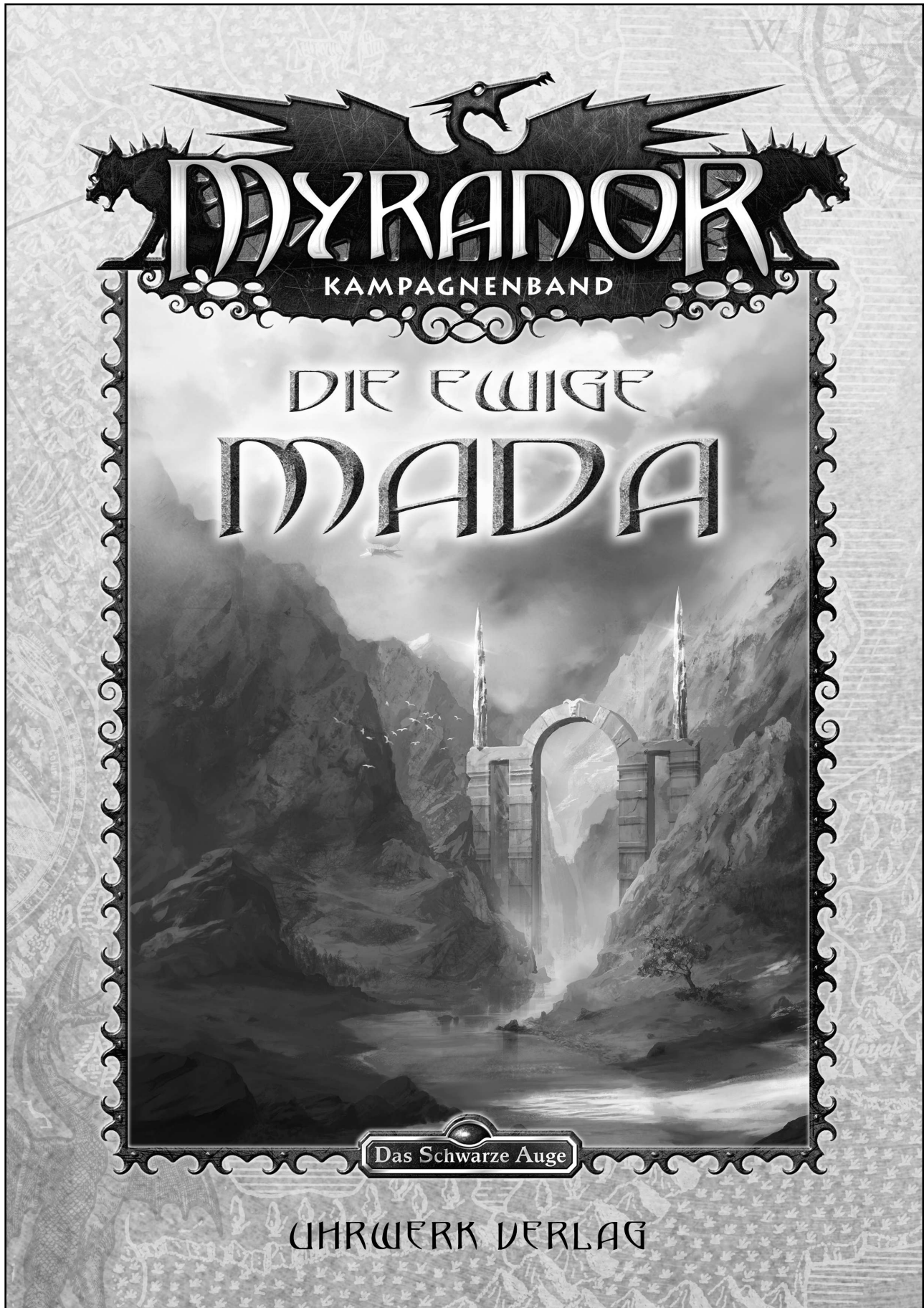


Bild: Alan Lathwell für Uhrwerk

te Xarxarons in einem Zweikampf kumulieren lässt, der nahezu epische Folgen hat. Nun sind die Helden in der Pflicht, waren sie doch wesentlich an den bisherigen Ereignissen beteiligt.

Wiederum gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Helden ins Spiel zu bringen und ihnen die weitere Handlung ans Herz zu legen. Und wiederum erhält man als Meister dankenswerterweise dazu verschiedene Hilfen, das an die Motivationen und Spielstile der Gruppe anzupassen.

Kapitel 3: Der Flug der Schwalbe

»‘Der Flug der Schwalbe’ ist das offenste Kapitel in diesem Band. Sie müssen einen guten Überblick über die Motive und Pläne der Helden behalten und gleichzeitig eine ganze Hand voll Meisterpersonen lenken, die Hinweise geben, Unterhaltung bieten und die Erzählung voran treiben. Am besten führen Sie fortlaufende Notizen, wer was weiß und was plant und welche Informationen schon bei den Spielern angekommen sind, was die Hintergründe ihrer Begleiter und mögliche Nebenquesten angeht. Der Lohn für all die Mühe sollte ein Spielerlebnis sein, bei dem Ihre Spieler gleichzeitig den Eindruck von Handlungsfreiheit und einer packenden Erzählung haben. Der modulare Aufbau von ‘Der Flug der Schwalbe’ sorgt dafür, dass nahezu jeder Teil zu jeder Zeit angesprochen werden kann. Es gibt zwar einige Empfehlungen hinsichtlich der Reihenfolge, diese sind aber nicht unbedingt bindend. Wichtiger sind die Entscheidungen, die Ihre Spieler treffen, und so sollten Sie zwischen einzelnen Nebenquesten springen, manche auslassen oder andere erweitern können.«

Derartig mit Möglichkeiten versorgt, hat der Spielleiter sicherlich eine Menge Arbeit, aber der daraus entstehende Spielspaß dürfte mehr als ausreichende Belohnung sein.

Hier wollen wir nicht allzu viel verraten, doch wird es eine S&R-Mission, also ein Suchen und Retten für die Helden geben, was sie schlussendlich in die Lage bringen wird, die Geschichte Xarxarons wieder in geordnete Bahnen zu führen. Das Kapitel wartet mit verschiedenen Handlungsorten und -trägern auf, die durch Infos zu Region, Flora und Fauna ergänzt wurden. Zudem sind die genannten Haupt- und Neben-

questen passend dargestellt und als Meister kann man seinen Mitspielern daraus ein leckeres Menü zusammenstellen. Als Bonus gibt es zu den Nebenquesten noch kurze Infos, wie man diese herausgelöst als eigene Abenteuer nutzen kann.

Kapitel 4: Die Türme der Einsamkeit

Hat man die notwendigen Vorbedingungen erfüllt, beginnt das finale Kapitel des Bandes, was die Kampagne jedoch noch nicht abschließt, sondern “nur” einen Etappensieg bedeutet. Dabei erhalten die Helden die Gelegenheit an einer szenisch eindrucksvollen Schlacht teilzunehmen und einige interessante Erfahrungen zu machen. Zudem erhalten sie die Aufgabe, auf eine besondere Person Acht zu geben und ihr zu helfen. Dies wird die Heldengruppe in den zweiten Teil der Kampagne bringen, wo das Schicksal der Person weiterverfolgt werden wird.

Insgesamt bekommt man eine Menge Möglichkeiten an die Hand, wie man mit seiner Gruppe Teil der Handlung wird oder diese gar maßgeblich beeinflusst. Auch wenn ein roter Faden vorgegeben wird, erhält man doch regelmäßig verschiedene Hilfen, um einen eigenen Weg der Gruppe zu ermöglichen. Der erste Eindruck ist daher ein wirklich positiver und man kann auf den zweiten und abschließenden Teil der Handlung gespannt sein.

Wege nach Myranor -

Regelwerk zur Erschaffung myranischer Helden ~ Ein Ausblick

von Peter Horstmann

2006 erschien mit "Myranor - Das Güldenland" die Überarbeitung der Grundbox in der erweiterten Regelversion. Der Band, der nur noch HC (Hardcover) genannt wurde, sollte Myranor an die DSA 4.0-Regeln anpassen. Da man jedoch danach noch einiges geändert hat, bevor dann die Regel-Spielhilfen für Aventurien erschienen, wurde es ein 3.8 oder Ähnliches und die erhoffte Kompatibilität bekam derbe Einbußen. Aber dieses Werk von Christoph Daether und Michael Wuttke schaffte es immerhin Myranor weiter am Leben zu erhalten und wurde für viele Jahre das Basisbuch, an dem sich alle weiteren orientieren mussten. In der Folge wurden dann einzelne Aspekte herausgenommen und erweitert oder, wie z. B. die Magie, komplett überarbeitet und vereinfacht. Mit "Wege nach Myranor" ist nun auch die Generierung von myranischen Charakteren ausgliedert worden und um eine große Palette an Rassen und Möglichkeiten ergänzt worden.

Die Spezies

Hier sind einige Ergänzungen gemacht worden, die schon länger von Fanside gewünscht wurden. Die Menschen wurden entsprechend ihrer Verbreitung in verschiedene Varianten aufgeteilt, sodass man schnell und einfach seine Wahl treffen kann (Dorinther, Hjalddinger, Bansumiter, Vesai, Ban Bargui). Damit haben wir nun Basiswerte für die Erschaffung von Hjalddingern und auch Ban Bargui, was sicherlich viele freuen dürfte. Die Amaunir wurden nicht mehr in verschiedene Varianten aufgeteilt, da sie sich eigentlich nur in ihrer Lebensweise unterscheiden und daher Rassen-Modifikationen keinen Sinn haben. Die Ashariel sind die dritte Rasse und mit den Baramunen folgt dann eine weitere Neuerung. Mit Mods wie KK +4 und KO +3 werden die pelzigen Riesen wohl eine Menge Freunde finden. Die G'Rolme bieten dagegen eine Menge an Fingerfertigkeit und die Chance, einen kleinen Bastler zu generieren. Die Kynokephalen sind Geschmacksache. Ob eine Rasse, die als "feige, unterwürfig und unkultiviert" beschrieben wird, den jeweiligen Spielstil trifft, kann man pauschal nicht

Inhalt

Vorwort

Die Erschaffung eines myranischen Helden Das Baukastensystem

Die Spezies

- Die Menschen
- Die Amaunir
- Die Ashariel
- Die Baramunen
- Die G'Rolme
- Die Kynokephalen
- Die Leonir
- Die Loualil
- Die Lutraa
- Die Lyncil
- Die Minotauren
- Die Neristu
- Die Paddir
- Die Ravesaran
- Die Risso
- Die Satyare
- Die Shingwa
- Die Shinoqi
- Die Tighrir
- Die Wolfalben
- Die Zentauren
- Die Zwerge

Die Kulturen

- Barbarische Kultur
- Bäuerliche Kultur
- Höfische Kultur
- Maritime Kultur
- Nomadische Kultur
- Städtische Kultur
- Vagabundische Kultur

Die Professionen

- Kämpferische Professionen
- Reisende und Wildnis-Professionen
- Gesellschaftliche Professionen
- Handwerkliche Professionen
- Priesterliche Professionen
- Magische Professionen

