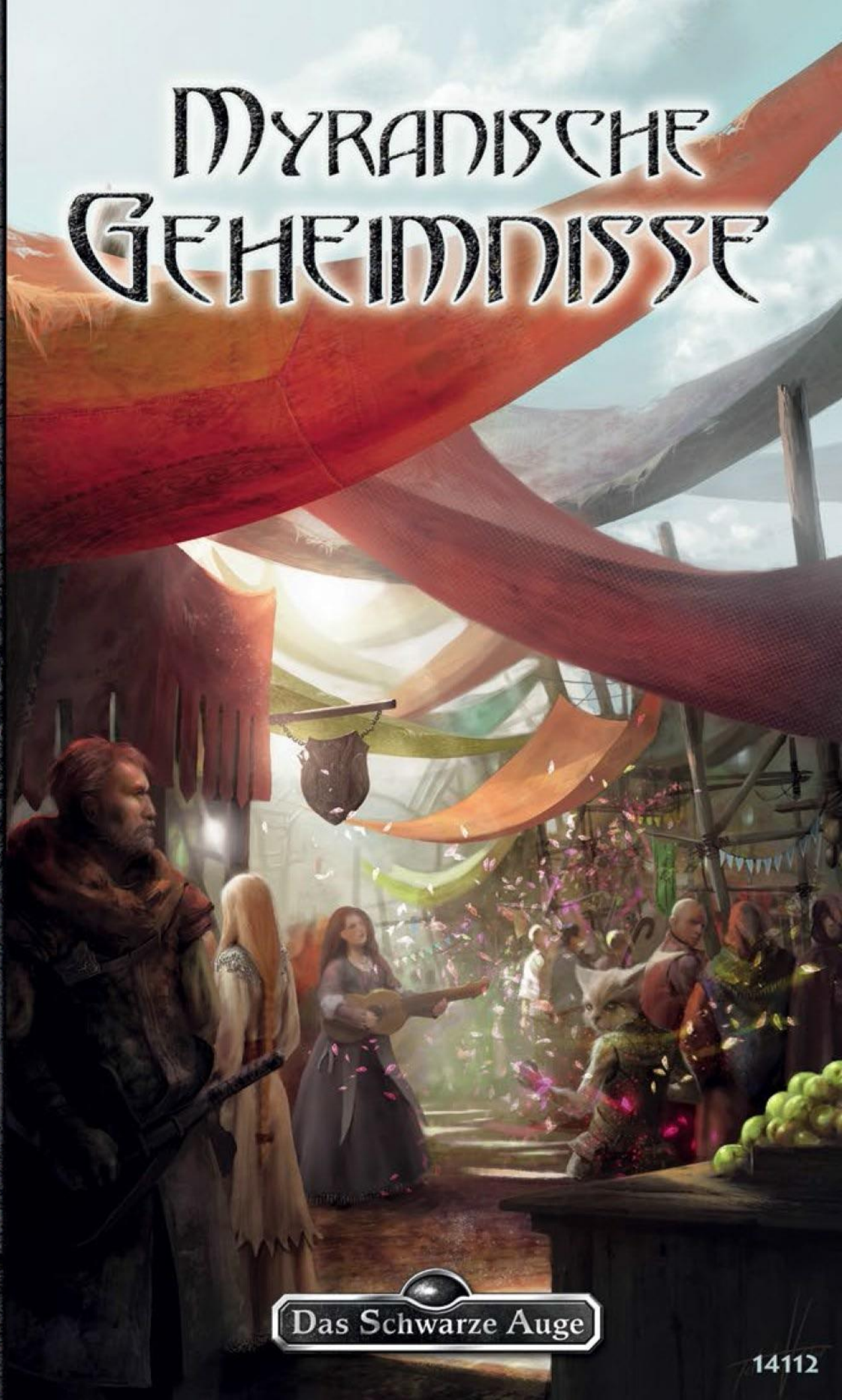




PETER HORSTMANN & RENÉ LITTEK

VERMISCHTE BEITRÄGE ZUM  
IMPERIALEN NORDEN

# MYRANISCHE GEHEIMNISSE



Das Schwarze Auge

14112

# MYRADOR

QUELLENBAND

## MYRANISCHE GEHEIMNISSE



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG



**MYRANOR:**  
**Myranische Geheimnisse**

**Umschlagillustration**

Viktor Fetsch

**Umschlaggestaltung & Satz**

Ralf Berszuck

**Innenillustrationen**

Eva Dünziger, Peter Horstmann,  
René Littek, Bernadette Wunden

**Karten und Pläne**

Markus Holzum, René Littek

**Lektorat**

Uli Lindner

**Gesamtredaktion**

Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,  
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA  
sind eingetragene Marken der Significant GbR.  
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



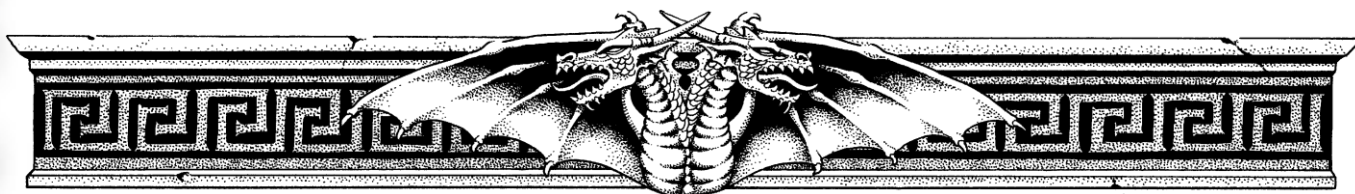
# Myranische Geheimnisse

Ein Quellenband für Myranor  
von Peter Horstmann und René Littek

Mit Beiträgen und Ideen von

Manuel Doebel, Benjamin Dronek, Sabine Eimke, Friedrich Grell,  
Annekathrin Hepp, Peter Horstmann, Mark Koschmieder, Kai König,  
Stefan Küppers, René Littek, Ingo Löppenber, Christoph Michaelis, Mario Miernik,  
Matthias Reinhard, Christian Saßenscheidt, Sean David Schöppner,  
Thomas Weber, Michael Wild

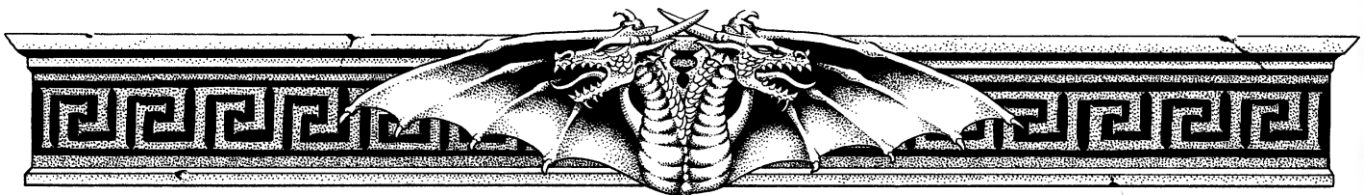




# Inhalt

|                                                      |    |                                                                       |    |
|------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Vorwort .....                                        | 5  | Dunkle Gabe <i>Tarnen</i> .....                                       | 56 |
| Die Korrespondenten .....                            | 6  | Vom Geschmeide der Wünsche .....                                      | 57 |
| Porta Exteria – Myranische Pforten des Grauens.....  | 7  | Geister und Schrecken der Nacht –<br>Mythengestaltender Ban'shi ..... | 59 |
| Galasal – Stadt uralter Träume .....                 | 9  | Das Siegel der Gruft.....                                             | 61 |
| Geheimnisse Galasals .....                           | 12 | Der Eisenwolf .....                                                   | 63 |
| Einwohner Galasals .....                             | 13 | Der Flugfuchs .....                                                   | 64 |
| Alogoia – Stadt der Pferdegöttin .....               | 14 | Kopiervorlagen.....                                                   | 65 |
| Thiaghara – Festung der Alben.....                   | 17 |                                                                       |    |
| Astaria – ein Stadtteil Trivinas.....                | 20 |                                                                       |    |
| Mysterien und Geheimnisse Astarias.....              | 24 |                                                                       |    |
| Die Lonoriden-Therme in Balan Cantara .....          | 26 |                                                                       |    |
| Der Immergrüne Tempel der Zatura .....               | 28 |                                                                       |    |
| Onachos – Wohnen in der Krypta.....                  | 31 |                                                                       |    |
| Chrattac-Spindel .....                               | 33 |                                                                       |    |
| Das Bankhaus zu Alonaia.....                         | 35 |                                                                       |    |
| Das Haus Onachos in Myrunhall.....                   | 37 |                                                                       |    |
| Die Geschichte des Hauses Onachos in Myrunhall ..... | 38 |                                                                       |    |
| Leben als Onachos in Myrunhall .....                 | 39 |                                                                       |    |
| Die Cammer in Sidor Myrunhalis .....                 | 41 |                                                                       |    |
| Mysterien und Geheimnisse .....                      | 44 |                                                                       |    |
| Equona .....                                         | 45 |                                                                       |    |
| Vom Wesen der Gottheit .....                         | 45 |                                                                       |    |
| Symbolik .....                                       | 45 |                                                                       |    |
| Der Kult.....                                        | 46 |                                                                       |    |
| Der Cirkel der Silberreihher .....                   | 46 |                                                                       |    |
| Geheimnisse der Silberreihher.....                   | 48 |                                                                       |    |
| Fels in der Brandung.....                            | 49 |                                                                       |    |
| Das Frühlingsfest der Satyare.....                   | 51 |                                                                       |    |
| Der Sternwurf – ein myranisches Orakel.....          | 54 |                                                                       |    |





# Vorwort

Wie bereits der Vorgängerband *Myranische Mysterien* aus dem Jahr 2001 ist das vorliegende Buch wieder eine bunte Sammlung verschiedener Artikel. In den letzten Jahren war gerade der Fanbereich sehr aktiv und hat eine Vielzahl von interessanten Texten erstellt. So war es schon länger unser Wunsch, eine Zusammenstellung einiger Beiträge der Fan-Zeitschrift *Memoria Myrana* herauszugeben. Diese wird nun ergänzt durch Beiträge aus dem sehr erfolgreichen Kreativ-Wettbewerb *Ars Myrana 2011*. Dadurch kommt ein bunter Strauß von Artikeln zusammen, der viele Aspekte des myranischen Settings näher beschreibt und mit spannenden Details bereichert. Wir haben uns dabei bemüht, die Texte so zu belassen, wie sie im Fanzine und im Wettbewerb erstellt wurden und nur hier und da behutsam angepasst, wenn sie durch neuere Publikationen einem gewissem Formatwechsel unterworfen waren (wie etwa die Beschreibung von Kreaturen nach der Veröffentlichung von *Myranische Monstren*) oder wenn sie inhaltlich im Widerspruch standen.

Um diese bunte Vielfalt in die Welt von Myranor einpassen zu können, haben wir uns eine kleine Rahmengeschichte ausgedacht: Der Trodinar der gyldraländischen Provinz Myrunhall, *Thumion al Alantinos*, betreibt seit einigen Jahren einen regen Briefwechsel mit der jungen Forscherin *Tychea Serra Tharamnos* in Trivina. Die beiden haben eine Art Wettstreit darum, interessante und skurrile Geschichten zu finden und diese dem anderen mitzuteilen.

Nun ist keinem der beiden bewusst, dass in der Schreibstube des myrunhallischen Trodinars ein Spion des Hauses Eupherban sitzt, welcher die Korrespondenz kopiert und an seine Vorgesetzten weitergereicht hat. Aus diesen Briefen hat der fleißige Honorat und Schreiber *Mendaciaturs Serr Eupherban*, welcher in der Kurierstube des Hauses in Sradapolis arbeitet, ein Dossier für seinen Herrn zusammengestellt. Die Texte wurden dabei nach ihrem Inhalt sortiert, was nicht immer mit ihrer chronologischen Reihenfolge übereinstimmt. Bei bestimmten ftemen wurden auch weiterführende Artikel eingefügt.

Der vorliegende Band behandelt dabei Texte, welche inhaltlich im nördlichen Teil des Imperiums angesiedelt sind. Beiträge zu den südlichen Regionen sind für einen Folgeband geplant.

Münster & Rietberg, im Mai 2013  
Peter Horstmann, René Littek

Mendaciaturs Serr Eupherban, Kurierdienst  
Sradapolis, an Levateremenes te Eupherban, Grüße!

Unseren fleißigen Mitarbeitern ist es gelungen, den Briefwechsel zweier Angehöriger der Hohen Häuser Alantinos und ftaramnos in Gyldraland zu verfolgen. Bei der einen Person handelt es sich um den Trodinar von Myrunhall, Eminenz ftumion al Alantinos, Adeptus Exemptus. Er gilt als Lebemann, war in Valantia lange Zeit als anerkannte Instanz in Fragen des gehobenen Stils angesehen. Nun lebt er an der Nordspitze Gyldralands. Die andere Person ist Exzellenz Tychea Serra ftaramnos. Zu beiden Personen finden Sie Informationen im Anschluss.

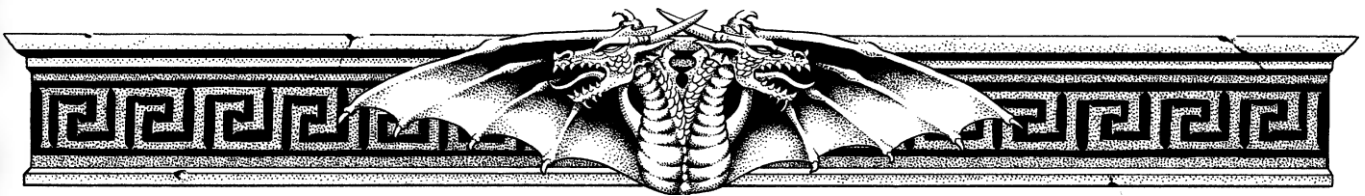
Es ist bisher nicht gesichert, ob die einzelnen Beiträge zu dieser Sammlung wirklich der Realität entsprechen oder mehr dem Wunsch entspringen, den vorherigen Bericht des jeweils anderen zu übertrumpfen. Wir haben sie zusammengetragen, um sie weiter auswerten zu können und den sich daraus zu erschließenden Nutzen für unser Haus zu überprüfen.

Die Texte wurden sortiert nach Schauplätzen, Gruppierungen, Beiträge zu kultischen oder magischen Aspekten und Kreaturen. Zu einzelnen Briefen und Geschichten habe ich mir erlaubt, zusätzliche Informationen beizufügen, um die Relevanz der Korrespondenz deutlich zu machen.

Wenn die Beiträge das Wohlwollen des Hauses finden, wäre es uns eine Ehre, die Arbeit fortzusetzen.

Sradapolis im Shinxir 4783 IZ  
Mendaciaturs Serr Eupherban

Seitenverweise auf das Buch *Myranische Magie* folgen der Seitenzählung der Erstauflage aus dem Jahr 2007. Die Seitenzahlen der für 2014 geplanten Neuauflage können hiervon abweichen.



# Die Korrespondenten

## Tychea Schülerin

**Beschreibung:** Tharamnos, Seregon der Doma

Alter ca. 28 Jahre, hellblonde Haare (bisweilen rot gefärbt), hellbraune Augen (bisweilen grün oder blau gefärbte Linsen), Größe ca. 1,7 Schritt, gut aussehend, schlanke Gestalt, die auffällige Oberweite weicht jedoch vom imperialen Schönheitsideal ab (geht Gerüchten zufolge auf eine „glücklich“ verpatzte Humusbeschwörung in der Lehrzeit zurück, mag aber auch ein Erbe haldingschen Blutes sein), ständig von einem angenehmen Geruch nach Zuckergespinnst umgeben (unbekannt, ob magisch erzeugt), trägt Kleidung in den Farben und mit den Symbolen des Hauses ftaramnos, vergleichsweise schlichter Zauberstab aus Himmelszeder (kompetente Stockfechterin).