Die Vor- und Nachteile

- Vorteile
- Nachteile

Die Sonderfertigkeiten

- Allgemeine Sonderfertigkeiten
- Beispiele für Berufsgeheimnisse
- Optional: Kulturgruppen

sagen. Aber in der richtigen Gruppe und mit etwas Einfühlungsvermögen kann man sicher einen interessanten Char daraus machen. Mit Leonir und Loualil folgen zwei ebenfalls bereits bekannte Rassen, bevor die Lutraa als Neuerscheinung im myranischen Panoptikum auftauchen. Die kleinen fischotterartigen Jäger und Sammler *"sind flinke, verspielte Bewohner der nördlichen Flüsse und Seen. Von anderen Spezies werden die respektlosen Gesellen oft als diebische Nervensägen wahrgenommen."* (WnM 39) Damit liefern sie eine geeignete Grundlage für spaßige NSCs wie auch SCs und mögen ein wenig an Kender erinnern. Die Lyncil erhalten nun ebenfalls Werte und ergänzen die Sammlung der feliden Rassen um einen Ferengi-artigen Handelschar. Die Minotauren sind wiederum eine Neuerung. Als große und temperamentvolle Wesen bieten sie nicht nur eine gute Grundlage für kämpferisch orientierte Charaktere, sondern können auch gut als Stimmungselemente eingesetzt werden. Die Neristu sind ebenfalls überarbeitet worden, sodass sie nun mehr Möglichkeiten haben und weniger "schwächlich" sind. Die Pardir kommen nahezu in der bekannten Art und Weise daher. Doch wirft man einen Blick auf die Vor- und Nachteile, so findet sich "Leben im Jetzt" nur noch bei den empfohlenen und nicht mehr bei den automatischen V/N. Zudem bieten sie mit der Variante "Schneepardir" noch eine Alternative zu den südlichen Katzen. Dadurch gewinnen die blutrünstigen Söldner doch einiges und machen das Spielen interessanter und auch einfacher. Die Ravesaran sind schon länger bekannt und immer wieder eine gute Möglichkeit für höfische Abenteuer. Die Risso wurden vereinheitlicht und kommen ohne eine Aufteilung in Varianten daher. Die Satyare sind ebenso bereits bekannt wie die Shingwa und Shinoqi. Danach folgt eine weitere felide Rasse und man könnte nun meckern, dass es davon doch schon genügend gäbe, aber die Tighrir sind sicherlich mehr als nur eine weitere Katzenart. Mit bis zu 3 Schritt Länge, KK+4, KO +2 und ihren natürlichen Waffen hat ihnen Sumu eine Basis gegeben, die sie weit über andere Kämpfer hinaus erhebt. Nun kann man sie spielen und als Meister wird man gut schauen müssen, wie man diese Kampfmaschinen in Gruppen und Abenteuer integriert. Die Wolfalben sind bereits aus dem Götterband bekannt und erhalten nun die notwendigen Grundwerte. Als halbelfische Chars sind die Ban'shi eindeutig Geschmackssache, bieten aber auch eine breite Auswahl an Möglichkeiten für das Spiel im Norden Myranors. Aus dem nördlichen Myranor stammt auch die nächste Rasse, die als SCs neu ist: Die Zentauren bilden den halb tierischen, halb menschlichen Teil des Volkes der Kentauri. Weniger tierisch, dafür in

Kampfsonderfertigkeiten
Magische Sonderfertigkeiten
Karmale Sonderfertigkeiten

Die Ausrüstung

Myranische Ausrüstung
Waffen
Schuss- und Wurfaffen/Geschosse
Schilde und Parierwaffen
Rüstungen
Waffen- und Rüstzubehör
Koch- und Essgeschirr
Werkzeug
Beleuchtung
Behälter
Seile und Ketten
Sonstiger Reisebedarf
Schreibwaren, Feinmechanik, Optik
Musikinstrumente
Kleidung
Körperpflege
Tavernenpreise
Mieten
Löhne und Dienstleistungen
Nutztiere
Reit-, Last- und Zugtiere
Tierbedarf

Eigene Spezies, Kulturen und Professionen

Myranische Regelerergänzungen

Myranische Talente
Myranische Sprachen

Regelerergänzungen zum Kampf

Zusätzliche Kampffaktionen und Manöver
Experte: Der Kampf in drei Dimensionen
Erweiterungen zum Waffenlosen Kampf
Erweiterungen zu Trefferzonen
Abnorme Körpergröße im Kampf
Spezifische Besonderheiten myranischer Spezies im Kampf

Erweiterungen und Ergänzungen zur taktischen und strategischen Bewegung

Erweiterungen zur taktischen Bewegung
Erweiterungen zur strategischen Bewegung

Zur Alterung myranischer Spezies

Sozialstatus und Lebensstil

Der Sozialstatus
Der Lebensstil
Das Recht der einzelnen Stände

Neue animistische Repräsentationen

Anhänge

Anhang I – Myranische Namen
Anhang II – Myranische Krankheiten
Anhang III – Glossar

nahezu jedem Rollenspiel zu finden, ist die letzte Rasse, die es ins neue Basisbuch geschafft hat: Die Zwerge. Nun sind sie auch in Myranor spielbar.

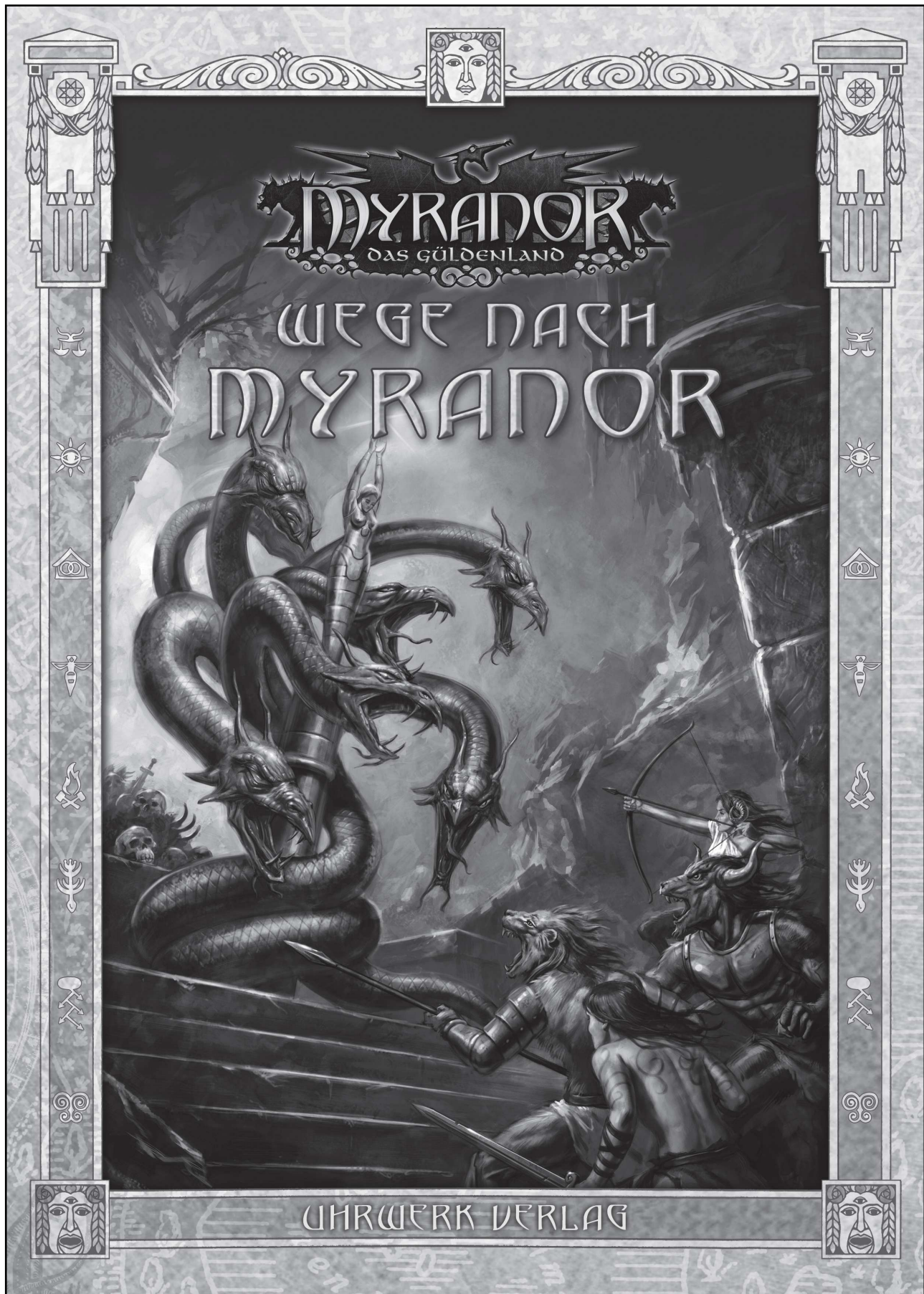


Bild: Alan Lathwell fr Uhrwerk

Die Kulturen

Bei über 20 verschiedenen Rassen würde ein ausführlicher Kulturenteil wohl die notwendige Seitenzahl weit über jede vertretbare Zahl bringen. Also hat man sich die Gemeinsamkeiten angesehen und auf grundsätzliche Merkmale geachtet. Die Anforderungen an einen Bauern sind in Valantia nicht anders als in Harpalis oder Rhacornos, da macht es auch keinen Unterschied, ob der Bauer nun ein Mensch ist oder einer anderen Rasse angehört. So konnte auf eine barbarische, eine bäuerliche, eine höfische, eine maritime, eine nomadische, eine städtische und eine vagabundische Kultur reduziert werden.

Die Professionen

wurden drastisch reduziert und alle neu berechnet. So hat nun nicht mehr jeder Tempel eine eigene Wächter-Profession für eigentlich identische Charaktere. Dennoch ist die Bandbreite mehr als ausreichend und es sollte nach wie vor alles darzustellen sein. Persönliche Vorlieben kann man immer noch bei der Generierung betonen.

Vor- und Nachteile

Der Hardcover bot eine doch recht stolze Anzahl von 79 Vorteilen und nahezu 180 Nachteile. Die "Wege nach Myranor" kommen auf gut 140 Vorteile und etwa 150 Nachteile, was schon wesentlich ausgeglichener ist. Dabei sind nun viele dieser Auswahlmöglichkeiten gar nicht mal zwingend für die beschriebenen Rassen, sondern auch zur Ausschmückung eigener Kreaturen gedacht. Um jedoch die Verbreitung von winzwinzigen Tighrir oder anderen Kombinationen zu reduzieren, wurden viele der neuen Möglichkeiten stark reglementiert.

Weitere Kapitel

Natürlich wurden auch die Sonderfertigkeiten ergänzt und an neue Rassen, andere Publikationen und viele weitere Möglichkeiten für eigene Ideen angepasst. Gerade diese eigene Kreativität wurde in vielen Bereichen unterstützt. So wundert es nicht, dass sich ein ganzes Kapitel um "eigene Spezies, Kulturen und Professionen" dreht.

Um die Anbindung an bisherige Publikationen zu gewährleisten und vorhandene Lücken zu füllen wurden Regelergänzungen eingeführt, die sich u. a. mit den verschiedenen Aspekten von Kampf beschäftigen.

Soweit ein erster stichpunktartiger Einblick in das neue Generierungsbuch für Myranor.



Karmatiker IV (18 GP): Der Karmatiker erhält 24 KP und Liturgien im Wert von 7 GP

Karmatiker V (22 GP): Der Karmatiker erhält 30 KP und Liturgien im Wert von 8 GP

Karmatiker VI (26 GP): Der Karmatiker erhält 36 KP und Liturgien im Wert von 9 GP

Karmale Regeneration I / II / III (K, 10 / 20 / 30 GP): Der Gott hat aus irgendeinem Grund ein besonderes Interesse daran, die karmalen Kräfte dieses Charakters besonders großzügig auszugestalten. Die nächtliche Regeneration der KE ist um 1 / 2 / 3 Punkte erhöht.