### Werdegang:

Laut Agenten in Trivina im Stadtteil Astaria in einfachen Verhältnissen geboren, wuchs dort auf, bis sie von der Magierin Doma sa ftaramnos entdeckt und nach Xarxaron gebracht wurde. Nach Abschluss ihrer Ausbildung zurück nach Astaria entsandt, um die Interessen ihre Lehrmeisterin und in geringerem Umfang die des Hauses ftaramnos in der Freistadt zu vertreten. Überaus fähige Magierin, bekleidet offiziell den Rang einer Honoratin ihres Hauses. Da bereits ihre Lehrerin kein Interesse an der Hauspolitik zeigte und nur den Rang einer Ad-  
epta Maior bekleidet, ist Tychea streng genommen als „hauslose Magierin“ zu betrachten.

### Aktivitäten:

Erweckt in der Öffentlichkeit gerne den Schein einer gewöhnlichen Honoratin, um sich im Volk freier bewegen zu können, aber ihre magische Begabung ist in Trivina ein eher offenes Geheimnis. Hat sich im Gegensatz zum Großteil ihres Hauses einen Götterglauben bewahrt (Siminia und optimatischer Mysterienkult der Mada). Universalgelehrte, forscht auf zahlreichen obskuren Gebieten, laut Agenten stechen Albenkunde und

Mysterien ihrer Heimatstadt Trivina derzeit hervor. Wirbt bisweilen Abenteurer für Expeditionen an und begibt sich regelmäßig selbst auf Forschungs-Exkursion. Dies führt dazu, dass ihr Teil der Korrespondenz oft auch aus erster Hand stammt, während sich Trodinar ftumion eher an den Forschungen seiner weitläufigen Bekanntschaft bedient. Anders als ftumion hat sie keinerlei Interesse am Cursus Honorum und ist daher in weltlichen Dingen, wie politischen Ränkespielen und Intrigen, eher naiv und unerfahren. Vergisst offenbar gerne, dass ftumion al Alantinos als Trodinar eigentlich förmliche Anreden zustehen. Agenten vermuten, dass Tychea dem eigenen Geschlecht zugetan ist.

## Thumion al Trodinar von

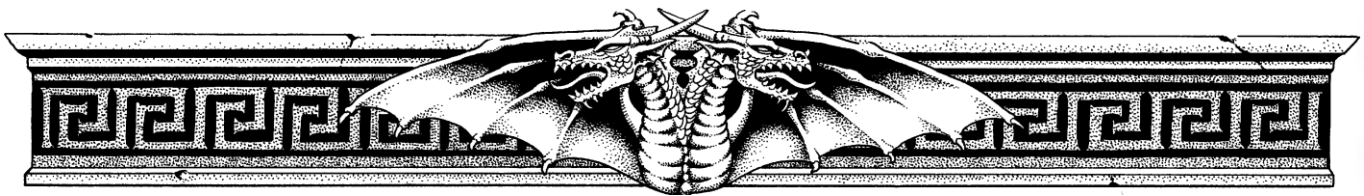
**Beschreibung:** Alantinos

Alter Mitte Fünfzig, dunkelbraune Haare, braune Augen, Größe 1,77 Schritt, übergewichtig, für einen Alantinos typischer Hang zu pompöser Kleidung, seine Triopta ist, untypischerweise, mit Perlmutter beschichtet, sein Stab wurde aus valantischem Rosenholz gefertigt. Trägt oftmals magischen Schmuck (an Mitra, Ringe, Kette), offenbar, um die Wirkung seiner Zaubers zu verstärken.

### Werdegang:

ftumion wurde 4728 IZ im valantischen Manossos geboren und dann bei Seregon fen Alantinos in ftespia in die Ausbildung gegeben. So lernte er neben der alantischen Magie auch das Handwerk eines Legitimatens. Schon bald fiel er durch einen besonderen Charme und eine geschliffene Rhetorik auf. Der frühe Erfolg stieg dem jungen Optimaten jedoch gewaltig zu Kopf, er wurde eingebildet und verlor durch sein besserwisserisches Gehabe den Anklang in der valantischen Gesellschaft. Es folgten einige Jahre des Lernens und ein mühsamer erneuter Aufstieg in die besseren Kreise. Für eine Zeit ging er nach Iolona und Balan Cantara, absolvierte seinen Militärdienst und agierte als Prator des Brajan. Aus diesen Tagen stammen eine freundschaftliche Beziehung zu Porphyrio Gamenicos sa





Illacrimon und die Einsicht, nicht ohne Beziehungen überleben zu können. Ein spektakulärer Erfolg als Prätor der Brajan-Garde in Sidor Valantis beendete die gesellschaftliche Durststrecke. In den Jahren der sozialen Einsamkeit entwickelte er einen Hang zum Nörgeln und eine Gier nach luxuriösem Leben. Im Jahre 4776 IZ wird der Adeptus Exemptus als ftumion I. al Alantinos neuer Trodinar der gyldraländischen Provinz Myrunhall.

#### Aktivitäten:

Tatkräftiger Trodinar, der durch seinen Sekretarius und ehemaligen Schüler Niveniondal Alantinos sowie ein Heer von Honoraten die Provinz regiert. Dabei ist er sehr bemüht, ein Netz aus Kontakten und unterschiedlichen Fachleuten aufzubauen, um sich in der ,neu-

en' Provinz eine eigene Machtbasis aufzubauen. Er perfektioniert die Rolle des jammernden Nörglers, mehr um dem Gegenüber ein falsches Bild zu präsentieren und aus der Position des unterschätzten Lebemannes heraus als gewiefter Staatsmann und Intrigant zu agieren. Schon allein die innerprovinzielle Kabale des Hauses Illacrimon gegen die Alantinos macht dieses Handeln erforderlich. Derzeit laziert er zwischen den einzelnen Häusern der Provinz, dem Orden des Drachen Yalsicor und Neidern aus den eigenen Reihen und versucht dabei die Provinz zu alter Größe zu führen. Der Versuch, sein Umfeld durch eine fähige Konkubine zu infiltrieren, schlug fehl, offenbar ist der Trodinar zwar an Frauen interessiert, ihnen gegenüber aber extrem zurückhaltend. Gerüchte sprechen von einer enttäuschten Liebe oder auch einer fernen hohen Minne.



## Porta Exteria — Myranische Pforten des Grauens

»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, mit allergrößtem Vergnügen habe ich Euren letzten Brief gelesen. Was waren das für auserlesene Augenblicke voll geistiger Erbauung. Die Geschichte, die Ihr mit so viel Spannung und Wortwitz beschrieben habt, feiert nicht nur Eure hohe Kunst der Sprachbeherrschung, auch weckte sie Erinnerungen an ein sehr erbauliches Gespräch in mir, welches ich vor einigen Jahren im wunderschönen Sidor Valantis geführt habe. [...] Auf einem der rauschenden Feste des für seinen auserlesenen Geschmack berühmten Ludensius dur Illacrimon, der, dass muss man ohne Neid zugeben, nicht zu Unrecht als rechte Hand des Patriarchen des Kunst liebenden Hauses gilt, traf ich auf Catorius na Aphirdanos. Er war