Karmatiker (variabel): Der Charakter ist ein Karmatiker eines Gottes und ist somit in der Lage, Mirakel und Liturgien zu wirken. Er erhält abhängig von der Stufe der Weihe einen bestimmten Grundvorrat an KE sowie Kenntnisse in einigen kultypischen Liturgien und die Sonderfertigkeit Karmalqueste. Diese ergibt für die Stufen I und II $IN/5 + LkP^*/10$ KP für die Stufen III und IV $IN/4 + LkP^*/10$ KP für die Stufen V und VI $IN/3 + LkP^*/10$ KP. Die Menge an Liturgien ist abhängig von der Stufe des Vorteils. Zusätzlich erhält er einen MR-Bonus von einem Punkt und die passende Liturgiekenntnis auf einem Wert von 3 (zuzüglich evtl. zusätzlicher Boni). Die Stufen des Vorteils sind:

Karmatiker I (6 GP): Der Karmatiker erhält 6 KP und Liturgien im Wert von 4 GP

Karmatiker II (10 GP): Der Karmatiker erhält 12 KP und Liturgien im Wert von 5 GP

Karmatiker III (14 GP): Der Karmatiker erhält 18 KP und Liturgien im Wert von 6 GP

Koboldfreund (10 GP): Aus irgendwelchen Gründen ist der Held ein Sympathieträger bei Kobolden. Er kann sogar versuchen, Kobolde herbeizurufen, was aber natürlich nur funktioniert, wenn sich auch welche in der Umgebung aufhalten. Doch auch für einen Koboldfreund ist es nicht sonderlich leicht, einen Kobold zu irgendetwas zu bewegen, in der Regel wird es auf ein langes Feilschen herauslaufen, bis der Kobold sich bereit erklärt, dem Helden auf irgendeine Weise zu helfen.

Kolibriflügel (10 GP*): Dieser Vorteil ermöglicht es einem fliegenden Lebewesen, durch besondere Technik oder anatomische Besonderheiten in der Luft still zu stehen. Der Vorteil kann nur von Helden mit dem Vorteil *Fliegendes Wesen* erworben werden.

Kompakt (5 GP*): Der Charakter gehört einer Spezies mit kompakterem Körperbau an, dadurch behindern ihn getragene Lasten weniger stark und die BE aus Traglast ist um die Hälfte reduziert. Zur Anrechnung auf die Geschwindigkeit wird die Gesamt-BE als um 6 Punkte niedriger angenommen.

Konvertiermagen (17 GP*): Der Charakter gehört einer Spezies an, die über einen äußerst unempfindlichen Magen verfügt. Im Prinzip kann er jedwede organische Substanz verdauen. Sollte er dabei Einnahmegifte zu sich nehmen, wird er so behandelt, als besäße er den Vorteil *Immunität gegen Einnahmegifte*.

Kraftschub / Talentschub (10 GP / 5 GP, Gabe, MU/IN/KO): Diese Gabe ermöglicht es einem Helden, durch besondere Konzentration über sich hinauszuwachsen – bei einem Kraftschub wird eine körperliche Eigenschaft (GE, FF, KO, KK) für die nächste Aktion (entweder für den Verlauf einer Spielrunde oder für eine Eigenschaftsprobe) gesteigert. Gelingt die Kraftschub-Prob, so ist die nachfolgende Eigenschafts-Prob um die Hälfte der übrig behaltenen Punkte aus der Gabenprobe erleichtert. Bei einem erfolgreichen Talentschub ist die nachfolgende Talentprobe um die übrig behaltenen Punkte aus der Gaben-Prob (mindestens 1 Punkt) erleichtert. Misslingt die Probe, so ist die folgende Probe (die er eigentlich durch die Geisteskraft steigern wollte) bei einem Kraftschub um 1 Punkt, bei einem Talentschub um 3 Punkte erschwert.

Diese Gaben beschränken sich auf eine Eigenschaft oder ein Talent, die bei der Heldenerschaffung festzulegen sind (Gewandtheitsschub, Fingerfertigkeitsschub, Konstitutionsschub oder Körperkraftschub beziehungsweise Schwimmschub, Schleichschub, ...); die Gabe kann aber mehrfach gewählt

113

Bild: Eva Dünzinger für Uhrwerk

Musica Myrana - Arbeiten an der Myranor-CD

von Peter Horstmann und Ralf Kurtsiefer

Dass Myranor nicht nur bunt ist, sondern auch viele verschiedene Regionen und Kulturen hat, die für unterschiedlichste Stimmungen sorgen, kann man inzwischen auch hören. Mit der Musik-CD *Musica Myrana* von Ralf Kurtsiefer betritt nun auch Myranor ein weiteres Gebiet der Darstellung.

Die Arbeiten zu dem Werk begannen zum Jahreswechsel 2010/11. Zusammen mit Ralf und einigen anderen wurden erste Ideen gesammelt und ein grobes Konzept entworfen. Dabei war es ein stetes Zuwerfen des Balls zwischen dem Komponisten und den "Helfern". Der Austausch der Ideen war dabei so erfolgreich, dass in kürzester Zeit erste Musikstücke entstanden. Zur Gestaltung der Stücke kann Ralf eine nette Anekdote erzählen:

"Irgendwann mitten in meinem Myranor-Projekt musste ich zum einen oder anderen Arzttermin. Da ich nur Kassenpatient bin, saß ich dann da die eine oder andere Stunde und damit ich nicht vor Langeweile stürbe, hatte ich vorgesorgt und mir ein richtig dickes Buch mitgenommen. Das Handbuch der Instrumentationspraxis von Ertugril Sevsä, fette 668 Seiten dick. In diesem Buch wird unter anderem auch die Entwicklung der Orchestrierung im Laufe der Musikgeschichte beschrieben. Da ich kein Privatpatient bin (ähm, sagte ich so was nicht schon mal?), gelangte ich so sehr schnell von Haydn über Mozart und Beethoven zu den Impressionisten. Da ich mich in der Schule schon früh zwischen Kunst und Musik hatte entscheiden müssen und natürlich Musik gewählt hatte, konnte ich Bilder wie die von Van Gogh oder anderen nie verstehen. Nun las ich in diesem Buch über die Idee der Instrumentierung der Impressionisten, dass sie versuchten, das Spiel mit den Klangfarben des Orchesters in den Vordergrund zu stellen. So wie die Maler des Impressionismus das Spiel der Farben und Schatten vor das eigentliche Objekt stellten. Jetzt verstand ich endlich diese komischen Bilder,

von denen ich bis jetzt immer gedacht hatte, dass versehentlich einer einen Eimer Wasser darüber gegossen hätte. Inspiriert von der Idee eines ständigen Klangwechsels sind eine Menge der Tracks von Musica Myrana entstanden. Als Beispiel will ich hier den Track 10 'Unterwegs ins Abenteuer' nennen."

Das erste Stück war jedoch 'Imperium Myranum', das nach wie vor zu meinen Lieblingsstücken zählt. Zu den melodischen Ideen von Ralf habe ich dann teilweise Texte geschrieben, welche die Stimmung der Rohform des Stückes und spontane Assoziationen in Worte brachte und so kontrollierte, ob die erzielte Stimmung mit der gewollten zusammenpasste. Das ist zwar eine recht subjektive Methode, brachte jedoch recht gut den Schreiber und den Musiker auf eine Linie. Dabei wurde zudem immer darauf geachtet, wie man die Musik später am Spieltisch einsetzen könnte.

"Typisch für die Musik von Musica Myrana ist auch der Versuch, die Menschen dort abzuholen wo sie sich wohlfühlen. So nutzte ich für den Einstieg sehr oft beliebte und eingängige Akkordfolgen. Im weiteren Verlauf präsentiere ich dem Ohr des Zuhörers aber eigentlich immer etwas, was man in der heutigen Musik nur noch selten hört: Das Album wimmelt von Modulationen - also Übergänge von einer in die andere Tonart, von schwierigen und seltenen Akkorden wie dem Neapolitanischen Sextakkord oder dem dV, den vor allem klassische Komponisten gerne zum Wechseln von Tonarten benutzten. Man kann also sagen, dass man, wenn man Musica Myrana gehört hat, man durchaus seine Hörgewohnheiten erweitert haben wird, aber unmerklich, nicht so, dass es den Zuhörer überfordert."

Text zu Imperium Myranum

Am frühen Morgen des achten Tages erreichten wir die Stadt. Mauern, so hoch wie Bäume,

türmten sich vor uns auf, groß und mächtig. Mit den ersten Strahlen von Brajans göttlichem Auge öffneten sich die gewaltigen Tore und gaben den Blick frei auf die beeindruckende Pracht des zweiten Imperiums.

Vor den großen Tempeln der Götter stiegen die schlanken Rauchsäulen der morgendlichen Opfer in die Höhe und baten um Schutz und Wohlwollen. Vogelschwärme erhoben sich ihnen folgend und ehrwürdige Priester deuteten ihren Flug, die Wünsche der Himmlischen erforschend.

Endlose Züge von Karren und Fuhrwerken hatten in der Nacht Waren auf die zahllosen Märkte und Hallen der Metropole gebracht und nun verließ dieser Heerwurm wieder die schützenden Mauern, um neue Güter aus dem Umland und den entferntesten Teilen des Reiches zu holen. Welche enorme Macht musste hinter diesem großartigem System stecken.

Doch am meisten beeindruckten mich die imposanten Gebäude des Forums: feinsten Marmor und seltene Hölzer, verziert mit Gold und Kristall und veredelt durch das kunstvolle Handwerk großer Meister. Welche Pracht, welche Größe zeigte sich hier in im Zentrum einer kleinen Stadt inmitten einer unbedeutenden Provinz am Rande des Reiches. Da wusste ich: groß und mächtig, erhaben und unüberwindlich ist es, das IMPERIUM MYRANUM.

- aus den Tagebüchern des Dausanias e Magnesia, 4781 IZ

Es hat sicherlich dem Projekt geholfen, dass uns der Uhrwerk-Verlag weitgehend freie Hand gelassen hat und die kreative Phase nicht durch allzu viele Einschränkungen drosselte. So konnten teilweise bis zu fünf Stücke pro Monat komponiert, besprochen und fertiggestellt werden. Nicht alle haben ihren Weg auf die CD gefunden, wie Ralf auch in einem Interview mit Nadurion berichtet (<http://nandurion.de/interview-mit-ralf-kurtsiefer/>).

Im Anschluss noch einige Stimmungstexte zu einzelnen Stücken, die vielleicht Anregungen zu deren Einsatz geben:

Auszug ins Manöver

“Papa, schau, die Soldaten kommen!” Den Vater an einer Hand hinter sich herziehend drängte sich der kleine Junge durch die neugierigen Passanten und bestaunte die herankommenden Truppen.

Den Anfang der Parade machten die leichter bewaffneten Argeniten: amaunische Schützen, satyrische Schleuderer und viele Menschen mit unterschiedlichen Waffen. Die meisten trugen dazu kleinere Schilde, um sich vor Pfeilen zu schützen. Dann folgte der Kommandeur der Myriade auf einem prunkvollem Streitwagen, von zwei kräftigen Rappen gezogen. Hinter ihm wehten die Banner der Einheit im Winde und die Musiker veranstalteten einen ordentlichen Lärm. Trommelwirbel und helle Fanfaren schallten der Menge an den Rändern der Straße entgegen. Dann kam der Stolz des Imperiums: Tausende der schwer gepanzerten Myrmidonen zogen in endlos erscheinenden Reihen an den jubelnden Bürgern entlang. Angetan mit ihrer silbern blitzenden Rüstung, den bunten Tuniken und den stolz empor ragenden Helmschmücken, den großen Schild an der Seite und einem beeindruckendem Arsenal von Waffen auf dem Rücken, zogen die Männer und Frauen, die sich dem Schutz des Reiches verschrieben hatten, ins Manöver. Ihnen folgten schwere Geschütze, von mächtigen Echsen gezogen.

“Und da warst du auch einmal dabei, Papa?” Mit großen staunenden Augen schaute der kleine Junge zu seinem Vater hoch.

“Ja, da war auch ich dabei - fünfzehn Jahre lang.”

- gehört in Sidor Corabis, neuzeitlich

Aufmarsch der Truppen

Kein Laut war zu hören, kein Knacken der Äste, die unter unzähligen Stiefeln zerbrachen, kein Klirren von Stahl oder Knarren von Leder. Mit erhobenen Armen standen die Adepten des Stabes zwischen den Truppen, die sich in Formation brachten, und hielten die Tarnzauber aufrecht. Niemand wurde gehört, niemand gesehen, dichter Nebel bedeckte die Einheit. Das war hier am kalten Orismani nichts Ungewöhnliches, so früh am Morgen. Zügig, durch Handzeichen dirigiert, bezogen die Myrmidonen und Tokeden ihre Stellungen. Drei lange Reihen von schwer gepanzerten Soldaten zogen auf.

Dahinter postierten sich drei Reihen von Schützen. Ein Wall aus Stahl und Mut würde jeden Feind aufhalten.

Die schweren Speerschleudern wurden geladen und alles wurde vorbereitet, die Feuer zu entzünden, welche den langen Geschossen zusätzliches Verderben mit auf den Weg geben würden. Brandgeschosse und Munition mit giftigen Dämpfen wurden in die Onager geladen. Am

Zelt des Feldherrn begannen die Offiziere des Stabes damit, die Flugchimären aufsteigen zu lassen. Sie würden über dem Kampf schweben und ihren Mentoren den Ablauf der Schlacht mitteilen. So war der Stratege immer unterrichtet, was geschah. Die langen Masten für die Signalfahnen waren bereit und warteten nur auf das Zeichen, aufgestellt zu werden.

Die rhacornischen Söldner, die keine zweihundert Schritt entfernt in ihren Zelten und Hütten schliefen, würden ein grausames Erwachen haben.

Im Nerenith

Vor sich hörte er leise Musik, rhythmische Gesänge und einzelne dumpfe Instrumente.

Vorsichtig schlich er weiter durch den dunklen Gang. Modrig und verfallen war es hier und der Gestank war auch in diesem Seitengang der großen Kloake kaum zu ertragen. Wie konnten die Neristu hier unten nur ihre Rituale abhalten? Nun, er würde es sehen.

Nach wenigen Metern fand er den beschriebenen Durchgang in die Katakomben des Nereniths, der geheimen Tempelanlage des blassblauen Volkes. Auf einer kleinen Balustrade stehend, offenbarte sich unter ihm ein seltsames Bild: Gut zwei Dutzend Neristu standen um einen Altar herum, wiegten sich zu einer Melodie und sangen. Fahles Mondlicht fiel durch einen Lichtschacht aus der Decke und nur von wenigen Fackeln unterstützt, tauchte es das Ritual in ein gespenstisches Licht. Im äußeren Ring standen Männer und Frauen in schwarzen Roben. Im inneren Kreis waren die Roben grau und nur zwei, offenbar ein Priester-Paar, trugen strahlend weiße Kleidung. In ihren Händen trugen sie im Licht seltsam leuchtende Kugeln, Schriftrollen und, soweit er es erkennen konnte, Totenschädel. Diese Objekte wurden durch die Reihen herumgereicht und dann von den Priestern auf dem Altar niedergelegt.

Für den ungebetenen Besucher war das Ritual an dieser Stelle zu Ende, als sich plötzlich schwere Hände auf seine Schultern legten und ein metallisches Scharren hinter ihm erklang.

Sommerfest (der Optimaten)

Ich muss Euch noch von dem Empfang des Horas berichten: Nein, was war das für eine Pracht. Die gesamte Parkanlage des Palastes war aufs Feinste herausgeputzt: Myriaden von Blumen, in unzähligen Farben, Dutzende bunte Fahnen und Tücher waren zwischen die Bäume gehängt worden und flatterten im warmen

Sommerwind. Wohl an die Hundert Sklaven trugen Getränke und Leckereien herbei und auf langen Tischen standen weitere Köstlichkeiten, serviert auf goldenen Platten, feinstem Porzellan und verziert mit edlen Steinen und kunstvoller Malerei. Eine Gruppe von Musikanten ließ dabei leichte Musik erklingen, sich mit einem Chor ausgesuchtester junger Mädchen und Knaben abwechselnd, dessen Anblick nicht weniger angenehm war als ihre Stimmen. Einige der Gäste wiegten sich anmutig zu der freundlichen Melodie und auch ich muss gestehen, dass ich diesem Drang nicht widerstehen konnte und mich dem Vergnügen hingab, welches diese von Raia gesegneten Künstler uns schenkten. So flogen die Stunden dahin und wechselten sich mit Tanz, dem Genuss der Gaumenfreuden und so manchem geistreichen, wie auch witzigen und unterhaltsamen Gespräch ab. Als der Abend nahte, wurden magische Lichter entzündet und ein großes Spektakel an den Himmel gezaubert, von den begabten Schülern des Gastgebers veranstaltet. Man wird noch lange von diesem schönen Tage sprechen und alle weiteren Festivitäten des Jahres werden sich daran messen müssen.

Gruß Thumion al Alantinos, Trodinar in Iolon

Fahrt mit dem Luftschiff

Der eisige Atem Trondajas wehte Avin Nevisu ins Gesicht und rötete seine Wangen. Er mochte diese Augenblicke, genoss die Freiheit des Himmels, den der große Vater Avinas seinem Volk zum Geschenk gemacht hatte. Wie mochte es gewesen sein, als sie sich das erste Mal in die Lüfte erhoben hatten, als aus einem Volk von Bauern und Handwerkern, Kriegern und Priestern ein freies Volk der Lüfte geworden war?

Prüfend glitt sein Blick über die Wolken, doch es waren keine Anzeichen für schlechteres Wetter zu erkennen. Die Herrin der Winde und des Sturmes verschonte ihn heute mit ihrem Zorn. Dafür machte sein Luftschiff gute Fahrt. In wenigen Tagen würden sie Sidor Corabis, die Metropole Corabenius', erreichen. Er war zufrieden. Die Omen waren gut gewesen und er würde seine Fracht pünktlich abliefern. Der Vater der Vinshina war ihm gewogen.

Majestätisch zog sein Schiff dahin, flog über die lichtlosen Tiefen des Valantischen Meeres, überflog mühelos die Bergspitzen der Apelioten und die großen Waldgebiete Nord-Canteras. Die Vinshina waren frei und nichts konnte sie und ihre Schiffe blockieren. Wo sie auftauchten

waren sie willkommen als Händler exotischer Waren, Überbringer von Informationen und Gerüchten.

Angriff der Kreatur

Ich war einige Tage durch die Wildnis Era' Sumus gewandert, als ich eine einladende Lichtung erreichte. Müde setzte ich mich hin, lehnte den schmerzenden Rücken gegen einen Baum, lauschte dem Gezwitscher der Vögel.

Ich muss wohl eingedöst sein, doch als ich meiner Umwelt wieder gewahr wurde, herrschte warnende Stille. Kein Laut, ja nicht einmal das Summen der Insekten war noch zu vernehmen. Langsam richtete ich mich auf, nahm die Waffe zur Hand, die ich neben mich gelegt hatte. Zu meinem Glück hatte ich sie immer geladen dabei. Vorsichtig, mich nach allen Seiten umsehend, spannte ich die Bela. Das ungute Gefühl, beobachtet zu werden, verstärkte sich und ließ einen kalten Schauer über meinen Rücken wandern.

Dann brach es aus dem Unterholz. Keine zehn Schritte vor mir. Groß wie ein Bär. Eine kräftige Figur hatte es, bedeckt mit unzähligen Schuppen. Ein langes Horn zierte seinen Kopf. Kleine, schlaue Augen starrten mich an. Sein Angriffsschrei, mein Schuss, beides geschah parallel. Mit einem Satz sprang ich zurück. Ich ergriff den untersten Ast des Baumes, der mir gerade noch Lehne gewesen war und schwang mich hinauf. Nur Abstand bekommen, zu diesem Untier. Dass ich getroffen hatte, wurde mir erst bewusst, als ich in einigen Schritten Höhe auf dem Baum einen stabilen Platz gefunden hatte und mich wieder meinem Gegner zuwandte. Der Bolzen ragte aus seiner Brust, als er unten am Baum stand und wütend zu mir herauf schaute. Zwei Tage lang hat er mich dort belagert, bis er verschwand.

Necropolis Sarrara

„Geht einmal bei Nacht über die Nekropole dieser Stadt. Ihr werdet euren Augen nicht trauen. Mit Tausenden von magischen Lichtern erleuchten sie die Stätten der Verstorbenen. Totenhaus an Totenhaus reiht sich dort, kunstvoll mit Säulen und Portiken, Mosaiken und Ädikulen verziert. Wie eine eigene Stadt erscheint es einem, mit gepflasterten Wegen und mit Vierteln für die Hohen Häuser und die einfachen Bürger. In ihrem Wahn haben sie alles in Marmor verewigt, selbst der Blumenschmuck ist aus Stein. Ja, auch die Verstorbenen sind im bleichen Antlitz des

edlen Materials dort anzutreffen. Die Totenhäuser sind allzeit offen und dort sitzen die Verstorbenen in Stein gebannt, im Kreise ihrer Ahnen. Manch adlige Familie kann viele Etagen solcher illustrierter Sitzreihen vorweisen und auf Jahrtausende alte Stammbäume verweisen. Alle sind sie da, die Väter und Mütter ihrer Väter und Mütter, warten auf die Nachkommen, mit ebenso steinernen Herzen, wie sie schon zu Lebzeiten nicht mehr vorzuweisen hatten. In Sarrara herrscht der Marmor, vor und nach Neretons Ruf. Und erschreckt nicht, wenn ihr Gemurmel aus einer der Portale vernehmt, denn manch ein Optimat des Hauses Onachos mag sich dort finden, im Zwiegespräch mit seinen Ahnen.

Aber wenn euch bei all diesem Grauen der Drang nach Erleichterung ins Gebein führt, so lauft, bis ihr das Areal verlasst, denn jeder Frevel wird von Neretons Garde geahndet und in Sarrara gibt es nur eine Strafe: Das Schicksal im Stein. Und so würdet auch ihr zur Statue werden.“ - neuzeitlich, gehört in der Provinz Sarrara in Valantia

Loualil

Langsam schwamm sie tiefer. Ein innerer Drang zog sie hinab in die Tiefe des Meeres. Sie hätte nicht bewusst sagen können, was sie dazu zwang, aber sie wusste, dass es richtig war. Aus dem Halbdunkel begannen sich Gestalten herauszulösen. Weitere ihrer Art. Nein, das war nicht richtig. Andere, denen sie ähnlich war. Sie war ein Meereskind, aufgezogen von Menschen. Dies hier waren wirkliche Kinder des Meeres, echte Loualil, aufgewachsen in der Freiheit der See.

Instinktiv verstand sie, was sie zu tun hatte, als der große Reigen begann. So bewegte sie sich gemeinsam mit den anderen, versuchte ein Teil der Gruppe zu werden. Doch so ganz wollte es nicht klappen. Etwas passte nicht. Schmerzlich wurde ihr bewusst, dass sie dieses „Etwas“ war. Dass sie es war, die nicht wirklich ein Teil war, ein wahres Mitglied. Doch der Drang mitzumachen blieb, ließ sich nicht ignorieren, so als wäre es in ihrem Blut.

Sie blieb bis zum Ende, dann wandte sie sich um und schwamm wieder nach oben, dem Himmel und dem Land entgegen. Vielleicht schwamm sie auch weg von dem Schmerz, den ihr das Ritual der anderen zugefügt hatte, die Erfahrung, auch hier nicht wirklich dazugehören. Eigentlich wäre es fast schon egal gewesen, wohin sie schwamm. Zu den Loualil passte sie nicht. Auch

wenn sie von hier stammte, fehlte ihr doch etwas Wesentliches, blieb ihr verborgen, verschlossen. Doch bei den Menschen war sie auch nur eine nützliche Ergänzung, nie ein wirklicher Teil. So war es schon immer gewesen.

Hafen

“Du willst wissen, ob eine Stadt was taugt? Ob ihre Beamten ehrlich sind, die Bürger offen und die Garden ihrer heiligen Pflicht nachkommen? Dann geh in den Hafen und schau dich um. Nirgends wirst du eine Stadt besser kennen lernen als im Hafen.

Dort, wo die Kreaturen des Kontinentes zusammenkommen, wo sich das große Geld mit den Kostbarkeiten der Länder machen lässt, wo harte Arbeit und Mut gefragt sind, zeigt sich die Stadt.