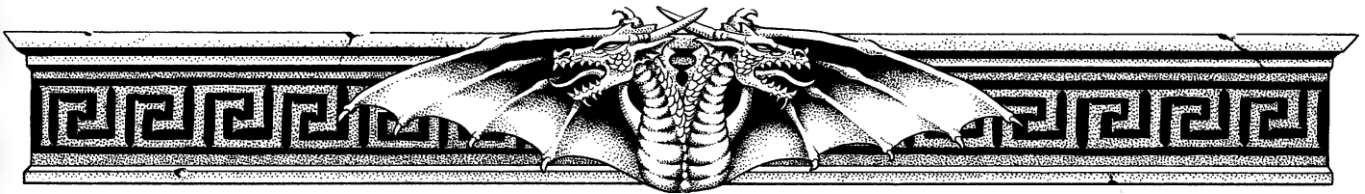
ob seines hohen Ansehens eingeladen worden, denn ein begeistern-der Beitrag zum Jubel des Festes war er eben nicht. Niemand kann behaupten, er wäre keine Koryphäe, doch werden sich nur wenige rühmen können, seinen Ausführungen über die Äußeren Domänen und ihrer Abwehr wirklich folgen zu können. So fand er kaum Anhang auf dem rauschenden Fest und ich erbarmte mich seiner. Wohl über drei Stunden wurde ich ihn nicht wieder los, doch was er mir dabei über seine Expeditionen in die Türme des Morgens berichtete, war ebenso interessant wie beängstigend. Seitdem habe ich schon ein anderes Bild von diesem Teil unseres geliebten Imperiums. [...] Ich habe dazu einiges von dem aufgeschrieben, was er mir in seiner väterlichen Art erzählte und es mit anderen Texten ergänzt [...].«  
—aus dem Briefwechsel



»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, mit allergrößtem Vergnügen habe ich Euren letzten Brief gelesen. Was waren das für auserlesene Augenblicke voll geistiger Erbauung. Die Geschichte, die Ihr mit so viel Spannung und Wortwitz beschrieben habt, feiert nicht nur Eure hohe Kunst der Sprachbeherrschung, auch weckte sie Erinnerungen an ein sehr erbauliches Gespräch in mir, welches ich vor einigen Jahren im wunderschönen Sidor Valantis geführt habe. [...] Auf einem der rauschenden Feste des für seinen auserlesenen Geschmack berühmten Ludensius dur Illacrion, der, dass muss man ohne Neid zugeben, nicht zu Unrecht als rechte Hand des Patriarchen des Kunst liebenden Hauses gilt, traf ich auf Catorius na Aphirdanos. Er war

ob seines hohen Ansehens eingeladen worden, denn ein begeistern-der Beitrag zum Jubel des Festes war er eben nicht. Niemand kann behaupten, er wäre keine Koryphäe, doch werden sich nur wenige rühmen können, seinen Ausführungen über die Äußerer Domänen und ihrer Abwehr wirklich folgen zu können. So fand er kaum Anhang auf dem rauschenden Fest und ich erbarmte mich seiner. Wohl über drei Stunden wurde ich ihn nicht wieder los, doch was er mir dabei über seine Expeditionen in die Türme des Morgens berichtete, war ebenso interessant wie beängstigend. Seitdem habe ich schon ein anderes Bild von diesem Teil unseres geliebten Imperiums. [...] Ich habe dazu einiges von dem aufgeschrieben, was er mir in seiner väterlichen Art erzählte und es mit anderen Texten ergänzt [...].«  
—aus dem Briefwechsel



## Über die Pforten in Myranor

In alten Texten wird von Orten berichtet, an denen man in die Äußeren Domänen, die Welten der Daimonen, gelangen können soll. In vielen dieser Schriften nennt man diese dunklen Übergänge *Porta Exteria*. Einige sind seit Jahrtausenden verschlossen und vergessen, an anderen beginnen mystische Siegel aufzubrechen und einige wenige wiederum waren niemals versiegelt. Letztere sind entweder dermaßen subtil in ihrer Art und Weise, dass ihr verderbter Einfluss kaum wahrgenommen wird oder aber sie entwickelten sich zu Zentren der Verehrung oder Erforschung der Daimonen.

Egal ob eine *Porta Exteria* geschlossen oder offen vorgefunden wird, meist ist der entschlossene Einsatz von Helden vonnöten, das Übel der Äußeren Domänen aus der Welt fern zu halten.



## Die Blutschmieden von Aggrolmok

„Ein Golem aus Aggrolmok? Nein, da halt Dich besser weiter an die Quoran oder wenn du musst an andere G’Rolmur. Lass ‘Dich nicht von ihren Handelsbroschüren einwickeln. Vor einigen Jahren soll eine gutaussehende Quoran-Honoratin sich um den Erwerb eines Aggrolmok-Golems für ihr Haus bemüht haben, doch als sie anreiste, um die Verhandlungen aufzunehmen, stellte einer der grolmurischen Baumeister fest, dass die ‚Aura‘ der Honoratin perfekt zu seinem neusten Projekt passe. Angeblich dient sie noch heute in einem goldenen Replik ihres makellosen Körpers als Reinigungskraft des Baumeisters. Das Haus Quoran sah jedoch von Repressalien ab, nachdem die G’Rolmur ihnen zwei Golems als Entschädigung überließen. Der Familie der Honoratin wurde für den gelungenen Handel gratuliert. Golems scheinen die Wichte dort also bauen zu können. Doch nun lass uns wieder ...“

—Catorius na Aphirdanos zu ftumion al Alantinos auf der Feier des Ludensius dur Illacrión

Sind schon die gewöhnlichen G’Rolmur-Siedlungen mit ihren Werkstätten den meisten Besuchern ob ihrer seltsamen Gerätschaften und der in ihnen herrschenden Geringschätzung für nicht-grolmurisches Leben berüchtigt, so zeigen die Werkschächte von Aggrolmok, dass das Volk der G’Rolmur zu deutlich Schlimmeren fähig ist.

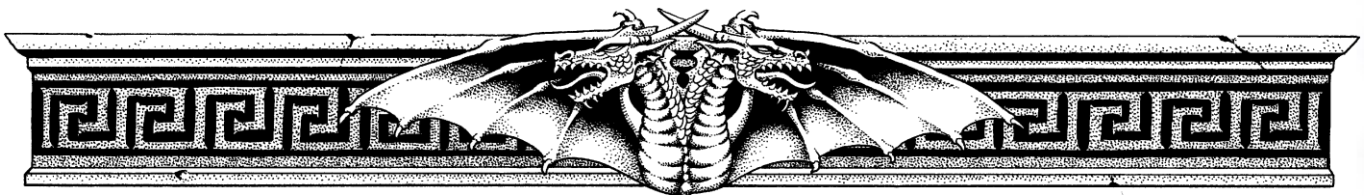
Gelegen in einem unwirtlichen Teil der Türme des Morgens, wächst nur wenig in Aggrolmoks Umgebung, selbst der sonst fruchtbaren Vulkanasche, die sich hier zwischen surrealen Vulkanglaslandschaften findet, ist Ackerbau nur durch hohen Aufwand abzutrotzen, welchen die G’Rolmur aber durch Blutopfer, massiven Einsatz von dämonisch beseelten Bewässerungsanlagen und Maschinen sowie Golems aufbringen. Tierisches Leben gibt es kaum, meist handelt es sich um Daimoniden, deren Haut durch Erz verstärkt wurde oder Un-Elementarwesen wie korrumpierte Vulkaniden. Eine besondere Gefahr stellen jedoch lebende Kristalle dar, die von niederen Dämonen Aggaris beseelt sind und sich wie Parasiten an Lebewesen haften, um ihnen als dunkle Musen seltsame Schöpfungsideen einzuflüstern oder aber um sich an ihrer Lebenskraft zu laben.

Die Eisentore von Aggrolmok sind durch Kriegsgolems und weitere Verteidigungsmaschinen geschützt. Die düsteren Schächte der Siedlung selbst schrauben sich lotrecht in die Tiefen der Türme des Morgens. Irrsinnige Treppenanlagen führen zu verwinkelt in den Fels getriebenen und nicht selten einigen Naturgesetzen trotzenen Werk- und Wohnhallen, wobei oft schwer zu unterscheiden ist, wo das eine aufhört und das andere beginnt. Das Kreischen von berstendem Fels oder geschundenen Sklaven, gurgelnden Lavaströmen und nie stillstehenden Maschinen erfüllt die Schachthanlagen, deren Tiefe nur durch das flüssige Erdblood begrenzt wird. Hier in den Tiefen von Sumu befinden sich dann auch die eigentlichen Schmieden, deren Vulkanströme durch finstere Rituale pervertiert wurden und nun in schwarzrotem Glosen direkt der Domäne Aggari entspringen.