Hier wirst du sehen, ob die Prätores die einkommenden Waren ehrlich wiegen oder ihren Teil einbehalten. In den Tavernen wirst du sie alle finden: die Menschen, die Katzenartigen, die

Echsen und die Vielgliedrigen, die mit Fell und die ohne. Und hier wirst du sehen, wie man diejenigen behandelt, die den Strom der Waren ermöglichen. Hier knechten die Sklaven, tragen die hölzernen Beißringe, damit sie unter der Anstrengung nicht die Zähne zerbrechen, wenn sie die teuren Stoffe und Gewürze aus dem Süden ins Kontor tragen. Hier findest du die, welche im Morgengrauen bereits dafür sorgen, dass die Bürger auf den Märkten des Forums die scheinbar unendliche Auswahl erleben können, die sie sich groß und weltoffen fühlen lässt. Auch die wirst du finden, welche das Fernweh an die Kaimauern zieht. Die jedem Schiff hinterher schauen und so gerne mitsegeln würden. Und die, die mit Bangen und Hoffen die Seeleute begleiten, die Weihrauch und Opfer in die Tempel des Chrysirs tragen, damit die Liebsten gesund wieder nach Hause kommen. Alles muss durchs Herz und durch den Hafen.” - gehört im Hafen von Myrunhall, neuzeitlich

... und noch mehr Tiere

von Dennis Rüter

Wieder mal was für Fauna und Flora Myranors. Diesmal gibt es einen Monocornen-Schwerpunkt.

Katapult-Skorpion

Ein merkwürdiges Wesen mit braunem, schwarz gepunktetem Panzer, das statt einem Stachel eine große Halbkugel am Schwanzende besitzt. Eine kleine Spitze hinten erinnert an eine Schaufel, und tatsächlich kann der Achtbeiner damit Erde und Felsbrocken einladen. Warum er dies macht, wo er doch zwei kräftige Scheren sein Eigen nennt, wird deutlich, wenn er angreift. Mit der Halbkugel schleudert er Erde oder Steine auf sein Ziel, die es verletzten oder in eine Staubwolke hüllen, sodass er fliehen kann. Mit einem Insektenlenker wird aus der bizarren Kreatur eine gefährliche, geländegängige Waffe, die Befestigungen selbst an unzugänglichen Stellen einreißt und mit relativ wenig Fleisch – einem Gefangenen alle drei Tage – auskommt. Zudem ist sie nur gefrierender Kälte gegenüber wirklich empfindlich. Trotz seiner Scheren ist er einem Nahkampfangriff oder Geschosshagel gegenüber relativ wehrlos.

Ihnen wird ein chimärologischer Ursprung nachgesagt, entweder durch das Haus Phraisopos oder die Nesseria. Vereinzelt sind noch heute bunt gefärbte Exemplare anzutreffen, meist in der Färbung untergegangener Myriaden ehemaliger Horasiata, besonders des Südens. Gerüstete Tiere besitzen einige Insektenlenker. Andere Exemplare weisen zwei oder gar drei Schwänze auf.

Wenn das Muttertier seine gut anderthalb Dutzend Kinder geboren hat, klettern diese auf ihren Rücken. Sobald sie in Gefahr gerät oder ein Beutetier entdeckt, schleudert sie alle bzw. ein Jungtier auf das Ziel, damit es dieses als erste Mahlzeit zu sich nimmt oder in Sicherheit ist. Damit endet die elterliche Fürsorge aber auch schon. Zu ihrem Glück sind alle Vertreter der Art in der Lage, sich im weichen Erdboden einzugraben.

Verbreitung: Wüsten, Savannen, Buschland der nördlichen Subtropen, ausgenommen Era'Sumu

Größe: 3 Schritt lang, anderthalb breit

Gewicht: 150 Okul

INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 45 **RS** 3 **WS** 6

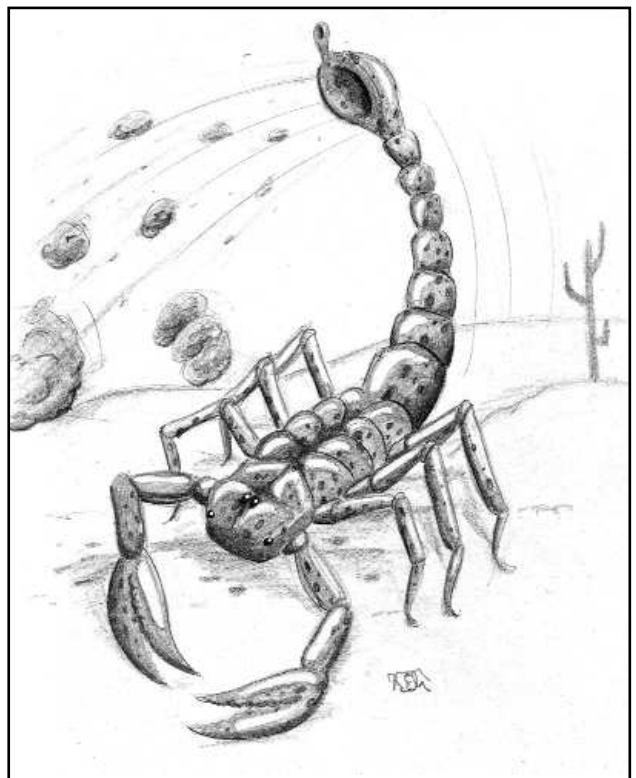
Schere: **AT** 11 **TP** 1W6+6 **DK** N

Schleuder: **AT** 13 **TP** 1W6+2 bis 3W6+3 je nach

Geschossgröße bzw. Staubwolke, welche die Sicht nimmt (Kampfmali 1W6 für 2W6 Runden außer mit SF *Blindkampf*) **Reichweite** 10/25/50/100/150 **TP** + +2/+1/0/-1/-3

GS 6 **AuP** 55 **MR** 3/6 (Geist/Körper) **GW** 8

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (5, eingegraben aus dem Boden oder hinter einem Felsen), Doppelangriff (beide Scheren auf einmal)



Säbel- oder Fechterkrabbe

„Als die Götter und die Welt noch jung waren, ließen die Unsterblichen ihre Blicke über Land und Meer schweifen und erwählten sich Völker, ihnen zu folgen. So nahm sich Tscha der Shingwa an, wie Khorr den Leonir. Nur Chrysir nicht. Ob er kein Interesse an Gefolgschaft der Sterblichen hatte oder nur zu lange mit den Wolken spielte, bevor seine Augen bemerkten, was am Boden vor sich ging? Nur Nereton und er wissen es. Wie seine Geschwister suchte er nun nach seinen Launen gefälligen Wesen, doch waren die Flügellosen ihm ein Gräuel. Da erblickte er die Beschwingten, vielleicht eine Variante der Ashariel, die Fische fingen aus dem Meer, was

Bild: Kirsten Schwabe

Charypta ärgerte. Das gefiel ihm, sodass er die Beschwingten zu seinem Volke machte. Blitz und Donner gleich erschienen sein Antlitz und Stimme ihnen in der Luft, und sie folgten ihm. Zufrieden wandte er sich an seine Geschwister, um ihnen von seiner Wahl zu berichten.

Doch *Charypta*, das hässliche Weib mit den vielen Armen ohne einen einzigen Knochen, war sehr wütend, dass sie ihm opferten, was sie ihrem blauen Reiche entrissen. In der Nacht, als die Beschwingten schliefen, schlug sie mit aller Kraft aufs Wasser, dass sich eine riesige Flutwelle bildete, groß wie ein Palast und die Bäume überragend, auf denen sie nisteten. Als sie durch das Rauschen erwachten und der Gefahr gewahr wurden, war es zu spät, um davonzufliegen. Diejenigen, die es versuchten, erfasste die Welle, in der vielarmige Ungetüme sie sogleich in Stücke rissen. Nur ein paar nahmen die Matten, auf denen sie schliefen, und ihre Säbel in beide Hände. So schützten sie sich, während aufgewühlter Schlamm und Steinchen sich an den Matten zu einem harten Panzer verklebten.

Als *Chrysir* nun der Katastrophe ansichtig wurde, blies er voll Zorn gegen die Welle, und sie fiel in sich zusammen und sammelte sich in einer tiefen Ebene, die wir heute das Meer der Schwimmenden Inseln nennen. Die Überlebenden hatten solche Angst, dass sie sich weigerten, ihre Matten wieder abzunehmen und die Säbel abzulegen. So ließ *Chrysir* sie so und suchte sich ein anderes Volk aus. Doch brüten sie noch heute wie die Vögel, zu denen sie einst gehörten.“

- Märchen am Meer der Schwimmenden Inseln, neuzeitlich

Entlang der Küsten des Meers der Schwimmenden Inseln kommen diese beigefarbenen Tiere vor. Sie zeichnen sich durch ein interessantes Verhalten aus: Die männlichen Exemplare besitzen sehr große Scheren, die im Verhältnis zum restlichen Körper lächerlich groß wirken, und auf dem Rücken ein paar messerscharfe Spitzen auf ihren Panzern. Sie winken die Weibchen zur Paarungszeit Mitte *Chrysir* zu ihren in den Sand gegrabenen oder auf Steinboden freigeräumten, kleinen Pfützen, um die sie den Aushub wie einen kleinen Wall anlegen. Die Weibchen legen ihre Eier in die mit Wasser gefüllten Löcher, die Männchen befruchten sie und kümmern sich um den Nachwuchs. Sie sorgen dafür, dass die Löcher nicht austrocknen, indem sie in kleinen Ausbuchtungen ihrer Scheren immer wieder Wasser nachholen und sie halten selbst große Raubtiere mit vollem Körpereinsatz ab. Manchmal stürzt sich eine halbe Brutkolonie auf einen Eindringling, der es auf die schmackhaften Eier oder ihr leckerer Fleisch abgesehen hat. Wenn der Nachwuchs nach einem Oktal schlüpft, bringen sie die Larven

in den kleinen Ausbuchtungen ins Wasser, womit ihre Fürsorge endet.

Sie ernähren sich von Aas und Kleintieren, manchmal auch von Früchten, und benutzen ihre Scheren, um kleine Stückchen aus der Beute abzuzucken.

Verbreitung: um das Meer der Schwimmenden Inseln, bevorzugt schattige Plätze nahe von Süßwasser

Größe: anderthalb Spann im Durchmesser
Gewicht: anderthalb Okul

INI 8+W6 **PA** 3 **LeP** 18 **RS** 5 **WS** 4

Schere: **AT** 13* **TP** 1W6+4* **DK** H

GS 4 **AuP** 20 **MR** 2/4 (Geist/Körper) **GW** 4

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff, manchmal Gruppenangriffe von 2W6 Männchen auf einmal, die Spitzen auf dem Rücken der Männchen machen bei waffenlosen Angriffen 1W6+2 TP

*Weibchen haben viel kleinere Scheren, was in einer AT von 11 und TP von 1W6+1 resultiert.

Sternfalter

„Von den Sternfaltern: Sie sind nachtaktiv und werden im Schein eines der zehn Wandelsterne geboren. Dadurch erhalten sie besondere Kräfte, die dem Stern entsprechen. Der *Bel-Shuga-Falter* weckt die Kampfeslust zweier Wesen und saugt aus den Wunden das austretende Blut, *Xetobals* Augen lassen über Traditionen und neue Wege sinnieren, wobei alle Vorsicht in den Hintergrund rückt, während *Baalian-Schwinger* bei ihren Opfern meist ein Bad nötig machen.“

Die seltenen, nachtaktiven Schmetterlinge leben südlich des ewigen Eises an Waldrändern, Lichtungen und in Städten, wo sie einerseits tagsüber Verstecke finden, andererseits nachts freie Sichtflächen haben. Sie bohren ihre kleinen Rüssel in Obst, das sie aussaugen; die *Bel-Shuga-Falter* trinken gar Blut aus offenen Wunden. Die Männchen positionieren sich an gut sichtbaren Stellen, um die sie miteinander rangeln, und locken die Weibchen im *Raia* mit ihren immer wieder auf- und zuschlagenden Flügeln an. Mehr als zwei Nonen vor und nach diesem Oktal sind sie nur noch selten anzutreffen. Warum sie aber eine so unscheinbare Farbgebung in Braun und Schwarz besitzen, gibt Rätsel auf. Soweit bekannt, glauben die *Nesseria*, dass die Flügel mit den Augen der Falter selbst gesehen farbenprächtig schillern.

An Orten, wo das Gefühl ihres *Stellars* stark ist, versammeln sich gelegentlich Schwärme der kleinen Tiere, sodass manche Veranstaltung ausartet. Ob es neben den obigen dreien weitere Arten gibt, ist umstritten.

Werte eines Schwarms (bis ein Dutzend Tiere):

Verbreitung: südlich des ewigen Eises an Waldrändern, Lichtungen und in Städten

Größe: anderthalb Finger Gewicht: Federleicht

INI 14+ **W6** **PA** 12 **LeP** 3 bis 9 **RS** 0

Biss: **AT** 13 **TP** 1W2+LeP/3 **DK** H

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

Besondere Kampfgelbn: Gezielter Angriff (SP statt TP). Pro Falter, der sich auf mehr als fünf Schritt nähert, sind entsprechende Proben, um sich der Auswirkung des Gefühls zu widersetzen, um 1 erschwert. Der Bel-Shuga-Falter saugt nach einem Biss aus offenen Wunden Blut und richtet dabei 1W3 SP an.



Name: Sternfalter-Umtrunk

Typ: Nachteils-Trunk

Zubereitung: zwei Flügelpaare (von vier Tieren) werden in einem Tiegel voll lauwarmem Wasser sechs SR (eine halbe Stunde) eingeweicht und das Ganze dann mit heißem Tee, Honig, Milch, Wasser oder Alkohol aufgeossen.

Dosis und Wirkung: Der Charakter muss die folgenden gut zwei Stunden bei jeder passenden Probe auf einen entsprechenden Nachteil (beim Bel-Shuga-Falter z. B. Jähzorn) eine zusätzliche Erschwernis von 1W3+1 Punkten hinnehmen. Besitzt er keinen passenden Nachteil, erwirbt er einen in Höhe von 5 Punkten für die Wirkungsdauer. Da das Gebräu einen leicht sauren Geschmack besitzt und mit Gemüse oder Fleisch auch einen solchen Geruch entwickelt, ist es unüblich, selbiges anderen als oben genannten Getränken beizumischen. Zuweilen zählt es in gewissen Kreisen zum guten Ton, vor einer Orgie oder einen Kampf einen Auflockerungs-Schnaps mit Zusatz zu sich zu nehmen.

Bild: Kirsten Schwabe

Haltbarkeit: getrocknete Flügel jahrelang, Trunk solange das Wasser heiß ist (aber höchstens einen halben Tag)

Preis: 1 bis 3 Au, Flügel 5 Ag bis 5 Au (außerhalb der Paarungszeit Letzterer)

Waldhorn

Das Waldhorn gilt als Verwandter der kleinen Miraghs, lebt allerdings im Wald, selten im Buschland. Ihr bräunliches Fell hat mehrere hellere Punkte, deren Anzahl - oder Größe oder Lage auf dem Körper - angeblich das Alter der Tiere widerspiegelt. Es ist ein geschickter Jäger und benutzt sein Stirnhorn zum Durchwühlen des Laubs, der oberen Bodenschicht und zum Stochern nach Beute in Löchern. Denn neben Gras, Laub und Früchten frisst es kleine Insekten.

Mütter, der in kleinen Gruppen lebenden Tiere, lassen ihren Nachwuchs die Beute vom Horn ablecken, sonst nur die Männchen die Weibchen, als eine Art Paarungsgeschenk.

Sie nächtigen in selbst gegrabenen und mit allerlei Laub und andern weichen Sachen ausgepolsterten Erdkühlen und können für einige Tage in einen kraftsparenden Schlaf übergehen. Sie legen zudem kleine Vorräte an, die sie nicht immer wiederfinden, sodass aus den Nüssen gern junge Triebe sprießen. So gelten sie zuweilen als Aufforster ganzer Wälder und ihr Horn als dem Humus affin. Einige große Raubtiere sollen in ihren Horsten sogar wenige Monocorne beherbergen, die ihre Unterkunft von Ungeziefer freihalten und als „Untermieter“ am Rand des Horsts wohnen, doch mag dies nur ein Gerücht sein.

Es gibt sowohl eine nördliche Abart - *Nadelhorn* - mit dichterem Fell, das heller ist, dunklere Punkte hat und sich im Winter weiß färbt, als auch eine südliche, das *Siksha* der Dschungel, welches etwas schlanker ausfällt und neben Punkten einen ebenso gefärbten Streifen entlang der Wirbelsäule aufweist. Sikshas leben zudem in größeren Gruppen und können recht laut pfeifen, um Gegner zu irritieren oder von den Jungen abzulenken.

Verbreitung: Wälder bis zu den Türmen des Morgens und Haehnyrrwald, Buschland (selten); Nadelhorn: Wälder nördlich davon und Türme des Morgens, Grasland (selten); Siksha: Regenwälder Zentral-Myranors (außer Shindrabar) und Buschland (selten)

Werte: Miragh (Myr-HC S. 269) mit folgenden Unterschieden: Hornstoß **AT** 12, **TP** 1W+2, Gezielter Angriff (SP statt TP);

Nadelhorn: **RS** 2 statt 1, Fell statt Haut (anderthalb Ag);

Sikshas: **PA** +5, **GS** +1, Gewicht nur 15 Okul, Fleisch (3 Portionen)

Gandar

(Myr-Gandar, Mhz. Myr-Gandare)

„Myr-Gandur soll fünfhundert dieser Steppentiere erlegt haben, woher auch deren verballhornter Name Myr-Gandar stammen soll. Zu finden sind diese Tiere wie andere Monocorne auch in den Steppen und Wüsten des nördlichen Myranor. Sie benutzen ihr – passenderweise – in Schaufelform endendes Stirnhorn weniger zur Verteidigung als vielmehr zum Graben nach Nahrung und Wasser. Von daher scheint es mir wahrscheinlicher, dass Myr-Gandur im ersten Imperium den Bau einiger Hochstraßen und Herbergen initialisierte, statt sich auf die Jagd nach diesen Tieren zu begeben. Bei Gelegenheit werde ich Euch ein - hoffentlich lebendes - Exemplar zukommen lassen.“

- Brief des Oktadodes te Phraisophos an seinen Lehrmeister, neuzeitlich

Ein Myr-Gandar - oder einfach Gandar - erreicht die Ausmaße größerer Hunde-Rassen, hat eine stämmige Statur mit beigem, leicht zotteligem Fell mit wenigen dunkleren Längsstreifen und ein auffallend großes Stirnhorn, das in drei bis fünf Spitzen endet. Zwischen diesen spannen sich Hornplatten, wie Schwimmhäute einer Risso-Hand. Mit diesem Horn gräbt das Tier an bestimmten Stellen wie vertrockneten Büschen im Boden nach Wurzeln, Knollen und Wasser, doch verschmäht es auch keine oberirdische Kost wie Blätter etc. Gegen Feinde setzt es meist einen einzigen, niederschmetternden Hornstoß ein, um anschließend mit einem Tritt nachzusetzen oder zu fliehen. Es bevorzugt die Nacht, Vor- und Nachmittage für Aktivitäten, die anstrengender als Schlafen sind.

Sie leben in Herden bis zu 50 Tieren, angeführt vom ersten Männchen, das die Marschrouten wählt. Die halbwüchsigen Böcke müssen die Herden mit zwei Jahren verlassen und leben in eigenen Gruppen. Ein oder zwei auf einmal werden manchmal von einer gemischten Herde akzeptiert und dürfen sich mit rangniederen Weibchen paaren, bis einer durch ein dem Ringkampf ähnelndes Duell aufsteigt. Doch scheint dabei auch die Erfahrung eine Rolle zu spielen, folgen die Weibchen doch keinem Anführer, der keine Futterquellen findet. Ihr hervorragendes Gedächtnis hilft zusätzlich beim Wiederfinden von verborgenen Quellen und Nahrung. Dadurch können sie in Wüsten und Savannen erstaunlich gut überleben, im Buschland sind sie dagegen kaum anzutreffen, behindert sie ihr Horn hier doch sehr.

Es liegt wohl an der Tatsache, dass die meisten Wüsten des nördlichen Myranor von Chrattac erschaffen und bewohnt werden und das Tier Fleischfresser wie Felide nicht mag, dass Gandare

selten gezähmt werden, obwohl dies an sich keine große Herausforderung darstellt und sich bei zwanzig bis dreißig Lebensjahren durchaus lohnt. Ihr Fell ist für Decken und schlichte Kleider geeignet und das Fleisch bekömmlich.

Verbreitung: Wüsten, Savannen, selten Buschland

Größe: 0,8 bis 1 Grad, Höhe 1 Spann weniger

Gewicht: 45-60 Okul

INI 10+1W6 **PA** 7 **LeP** 25 **RS** 2 **KO** 16 **WS** 8

Hornstoß: **AT** 11 **TP** 1W+1 **DK** HN

Tritt: **AT** 10 **TP** 1W+3 **DK** H

GS 14 **AuP** 50 **MR** 1 **GW** 3

Besondere Kampfregeln: Kleiner Gegner, Niederwerfen (Tritt 2, Hornstoß 7), zwei AT/KR (Umworfen, anschließend andere Angriffsart, dafür keine PA in derselben Runde)

Jagd: +10, Angriff oder Flucht

Beute: Horn (10 Ag), Fell (6 Ag), Fleisch (um 30 Rationen)

Riesengandar

„Dem Myr-Gandar verwandt, doch breiter und noch besser im Graben ist der Riesengandar, dem Khemosi nur im Rudel nachstellen. Dies ist eine weise Entscheidung dieser lauten Tiere, wie mir die Beobachtung einer Jagd auf Riesengandare durch die hiesigen Leonir eindrucksvoll vor Augen führte.“

- Oktadodes te Phraisophos

Wo die kleinen Vetter eher fliehen, bilden die Herden der Riesengandare kreisförmige Wälle ihrer massigen Körper um ihre Kälber; Wälle, die nicht leicht zu überwinden sind. Dies gleicht die Tatsache, dass ihre Herden bestenfalls zwei Dutzend Tiere umfassen, mehr als aus. Zudem graben sie teils tiefe Löcher und Gräben, die angeblich Wasser zu Samen führen sollen. Den Hornteilen ist jedenfalls eine leichte Affinität zu Wasser und Humus zu eigen (Wahrnehmungs- und Manifestations-Stabzauber mit daraus gefertigten Zauberstäben beim Ausführen um 1 erleichtert). Überhaupt sind sie viel familiärer und hängen geradezu aneinander. So kommt es schon mal vor, dass ein Männchen, das neuer Anführer wird, von den Weibchen vertrieben wird. Die Männchen werden mit drei Jahren verstoßen, die Lebenserwartung liegt bei 40 bis 50 Jahren. Wegen ihrer familiären Ader lassen sie sich kaum einzeln halten, sind jedoch mit etwas Übung zu zähmen. Ansonsten siehe bei ihren kleinen Verwandten. Am ehesten fallen sie Gruben zum Opfer, wenn sie keine Zeit haben, sich über den Rand freizugraben.

Verbreitung: Wüsten, Savannen

Größe: um 2,2 Schritt lang und 2 hoch

Gewicht: 1.000 Okul

INI 7+1W6 **PA** 5 **LeP** 65 **RS** 4 **KO** 20 **WS** 10

Hornstoß: **AT** 12 **TP** 2W+1 **DK** HNS

Tritt: **AT** 10 **TP** 2W+2 **DK** H

GS 12 **AuP** 65 **MR** 1/8 (Geist/Körper) **GW** 13

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Niederwerfen (Tritt 5, Hornstoß 10), Überrennen (8, 2W6+5), Zwei AT/KR (wie Gandare)

Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff

Beute: Horn (15 Ag), Fell (12 Ag), Fleisch (um 300 Rationen)

Busch- und Dschungelhorn

Neben dem Khardan ein weiteres Monocorn, dessen Horn (ein halber Spann) einer Klinge gleicht. In diesem Fall ist es jedoch durchgehend einem Dolch nachempfunden, dessen obere, leicht gebogene Seite scharf ist, die gerade untere aber nicht. Es lebt in kleinen Herden in Wäldern der Tropen und Subtropen und stellt gleich den Hirschen des Nordens eine beliebte Jagdbeute, weshalb es schnell die Flucht ergreift. Sein Fell ist über den Hufen schwarz und wird nach oben hin heller, bis zu ein bis drei rotbraunen Streifen entlang des dunkelbraunen Rückens.