Die Lage Aggrolmoks ist gut bekannt, doch nur wenige wagen sich her, um Handel zu treiben, wie auch andere G’Rolmur ihre Verwandten meiden. Doch tun sie dies nicht weil der Neid auf die Werkstücke hier sie verrückt machen würde, wie einige Menschen glauben, sondern tatsächlich weil ihnen die Methoden ihrer Vettern in Aggrolmok unheimlich sind.

In Aggrolmok gehört der Pakt mit der Domäne Aggari zum Erlernen des Handwerks dazu. Viele G’Rolmur hier haben schon im Zuge ihres Paktes Teile ihres Körpers an dämonische Werkstücke und -zeuge verloren, ihr Atem riecht meist nach Schwefel, die Haare gleichen angelautem Eisen oder Kupfer, ihre Augen wirken oft wie trübe Edelsteine und nicht selten wuchern Kristalle aus ihrer Haut. Mehr als ein G’Rolmur ist schon mit Kristallen überwuchert oder hat sich Stück für Stück in einen Golem verwandelt. Alte oder arbeitsunfähige G’Rolmur werden meist direkt den Archonten Aggaris geopfert oder in eines der nächsten Werkstücke eingebunden.

Ihr König A’Grol’klik ist in einem siebenseitigen Kristall eingewachsen, unsterblich dazu verdammt, sich neue Dinge auszu-denken und verflucht, nie wieder selbst auch nur eine Schraube dazu beitragen zu können. In dämonisch inspiriertem Schöp-



ferwahn versuchen sich die Baumeister von Aggrolmok ständig gegenseitig zu übertreffen, was in einer Vielzahl unvollendeter, halbfertiger Projekte sowie immer wahnsinnigeren Kreationen Ausdruck findet. Auch wenn sie so gut wie nie ihre Waren auf den Märkten feilbieten, so informieren sie doch regelmäßig den potentiellen Kundenstamm von ihren Produkten durch gedruckte Warenbroschüren. Der ‚Export-Schlager‘ Aggrolmoks sind, neben technomantischen Erzeugnissen und Un-Erzen, seine Golems. Diese Golems sind beseelt mit dämonischem Eigenleben oder den geknechteten Seelen der Sklaven, die für ihre Entstehung geopfert wurden. Letztere gelten meist als zuverlässi-

ger, fehlt den meisten Handelspartnern der G’Rolmur doch die Macht dämonisch beseelte Konstrukte zu befehligen, wie es den Paktierern von Aggrolmok gegeben ist.

Als Tauschwaren werden seltene Materialien aus fernen Ländern, Nahrungsmittel und unfreie Arbeiter verlangt. An Sklaven haben die G’Rolmur hier einen enormen Verschleiß, was sie in ihren Materiallisten auch unter diesem Begriff führen. Doch nicht nur die Sklaven müssen hier um ihr Leben fürchten, auch jeder, der mit den G’Rolmur in Handelskontakt tritt, muss auf der Hut sein, will er nicht in einem ungünstig formulierten Vertrag Leib und Seele an die dämonischen G’Rolmur von Aggrolmok verlieren.



## Galasal – Stadt uralter Träume

*»Werter Thumion, mit freudigem Interesse habe ich Eure Wiedergabe der Forschungsberichte zu möglichen Porta Exteria gelesen. Ich denke, ich werde auch Eurem persönlichen Rat folgen und mir keinen Golem in Aggrolmok fertigen lassen. Deutlich ein Ort, den man nicht unbedarft besuchen sollte. Allerdings kann ich Euch aus erster Hand über einen weiteren Ort berichten, für den dies ebenso gilt und dieser wurde vom Imperium errichtet. Auf meiner Reise von Xarxaron nach Trivina machte ich Station in der Provinz-*

*hauptstadt Galasal. Ein absonderlicher und düsterer Ort. Ich selbst entkam dort nur knappe einer versuchten Entführung durch einen seltsamen Mondkult. Doch glaubt mir, dort lauert Schlimmeres unter der Oberfläche von Stadt und Meer! Anbei entsende ich Euch einen Auszug aus den Schriften des Propheten Bazari, der, denke ich, bereits andeutet, welche uralten Schrecken hier in der Tiefe lauern. [...]«*

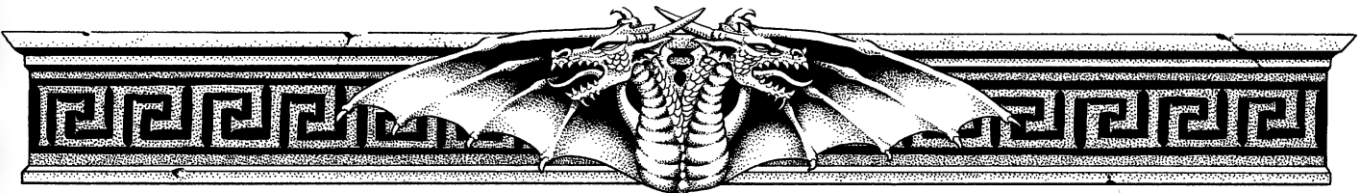
*—Tychea Serra Tharamnos*



*„Mir träumte von Galasal. Ich gab mich hin den Strömungen von Meer und Zeit. Das eisige Wasser umfing meinen Leib. Ich sank hinab in blaue Tiefen und schaute die Gesichter der Götter des Meeres. Hinab. Kalt glühende Augen starrten wie grausame Sterne aus nachtblauer Tiefe zu mir herauf. Erwartend. Gnädige Götter des Meeres, ich sinke hinab in das Meer jenseits der Sterne ...“*  
*—Vision des Propheten Bazari*

*„Jene in der Tiefe, die ewig schlafen, sterben nicht.“*  
*—Sprichwort unbekannter Herkunft, am Meer der Schwimmenden Inseln verbreitet*

Galasal wird von einigen eine vergessene Perle der Baukunst des Ersten Imperiums genannt, andere haben sie aber auch schon als einen unwirklichen Fiebertraum bezeichnet. Beides trifft zu und ist abhängig davon, wie man Galasal erreicht und welche Teile der Stadt man besucht. Galasal liegt 100 Meilen südöstlich der Mholuren-Wehr am Meer der Schwimmenden Inseln und ist die Hauptstadt der gleichnamigen Provinz. Trotz ihrer geringen Größe und Bedeutung handelt es sich um eine der ältesten Städte in diesem Teil des Imperiums. Einst als sicherer Zwischenhafen zwischen Balan Cantara und der Mholuren-Wehr erbaut, ist die Stadt nach und nach



in Meer und Bedeutungslosigkeit versunken. Der Stadtkern fällt durch die zahlreichen Bauwerke aus der Zeit des Ersten Imperiums auf, während sich der Stadtrand, insbesondere die Unterstadt, durch schäbige Baracken, windschiefe Hütten und feuchtfaulige Shingwa-Nester auszeichnet. Die Unterstadt ist bereits zur Hälfte im Meer versunken und so leben hier auch Risso und Loualil, die jedoch allesamt seltsam eingeschüchtert wirken. Die menschlichen Galarier sind sich der Gefahr durch die Mholuren zwar bewusst, doch gehen die meisten davon aus, dass man hier so nahe der Mholuren-Wehr sicher sei und nur wenige ahnen, was für ein schrecklicher Trugschluss dies ist.



## Nyr-Gala

Nyr-Gala war ursprünglich nicht mehr als ein Vorort der Stadt und liegt außerhalb der ursprünglichen Stadtmauer. Doch als die Fluten begannen, die südlichen Teile Galasals zu verschlingen, entstanden hier in den Jahrhunderten auf noch trockenem Boden neue Prachtbauten der Reichen und Mächtigen.