Die Dschungelhörner der Regenwälder (südlich Cantaras) sind etwas schlanker und wendiger.

Verbreitung: Wälder der Tropen und Subtropen, Buschland

Größe: 4 bis 4,5 Spann Länge, einen halben Grad Schulterhöhe

Gewicht: bis 100 Okul

INI 8+W6 **PA** 10 **LeP** 28 **RS** 1 **KO** 10 **WS** 5

Hornstoß: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H

GS 14 **AuP** 35 **MR** 1/3 **GW** 4

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4, Stoß)

Jagd: +10, Flucht

Beute: Horn (12 Ag), Fleisch (um 45 Rationen)

Dschungelhörner der Regenwälder: ein halber Spann weniger Größe, Gewicht 20 Okul weniger, PA +2, LeP -3

Die Legende vom Monocornen-Friedhof

„In den Savannen westlich des Meers der Schwimmenden Inseln, nicht jedoch Mayenios, berichten die Einheimischen hin und wieder von seltsamen Plätzen, an die sich die Einhörnigen zurückziehen, wenn ihre Zeit gekommen ist. Dort sterben sie. Doch entfernen Raubtiere die Hörner angeblich nicht, oder die Monocorne graben sie vorher ein. Ja, Raubtiere sollen die Hörner sogar zu solchen Orten bringen, wenn sie ein Tier außerhalb getötet haben. Die vielen Hörner versprechen einen gewissen Reichtum, doch sollen die Geister von Riesengandaren, die solche Kuhlen einst auch angelegt haben, sie bewachen. Schwer zu sagen ist, was davon zu halten sein soll.“

Aber mein Stab funktioniert noch ausgezeichnet, und es wird Zeit, wieder nach meiner Domäne zu sehen. Daher auf bald.

Euer zutiefst ergebener Schüler Oktadodes te Phraisophos“

- Oktadodes te Phraisophos

Gossenfisch

„Man muss schon erheblichen Hunger und geringe finanzielle Mittel sein eigen nennen, um eines jener Tiere zu verspeisen, deren Name allein schon ihre mangelnde Schmackhaftigkeit verrät. In den Kloaken der Elendsviertel sind sie zu finden, wo sie sich wohl von allem ernähren, was sie an Unrat finden. Sicherlich schreckt dies alle Raubtiere ab, die zwischen den Baracken der Armen herumstreifen – kluge Tiere.“

- Oktadodes te Phraisophos

„Es ist jedoch interessant, zu sehen, wie sich die Larven entwickeln. Zudem, mein lieber Oktadodes, zeugt ihr Lebensraum von einer hoch entwickelten Resistenz gegen alle möglichen Schadstoffe – ein Potenzial, dass nicht leichtfertig verschwendet werden sollte. Und sie nähren die Armen. Vielleicht sind sie gar desselben Ursprungs wie Varken? Ach, nun blickt nicht so entsetzt.“

- Syriquia de Phraisophos im Gespräch mit Oktadodes te Phraisophos, neuzeitlich

Diese kleinen, flunderähnlichen Tierchen sind durchsichtig, was sie für alle Fressfeinde zur schwer auszumachenden Beute werden lässt. Sie haben zumeist einen fauligen Geschmack, der von ihrer Nahrung herrührt. Sie fressen so ziemlich alles, was an organischen Abfällen zu finden ist. Die kleinen, durchsichtigen Eier sind klebrig. Die Mütter nehmen sie nach dem Leichen und der Befruchtung in den Mund auf, um sie bei Gelegenheit auf einen Passanten zu spucken. So gelangen sie zu ihrer weitreichenden Verbreitung. Nach ein paar Stunden und beim Ansteigen der Luftfeuchtigkeit fallen sie ab, landen mit etwas Glück in einer Pfütze - und gelangen so zu ihrer weitreichenden Verbreitung.

Im Falle eines Angriffs entleeren sie ihre Urinblase, bevorzugt in Richtung des Gegners, was immerhin bis auf Nahkampfreichweite gelingt.

Kaum bekannt ist, dass in der Wildnis die Verwandtschaft der Gossenfische lebt, die allerdings kleiner ausfällt, da sie hier nicht durch ihre unangenehme Umgebung geschützt ist. Doch auch dort leben sie nur im Süßwasser.

Verbreitung: von der Seenplatte Ochobenius bis Makshapuram, vor allem Metropolen

Größe: wild lebend 2 bis 4 Finger, in der Stadt 6

bis 8

Gewicht: 4 bis 8 Uncia

INI 10+W6 **PA** 6 **LeP** 3 **RS** 0 **KO** 1 **WS** 1

Urinstrahl: **AT** 11 **TP** -* **DK** HN

GS 7 **AuP** 6 **MR** 1 **GW** 1

Besondere KampfregeIn: Sehr kleiner Gegner (AT +6, PA +4), durch die gute Tarnung schwer auszumachen (+2 Mali im Fernkampf)

Jagd: +6, Flucht oder Strahl

Beute: 1 Ration (meist fauliger Geschmack), ein paar Gräten

*Der Strahl verursacht bei einem Treffer den Nachteil Unangenehmer Geruch für einen Tag. Eine gründlichen Reinigung beseitigt dieses Manko.

Kloakenkröte

Ein grünbräunliches Tier von einem halben Spann Umfang, in dessen Maul eine erstaunlich große Beute passt. Es ist nicht wählerisch und frisst alles, was es verschlingen kann. Zum Schutz vor Feinden und Widrigkeiten der Jahreszeiten kann es sich im Erdreich eingraben und mit Schleim umhüllen, der hart wird und so eine gewisse Feuchtigkeit und Temperatur erhält, die das Überleben der Kröte sichern. Sie kann kleine, harte Klümpchen dieses Speichels als Geschosse auf Gegner schießen, was doch schmerzhafter ist, als vermutet. Zudem neigen diese dazu, zu haften, sodass sie nur schwer zu entfernen sind. In der Wildnis sind die Kröten seltener, in der Stadt hilft

ihnen ihre Widerstandskraft gegen Schadstoffe.

Im Jahr der kochenden Flüsse sollen sie entweder massenhaft aus den Flüssen in die Städte geflohen sein oder sich zu wahrhaft epischen Plagen vermehrt haben, die mancherorts ganze Ernten vernichteten, da alle Fressfeinde das Zeitliche gesegnet hatten.

Verbreitung: gemäßigte bis subtropische Breiten, besonders Metropolen

Größe: ein halber Spann Körperdurchmesser

Gewicht: 10 Uncia

INI 12+W6 **PA** 6 **LeP** 9 **RS** 1 **KO** 2 **WS** 2

Spucke (W3+3 pro Tier): **AT** 12 **TP** 1W3+2*

DK HNS

GS 6 **AuP** 12 **MR** 2 **GW** 2

Besondere KampfregeIn: Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT +4, PA +4)

Jagd: +4, Fluchtf

Beute: 1 Ration

*Klebrig, zum Entfernen ist eine Probe auf *Heilkunde Wunden* oder FF erforderlich. Scheitert diese, bleibt der Klumpen entweder haften - Probe scheitert mit geradem Würfelergebnis, andere Dinge und Kleidung können daran kleben - oder es wird ein Stück Haut mit abgerissen, was W3 SP verursacht. Diese SP werden mit den SP des Angriffs verrechnet. Ist das Ergebnis größer als die Wundschwelle des Helden (in der entsprechenden Zone), erleidet dieser eine normale Wunde.

Ars Myrana 2011

"Das Ergebnis wurde am gestrigen Tage, dem Markttag IV im Raia, im Rahmen einer großen Veranstaltung bekannt gegeben. Geladen hatten die Veranstalter der diesjährigen Illacrion-Meisterschaft. Angeführt wurde die Bekanntgabe, wie auch die gesamte Präsentation, von Majestät Archomagus Patricianus Serr Siminia quo Illacrion. Die Verkündung der Gewinner übernahm Magnifizienz Magus Tabuinianus ti Kouramnion, der als Prohierarch des Shinxir den Wettstreit durchgeführt hatte. Weitere Würdenträger und Mitglieder von Hohem Konvent, Hoher Kanzlei sowie der Hohen Kommandantur waren anwesend, eine entsprechende Liste ist im Anhang beigelegt. Nach einigen einleitenden Worten wurden die Namen der Preisträger bekannt gegeben. In der Reihenfolge ihrer Platzierungen sind dies:

1. Claas Rhodgeß - **Von Sklaven und Optimaten**
2. Kirsten Schwabe - **Die letzten Stunden der Berussa**
3. Constantin Hoppe - **Der Zug der 10.000**, Thomas Pichler - **Das Zeichen des Tiers**
4. **Verrat im Grenzland**
5. **Grüne Rache**
6. **Im Griff des Abgrunds**
7. **Die Fänge der Kobra**
8. **Der Fels der Gefallenen, Die Belagerung von Sidor Caranas**
9. **Die Illusion von Macht, Xelos**
10. **In den Straßen von Sidor Covanior**
11. **Brajanstag**
12. **Blutjung**

Damit ist die diesjährige Illacrion-Meisterschaft mit einer erstaunlich hohen Beteiligung zu Ende gegangen. Ein so großes finales Teilnehmerfeld konnte man lange nicht mehr verzeichnen und es wird abzuwarten bleiben, ob sich daraus nicht einige namhafte Künstler entwickeln werden. Das Potential, so der Prohierarch später, sei bei einigen Beiträgen im Wettbewerb deutlich geworden und solle auch fürderhin gefördert werden. Am Rande der Veranstaltung war es mir bereits vergönnt, den einen oder anderen Teilnehmer zu einer kurzen Abhandlung in unserem Hausblatt zu überreden [...]"

Dorinthapoles, Austragungsort der IV. Runde der Illacrion-Meisterschaft 4781 IZ, Bericht des Hauses Eupherban, transkribierte Version

Vom Gossenangler

von Dennis Rüter

Mit knurrendem Magen saß er da, vor ihm das Bächlein, dass sich nach dem letzten Sturm in der Gasse zwischen den heruntergekommenen Häusern gebildet hatte. Die Schnur blieb ruhig, unbewegt wie das Wasser selbst. So ließ er den Blick schweifen, zu den Baracken aus Holz, Stroh, Lumpen, Flechtwerk, Lehm und Stein, wild durcheinandergewürfelt. Hier und dort gab es kleine Anbauten, die ohne den Schutz der Stadt und der anderen Viertel drumherum beim ersten Windstoß in sich zusammengefallen wären. So aber lagen sie geschützt.

Er wandte sich wieder der Schnur zu, die weiterhin so tot herabhing wie die Reste eines Busches neben dem Bach, den die Bewohner erst vor kurzem ausgerissen hatten. Er kannte die Stelle, und gestern hatte der Busch noch vor sich hin gewuchert. Sie kochten damit, wie der Rauch aus einem nahen Verschlag verriet. Der Geruch indes sprach nicht für nahrhafte Speise, sondern für Schnaps.

Unzufrieden blickte er wieder den Bach an. An der Schnur tat sich noch immer nichts, während die Sonne, die sich zwischen den Wolken hervorquälte, das Wasser in vielen Farben schimmern ließ. Eine kam hinzu: ein gelber Strom, der auf seine Stelle zuhielt. Er schaute nach links, wo ein Mann gerade seinen Nachttopf entleerte. Das musste er nicht haben!