Obwohl Galasal im Vergleich zu den Metropolen des Reiches eher bescheiden ist, erkennt man in den Villen von Nyr-Gala ein wenig imperialen Glanz. Dennoch sehen viele Optimaten es als Bestrafung an, in Galasal leben zu müssen. Vergangen ist die Macht der Charybalis und Celius-Brajanos, zur Mholuren-Wehr gezogen sind die Partholon und die Kourammion. Heute sind vor allem die Häuser Onachos, Rhidaman und Illacriion hier vertreten. Der Trodinarspalast ist im Gegensatz zu den zahlreichen Villen des zweiten Imperiums ein Kunstwerk erst-imperialen Baukunst. Der Grund ist einfach. Dem damalige Trodinar, Neratribis os Onachos, war es schlicht zu viel Aufwand sich mit neuen Konstruktionsentwürfen abzumühen und so gab er den Auftrag,

seinen Palast Stein für Stein zu versetzen. Seine Nachfahrin, die derzeitige Trodinarin Nerefaris os Onachos, ist mit dieser Entscheidung offensichtlich immer noch zufrieden. Nyr-Gala wirkt wie eine eigene Stadt mit Stadt-

mauer, Forum, Handwerkern, Händlern, ftermen und einem eigenen Tempel der Oktade. So sind die Optimaten nur in den seltensten Fällen gezwungen, die ursprüngliche Stadt zu betreten – worüber sie nicht die geringste Trauer verspüren. Auf einem Hügel innerhalb Nyr-Galas liegt ein altes Mhada-Heiligtum der Archäer, das diese hier anlegten, als das antike Galasal gegründet wurde. Heute wird das Heiligtum offiziell als Meditationshalle genutzt und viele Optimaten behaupten, hier unter dem Blick der sanft lächelnden, dreiäugigen Mhada-Statue ungeahnte Inspiration zu erfahren.

In den Hügeln außerhalb Nyr-Galas liegen ein Nereton-Schrein und die Gebeinfelder Galasals, sodass die Toten der Stadt ein trockeneres Domizil bewohnen als viele ihrer lebenden Verwandten.

## Alt-Galasal

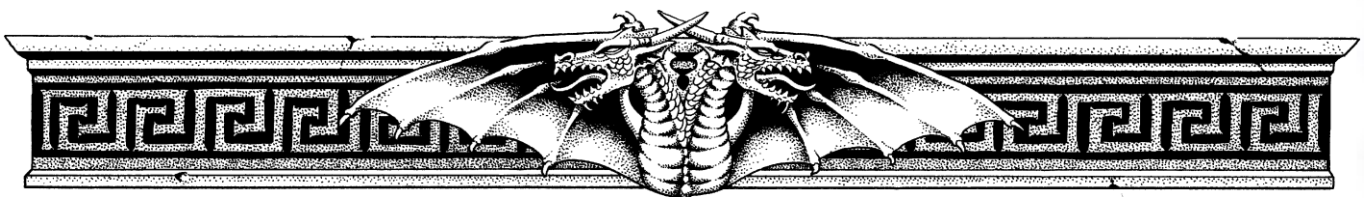
Selbst in vergangenen Zeiten war Galasal nie eine der großen Metropolen des Imperiums. Dennoch zeigen sich noch Spuren des vergangenen Glanzes. Bei vielen Gebäuden handelt es sich um Werke im erst-imperialen Stil, zwischen die sich nur vereinzelt neuere Bauwerke geschoben haben.

Zum Land hin umschließt noch die ursprüngliche Stadtmauer die Altstadt. Der Zustand der Mauer ist trotz des Alters ausgezeichnet. Dem Neuankömmling fällt bei der Anlage der Stadttore auf, dass diese eher etwas aus Richtung Alt-Galasals aufhalten können als Bedrohungen von außen. Der Grund sind die Optimaten Nyr-Galas. Viele Vorgänge in der Unter- und Altstadt sind ihnen nicht geheuer und die Mauer ist die Manifestation ihrer Angst.

Der Erhaltungszustand der Gebäude in der Altstadt ist abhängig von ihrer Nähe zum Wasser. Je näher man dem Meer kommt, desto mehr greifen Moder und Verfall um sich.

In den trockenen Bereichen, hin zum Landesinneren, haben sich Vertreter der gehobenen Oberschicht, darunter auch zahlreiche Honoraten und Collegien-Vorsteher und Curatoren angesiedelt. Sie sind stolz auf das Erbe ihrer Stadt, was sich in gepflegten Straßen und Häusern widerspiegelt. Viele Besucher vergleichen dieses Stadtviertel mit antiken Bildern der imperialen Städte, die sie wie in einem Traum durchstreifen. Die alte Arena wird ebenso gepflegt, wie die gegenüberliegenden ftermen. In Marktzeilen bieten Händler ein Angebot dar, das dem großen Metropolen nur in Quantität, nicht aber in Qualität nachsteht. Dort, wo einst der Trodinarspalast stand, befinden sich heute die Residenz des Magnaten und ein weitläufiger Park, der trotz aller Pflege wie eine grüne Narbe wirkt. Nahe dem Park liegen der Gyldara- und der Raia-Tempel. Während der Gyldara-Tempel pflichtbewusst die Armen der Stadt versorgt, ist der Raia-Tempel wenig mehr als das größte Bordell der Stadt. Vom Hohepriester Raijumandros sa Illacriion Serr Raia abgesehen, besteht die ‚Priesterschaft‘ nur aus Sklaven und Sklavinnen ausgesuchter Schönheit und die Tempelwachen sind eher damit beschäftigt diese Priesterschaft an der Flucht zu hindern.

Die Straßen werden zum Hafen hin schmutziger und die Feuchtigkeit hat oft das Mauerwerk zerstört. Zwischen ehemals pracht-



vollen Bauten finden sich immer häufiger baufällige Baracken. Hier, in der Nähe des Wassers, finden sich die Armen der Stadt, wird für Besucher der Traum schnell zum Alptraum und die Anspannung der Einheimischen fast greifbar. Selbst die Götter scheinen diesen Platz aufgegeben zu haben. Der Ojo'Schombri-Tempel nahe der Stadtmauer ist das Zentrum der Shingwa-Gemeinde von Galasal. Von außen nur schwer als Tempel zu erkennen, beinhaltet der Schrein eine kleine, aber beeindruckende Sammlung mystischer Artefakte, die von den Gönnern des Tempels, der Händlerfamilie der Washahan, gestiftet wurde. Bei den Artefakten handelt es sich hauptsächlich um uralte Knochen, wertvolle Kunstwerke und exotische Funde aus dem Meer. Die Wände des offen zugänglichen Raums sind mit verwirrenden Farbmustern bemalt und manch ein Betrachter glaubte schon nach längerer Betrachtung etwas Unheimliches, Lebendiges darin zu sehen, das ihn ihm Gegenzug anstarrte. Daneben findet man in einer kleinen Bibliothek wertvolle Schriften, die teilweise nicht übersetzt werden können, aber bereits vor langer Zeit auf Ton oder Stein übertragen wurden, denn Papyrus erwies sich in der feuchtwarmen Luft meist als zu anfällig. Im Innern des Schreins haben zudem einige ‚ergraute‘ Shingwa ein Heim gefunden, die sich von Ojo'Schombri Heilung erhoffen. Der Öffentlichkeit verschlossen bleibt das Allerheiligste und nicht wenige vermuten, dass hier die wahren Schätze der Artefakt-Sammlung verborgen sind und die wichtigsten Geheimnisse des Kultes in der Knotenschrift der Shingwa niedergelegt werden. In der Nähe der Stadtmauer findet sich auch eine große Pulpen-Fertigung, die neben den Cassava-Wurzeln vor allem Algen in die Töpfe mischt, was dem Brei eine grüne Farbe gibt. Ebenfalls für seinen Grünstich bekannt ist das ‚Galasaler Grün‘, der hiesige Papyrus, der aus dem Schilf und Seegras der Region gefertigt wird. Die Papyrus-Manufaktur ist fest in den Händen der Rhidaman, doch gilt sie mehr als ein ‚Probegebiet‘ für angehende Mitglieder des Hauses. Auch der Chrysir-Tempel und der eigentliche Hafen Galasals finden sich dort, sodass ein Navarcu nicht zwischen den Ruinen und Baracken der Unterstadt ankern muss. Die meisten Gasthäuser sind in Nachbarschaft von Hafen und Station zu finden, wobei in Alt-Galasal bekannt ist, dass in Unterstadtnähe immer wieder Gäste aus den Gasthäusern verschwinden.

## Die Unterstadt

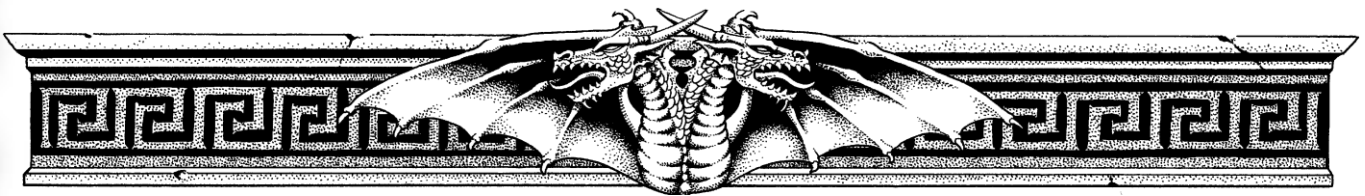
Die Altstadt geht zum Meer hin fließend in die Unterstadt über, deren südwestlichen Bereiche bereits im Meer versunken sind. Hier finden sich die Ärmsten der Armen. Bettler, Wahnsinnige, Fischgerber und Salamanderjäger leben dicht aneinander gedrängt. Viele sind vom harten Leben gezeichnet und einigen Familien merkt man zu viele Verbindungen untereinander an. Die schäbigen Tavernen hier locken keine Fremden und auch sonst hat die Unterstadt auf den ersten Blick nichts zu bieten, was Bewohner anderer Stadtviertel oder Durchreisende anziehen würde.

Die Türme alter Optimaten-Residenzen ragen hier aus dem Wasser, und nicht wenige Legenden berichten von Zugängen zu den versunkenen Palästen und ihren Schätzen, die hier ruhen sollen. Hier liegen unter anderem auch die halb versunkenen Villen des Hauses Charybalis. Man munkelt, dass sich immer noch Angehörige des Hauses oder zumindest ihre Diener in den Häusern, die von amphibischen Wächter-Kreaturen und Fallen beschützt werden, herumtreiben.

Zwischen den versunkenen Ruinen drücken sich beinahe ängstlich die Türme der Loualil an die Mauerreste und unter der Wasseroberfläche wirken die Bauten der Risso fast wie Wehrbauten. Nur wenigen Landbewohnern ist das Reich der Risso und Loualil in der überfluteten Unterstadt zugänglich. Und noch weniger kennen das Heiligtum von Efiirt/Efhardh und Ma'ada, das sich hier in einer Unterwasserhöhle befindet. Risso und Loualil wagen sich nur in die große vorderste Höhle, in der zwei gewaltige Statuen der Götter den einzigen Zugang in die tieferen Höhlen versperren. Die Mythen um diesen Ort erzählen von einer unheimlichen Macht, die Efiirt und Ma'ada in der Höhle einsperrten. Ihr Kult und die Statuen halten diese Gefahr gefangen, doch versucht sie immer wieder auszubrechen.

Begrenzt wird die Unterstadt durch eine Reihe von kleinen Felseninseln, auf denen durch Algen glitschig-grün glänzende Wehrtürme der Chrysir-Garde über das Meer wachen. Schwere Gitternetze, die bis zum Grund des Meeres reichen, sichern die Hafeneinfahrten. Der Dienst auf den Turmfelsen gilt als einer der unangenehmsten, den die Chrysir-Garde zu vergeben haben. Tatsächlich fühlen viele Gardisten sich vom Meer aus beobachtet, was jedoch auch an der einsamen Lage liegen kann. Eine greifbare Gefahr der Hafeneinfahrt ist, neben den überfluteten Ruinen, jedoch, dass sie immer wieder mit Algen zuwuchert und das ohnehin flache Wasser nur mit Hilfe von Lotsen befahrbar ist. Außerhalb der heutigen Hafenbegrenzungen liegt der versunkene Tempel der Charypta. Heute ist nur noch seine finstere Spitze zu sehen, doch die Chrysir-Gardisten schwören, dass von dort in nebeligen Nächten ein eigentümlicher Gesang erklingt. Die meisten Bewohner Galasals tun dies als überspannte Phantasie ab, halten sich aber mit ihren Booten trotzdem ängstlich fern.





# Geheimnisse Galasals

## Gyldurias Turm

Außerhalb der Stadt, auf einem Hügel nahe Nyr-Gala, liegt ein kleiner Turm im mayenischen Stil des frühen Zweiten Imperiums. Die unteren Mauern sind aus Sandstein gefügt und zeigen halb verwitterte Sonnensymbole und Zauberzeichen, während die oberen Mauern aus Alabaster und Optolith gefertigt sind. Erbaut haben soll den Turm die Optimatin Gylduria yar Celius-Brajanos e Galasal, die mit dem Rest ihres Hauses verschwand. Angeblich liegen hier noch immer Geheimnisse der Magierin verborgen, aber es scheint unmöglich den Turm zu betreten. Doch vor Kurzem will man des Nachts Licht in den obersten Fenstern gesehen haben.

## Algenblüte

Die Hafendurchfahrt wächst nicht auf gänzlich natürliche Weise immer wieder mit Algen zu. Der Lotsen-Cirkel, der an seinen Diensten mehr als gut verdient, sorgt mittels eines alten Artefakts, das die Fruchtbarkeitsgöttin Perania zeigen soll, immer wieder für eine außergewöhnliche Fruchtbarkeit des Algent Teppichs. In jeder zweiten Vollmondnacht rudern die Mitglieder des Cirkels hinaus und segnen die Algen mit der Statue. Einigen von ihnen ist dabei sogar bewusst, dass sie damit möglicherweise den Mholuren in die Hände spielen könnten.

## Die Schwarzen Klüfte

Unweit der Stadt verschwindet der Meeresgrund urplötzlich in Untiefen. In Sichtweite vermeint man in der Tiefe Mauerreste zu erspähen. Wagemutige Taucher berichten, dass schon wenig tiefer Mauerreste aus den Kluftwänden ragen, die nicht für Menschen erbaut wurden, sondern eine weitaus fremderen Rasse. Fischer, die bei Anbruch der Dunkelheit den Hafen erreichen, sprechen gar von ‚kalten Lichtern und gewaltigen Schatten in der Tiefe‘. Andere Fischer, die des Nachts den Klüften zu nahe kamen, kehrten niemals heim.

Tatsächlich verbirgt sich im Abgrund eine der finsternen Mholuren-Städte, deren Einwohner versuchen, sich Galasal schleichend untertan zu machen. Sie rufen Krankheiten und Kreaturen herbei, die sie heimlich auf die Stadt loslassen und so von sich selbst ablenken. Sie stehlen die Haut von Fischern, die sie auf See umbringen und lassen sie von ihren Animisten verzaubern, sodass sie als Verkleidung für einen weiteren Mholuren dienen kann. Die schleichende Invasion hat bereits begonnen. So verbirgt sich beispielsweise hinter dem schweigsamen, aber hilfsbereitem Gastwirt und ehemaligem Fischer Chrisabo Tangbart in Alt-Galasal ein Animist der Mholuren.

Tiefer in den Klüften liegen allerdings Dinge, die noch weiter aus finsterner sind als die Mholuren.

## Der Charypta-Kult

Mit dem Niedergang des Hauses Charybalis verlor auch der Kult der Charypta an Bedeutung und als das alte Heiligtum der Göttin als eines der ersten Gebäude in den Fluten der Unterstadt versank, weinte ihm kaum jemand eine Träne nach. Doch noch immer existieren verschiedene Anhänger der Göttin in Galasal. Neueren Ursprungs ist ein geheimer Charypta-Kult, der in den teilweise überfluteten Bereichen immer mehr Anhänger gewinnt und auf dessen Konto zahlreiche Vermisste gehen.