Er packte seine Sachen und marschierte hinüber zu dem großen Bauwerk, an dessen Mauerwerk Hütten wie Ranken von Wein emporsprossen, erklimmte die mitgenommene Fassade und ließ oben den Blick schweifen. Das alte Aquädukt besaß mehr Löcher als seine Weste, und sie waren ebenso bunt geflickt. Grünzeug wucherte hier und da, kleine Leitungen zapften Nass für Gärtchen ab – oder die Wasseruhr von Sidorius und Sidorias.

Er suchte sich eine Stelle, wo er sitzen konnte, ohne vom Wind umgeworfen zu werden und zu Tode zu stürzen, und warf seine Angel aus. Nach kurzer Zeit, in der er dem Treiben auf dem nächsten Marktplatz zusah, bemerkte er über sich einen Schatten, der sich zu schnell für eine Wolke bewegte. Er zog seinen Knüppel – etwas hochtrabend Friedensstifter geheißen –, sprang auf und wandte sich um. Ein Stück neben ihm landete einer der Gefiederten, die breiten Schwingen ausgestreckt hinter dem Rücken lassend.

„Was sucht ein Himmelskind hier?“, fragte er.

„Was ein Erdkind?“, gab die Gestalt zurück. Ihr Brustpanzer funkelte im Licht.

„Ich angle.“ Langsam setzte er sich. Wenn der Fremde ihn angreifen wollte, hatte er keine Chance, ohne Rüstung und so einen wuchtigen Speer, wie er zwischen den Flügeln emporragte. „Bin hungrig. Ihr esst vielleicht nur Wolken ...“

„Warum hier? Ist das ... nicht verboten?“

„Der Aquädukt versorgt nur unser Armenviertel. Daher wird er kaum noch gewartet. Zudem wurde die Hauptleitung vor Jahren erneuert und tiefergelegt, sodass sich hier nur noch Regenwasser sammelt.“

„Und da leben Fische?“

„Nun ...“, begann er, als er einen Zug an der Leine bemerkte. Hastig zog er die Schnur zu sich, gegen den Drang seines Opfers ankämpfend, nicht im Kochtopf zu landen. Dann baumelte vor ihm eine stinkende Kröte. „Sieht gut aus.“

„Gut? Isst du das?“

„Immer noch besser als aus der Kanalisation. Die Ratten von dort haben oft ...“, erklärte er, doch der Fremde erhob sich und flog davon. „... zwischen den Zähnen, Flügelmann.“

Aus Geschichten vom Volke, Raiaphonis ay Illacrión e Cantera, neuzeitlich

In den Gassen der Armenviertel imperialer Städte finden sich auch jene Gestalten, die ihren Unterhalt mühsam mit dem Fischen in brackigen Tümpeln, stinkenden Rinnsalen oder am Stadtrand verdienen, wo die Abwässer der Stadt hinaus strömen. Sie haben nicht das Geld, um sich ein Boot zu leisten, und ihre Familie konnte ihnen keine Werkstatt vererben, um als Handwerker ein Auskommen zu finden. Sie heißen daher schlicht Gossenangler.

Herkunft und Verbreitung

Es liegt auf der Hand, dass es die Ärmsten der Freien oder Entflohenen sind, die sich diesem Erwerb widmen müssen, um ihre Bäuche zu füllen. Die Armenviertel des Imperiums, ausgenommen der grünen Insel Era'Sumu, sind ihre Heimat. In windschiefen Hütten, billigen Mietskasernen, die so schnell errichtet sind, wie sie einstürzen, und umgebauten Ruinen finden sie zumindest ein Dach über dem Kopf.

Tagesablauf

„Der frühe Seemann fängt den Fisch“, heißt es in Fachkreisen. Dies gilt auch für Gossenangler. Meist schon in der Dämmerung machen sie sich auf den Weg. Ein geeignetes Plätzchen sollte vor den Widrigkeiten des Wetters - sengende Sonne, Sandstürme, Regen, Schneetreiben - schützen, nicht gerade Basis des lokalen Schlägertrupps sein und Aussicht auf Beute bieten. Dabei mag es sich manches Mal gar um die Kanalisation handeln. Dann werfen sie Angel oder Netz aus und warten. Seltener tragen sie stattdessen Speere zur aktiven Jagd. Kommt eine geeignete Beute – ein kleines Tier - in Reichweite oder verfängt sich, gilt es, rasch zu handeln. Ein paar Schläge mit dem Friedensstifter später ist der Frosch, Fisch, Ratte oder sonst was bereit, gekocht zu werden - oder roh verzehrt, was bei der mangelnden Fleischqualität wohl keinen großen Unterschied macht. Wenn der Angler mehr fängt, als er für seinen knurrenden Magen benötigt, verarbeitet er es auf sehr einfache Weise zu schlichtem Werkzeug oder versucht, einen Käufer zu finden. Es gibt einige Handwerker, Alchimisten oder Köche, die ungewöhnliche Zutaten für ihre Arbeit schätzen. Ein Schälchen Reis in der nächsten Garküche, während der Besitzer das Fleisch zu Kuanua für einen feliden Kunden verarbeitet, stellt eine willkommene Ergänzung des Speiseplans da. Gegen Abend geht der Angler zurück zu seinem Unterschlupf, mit einem Gylbara-Gebet auf den Lippen – und vielleicht mal einer kleinen Gabe für den nächsten Tempel –, dass sein Plätzchen nicht eingestürzt ist. Vielleicht kann er unterwegs noch einem neugierigen Reisenden den Weg zum Marktplatz oder Stadttor zeigen. In der am wenigsten unbequemen Ecke seiner Wohnung legt er sich nieder, seinen Knüppel fest umklammert, falls ein angetrunkener Schläger oder sehr verzweifelter Einbrecher versucht, ihn noch um das bisschen zu erleichtern, das er mühsam beisammen hält.

Kleidung und Waffen

Sie tragen die übliche Mode des großen Reichs nebst Kapuze oder Sonnenhut, und zur Wehr in der Regel nur einen Friedensstifter (oder im glücklicheren Fall einen Fustibalus). Ihre schlichte Angel besteht oft nur aus einer Schnur, die um die Waffe gebunden wird, Haken und vielleicht Köder. Rüstung können sich die wenigsten leisten.

Der Gossenangler im Spiel

Angesichts der widrigen Lebensumstände ist es sehr leicht, sich eine Motivation für einen solchen

Charakter in Spielerhänden auszudenken: die Suche nach einem besseren Leben. Vielleicht findet er zufällig ein Artefakt oder Schmuckstück, das ihn in Kontakt mit einem Optimaten bringt, der in seinem Viertel irgendwas Interessantes oder Gefährliches vermutet. Oder der Angler stößt auf der Jagd zufällig auf eine geheime Versammlung maskierter Gestalten. Die Möglichkeiten sind vielfältig.

Gossenangler (als Variante des Jägers, 10 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 12, KO 12, KK 10

Start-SO: 1 statt 4 (max. 4)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Hohe Lebenskraft, Immunitäten/Resistenzen gegen Gifte und Krankheiten/Übler Geruch

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig

Kampf: eines der folgenden Talente +3: Dolche, Hiebaffen, Ringen, Stäbe, Speere +1, Schleuder oder Wurfmesser oder Wurfspieß +2

Körper: Klettern +1, Schwimmen oder Sich Verstecken +2, die andere +1, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Gassenwissen +4 statt Wildnisleben

Natur: Fischen/Angeln +3

Wissen: -

Sprachen: Myranisch +4

Handwerk: Fleischer +2, Heilkunde Gifte oder Krankheiten oder Wunden +2, ein weiteres +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Heimatort, Viertel) statt Geländekunde

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meister d. Improvisation

Ausrüstung: zur Kultur passende, schlichte Kleidung, einfache Waffe nach Wahl (wie Dolch oder Friedensstifter oder Fustibalus oder Speer oder Stabschleuder), dazu Wurfmesser oder ein halbes Dutzend Schleuderbleie oder 3 Wurfspieße, Messer, Schnur mit Haken oder Netz, weitere Ausrüstung für 1 Argental

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: Manuel Doebel, Thomas Gellert (*Talamon Grat*), Thilo Gellert (*Teutonicus*), Peter Horstmann, René Littek (*Midir*), Kirsten Schwabe sowie TD, Allan Lathwell, Eva Dünzinger für Uhrwerk-Verlag

Texte: Manuel Doebel, Peter Horstmann, Corinna Kersten, Ralf Kurtsiefer, Dennis Rüter, Kirsten Schwabe, Jan Stawarz

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

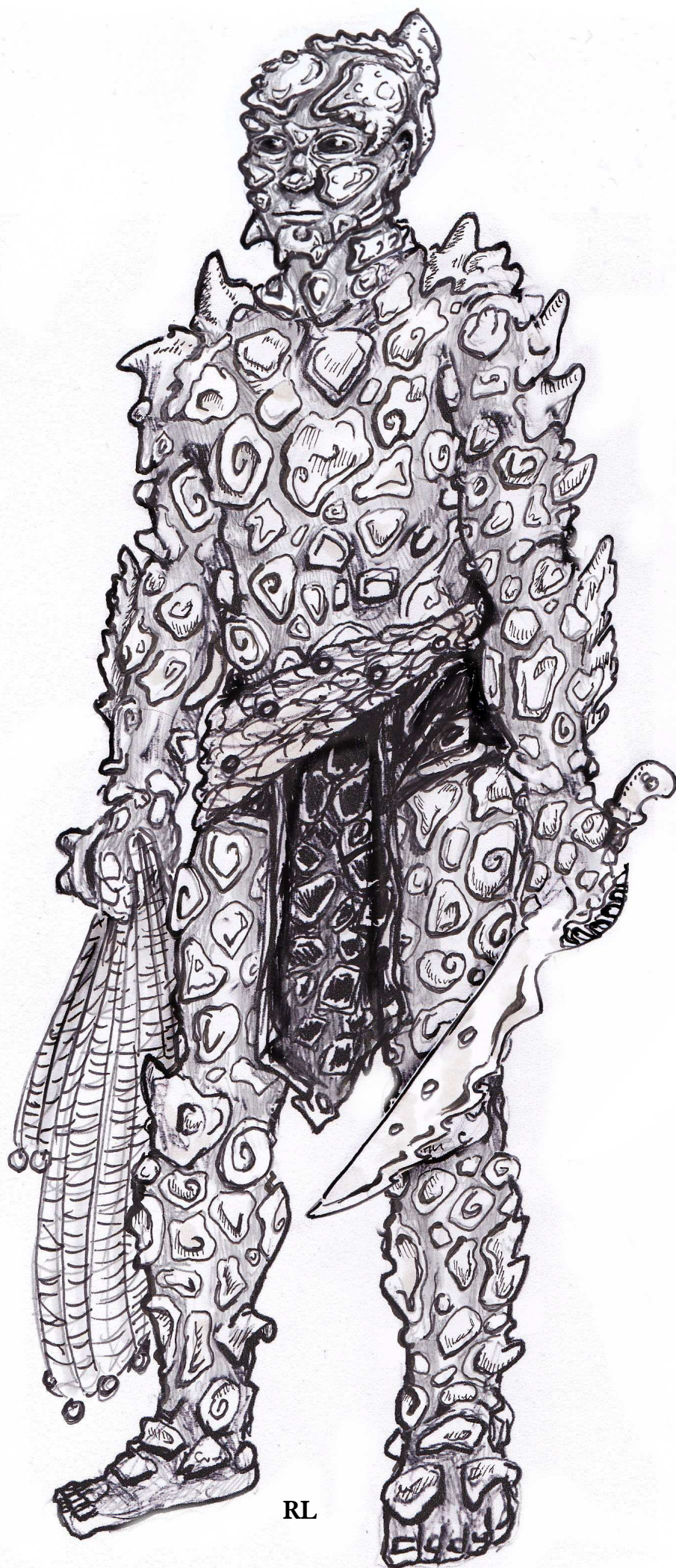
Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der "Memoria Myrana" - Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf die "Memoria Myrana" jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

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.

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses- Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.“ Die Nutzung der Inhalte und Begriffe zu DSA-Myranor erfolgt mit der ausdrücklichen Genehmigung durch den Uhrwerk-Verlag.

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



RL