Andere Mysterienkulte verehren neben oder anstelle von Charypta weitere Wassergötter wie den krakenhäuptionen Yog-Nahos, den tentakelbewehrten Chulchun, den mholurischen Os'Grapt oder andere namenlose Götzen der tiefen Fluten.

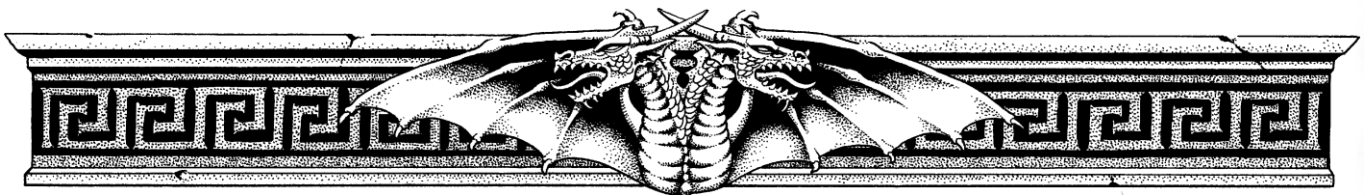
## Die Grüne Fäule

Die Grüne Fäule ist eine schreckliche, lokale Krankheit, gegen die bisher noch kein Heilmittel gefunden wurde. Auch der Ursprung der Krankheit ist nicht bekannt, doch scheinen vor allem jene von ihr befallen zu werden, die nahe dem Meer leben und bisweilen wird sie als ‚Charyptas Fluch‘ bezeichnet.

Zuerst zeigt der Befallene das Verlangen, Unmengen an Wasser zu trinken. Dem folgen sehr schnell Fieber und Schweiß. Nach spätestens drei Tagen nimmt die Haut einen milchig grünen Teint an und die Farbe der Iris verblasst. Etwas später weist der Schweiß eine grünliche Färbung auf, Teile der Haut verfärben sich tief grün und Pusteln in der Art von Algenpocken bilden sich auf diesen Stellen. Im letzten Stadium zerfallen diese befallenen Körperstellen zu dickflüssigem grünem Algenschleim. Dieser Zerfall verbreitet sich über den ganzen Körper, bis dieser ganz zu Algen zerfallen ist. Der abgesonderte Algenschleim ist hochinfektiös. Allerdings wurde auch schon von wenigen Fällen spontaner Selbstheilung berichtet, nach denen die Epidemie meist auch schnell versiegte.

Tatsächlich handelt es sich bei der Grünen Fäule um keine Krankheit, sondern um eine heimtückische Form einer mholurischen Dämonenbeschwörung. Nach dem Ableben sickert der Algenschleim, meist unbemerkt, zum Meer. Dort verbindet er sich schließlich mit dem Schleim anderer Opfer zu einem Ulchuchu. Sobald die benötigte Menge von Blutopfern durch die Krankheit erbracht wurde, um den Dämon zu formen, verschwindet die Krankheit bei allen verbliebenen Befallenen, was die ‚Selbstheilungen‘ erklärt.

Ein Exorzismus, sei es durch einen Animisten, Priester oder Magier, ist die einzige Möglichkeit die Krankheit zu heilen. Allerdings muss der Exorzismus wie gegen einen ganzen Ulchuchu gesprochen werden.



### Kinder Mhadas

Auch wenn die Mhada-Riten der Alten in Vergessenheit geraten sind, so gibt es doch einen Kult von Nachahmern unter den hiesigen Optimaten, die wissen, dass sich auf dem Mhada-Hügel Kraftlinien kreuzen. Einige Kultisten hoffen, dass genügend magisches Wissen sie eines Tages in Archäer verwandeln wird, doch die meisten bauen auf die nächste Generation. Wenn gewöhnliche Menschen Optimaten zur Welt bringen können, warum sollte es nicht möglich sein, dass zwei Magiebegabte einen neuen Archäer zeugen? Bei der Beschaffung geeigneter ‚Partner‘ sind die Mitglieder des Kultes nicht zimperlich. Meist sind es nur die Kultistinnen, die viel versprechende Magier verfolgen, doch bisweilen verschwinden auch durchreisende Optimatinnen und Ermittlungen werden gekonnt in eine falsche Richtung gelenkt.

### Die Schriften des Propheten Bazari

Bei den Schriften des selbsterklärten Propheten Bazari handelt es sich um eine Sammlung geheimnisvoller Papyri voller Prophezeiungen und arkanem Wissen. Angeblich vom Wahnsinn des Schreibers inspiriert, bergen sie doch manch erschrecken-

de Wahrheit, gerade über die Schrecken, die Galasal bedrohen. Manche glauben, dass Bazari einer der letzten Charybalis in Galasal war, bevor das Haus in Ungnade fiel.

### Träume in Galasal

In Galasal können Träume eine ganz besondere Erfahrung werden, denn manchmal ist man in seinen Träumen nicht allein. Als der Fall die Alten vernichtete, versuchte eine von ihnen, Demiunaki mit Namen, sich durch eine Flucht in die Welt der Träume zu retten. Tatsächlich gelang es ihr, einen Teil ihres Wesens in das Geflecht der Träume von Galasal zu binden und sich dort ein Heim zu schaffen. Doch Demiunaki ist nicht bei klarem Verstand, ihre Erinnerungen sind fragmentiert. So erscheint sie dem einen als verschleierte Orakel und lässt ihn Visionen sehen, andere sucht sie als kräftezehrender Succubus heim und wieder anderen offenbart sie sich in wilden Alp- und Traumgestalten. Gelegentlich manifestiert sich Demiunaki derart, dass die Spuren ihrer Heimsuchung bis in die Wirklichkeit reichen. Obgleich wahnsinnig, ist Demiunaki ein Quell von Wissen und mancher Traumgänger sucht ihren Palast aus Traum- und Alpträumen bewusst auf, um an ihrem Wissen teilhaben zu können.

## Einwohner Galasals

### Nerefaris os Onachos

Die Trodinarin Galasals ist eine kleine, zierliche Person. Wie die meisten ihres Hauses interessiert sie sich nicht sonderlich für die Staatsangelegenheiten, besonders weil sie die Regierungsgeschäfte vor wenigen Jahren überraschend von ihrem Vater übernahm, der auf einer Expedition in die nahen Sümpfe verschwand. Damals hatten die Galarier darauf gehofft, dass die hübsche, 16-jährige Herrscherin etwas ‚lebendiger‘ regieren würde, galt sie doch vor dem Verschwinden ihres Vaters als außerordentlich lebenslustig für eine Onachos. Doch das nicht aufgeklärte Verschwinden ihre Vaters hat Nerefaris verändert. Man sagt, dass ihr Vater Neraptos te Onachos vom Grabe aus mehr über Galasal und seine Tochter herrscht, als er es im Leben getan hat. Dass Nerefaris begonnen hat, ihre Besitztümer in eine großräumige Gruft im Palast zu verlagern und dort auch zu ruhen, ist ein offenes Geheimnis. Auch ihre Regierungsgeschäfte wickelt sie nur noch bei Nacht ab.

### Lameth

Athletisch gebaut, mit gepflegter Garderobe, den stahlblauen Augen und sorgfältig geschnittenem schwarzem Bart und Haar, das von ersten grauen Strähnen geziert wird, ist Lameth eine durchaus ansehnliche Erscheinung, nach der sich manche Dame in Galasal sehnen würde. Doch Lameth ist ein Privatgelehrter, der das ‚Privat‘ durchaus schätzt.

Obwohl er bei den Abishai aufwuchs, fühlte sich Lameth diesen nie wirklich zugehörig. Irgendetwas sagte ihm, dass sein Erbe anderswo auf ihn wartete. Lange Jahre reiste er mit seinem Leh-

rer, einem greisen Bashiden, über das Meer der Schwimmenden Inseln und bekämpfte die Gräuel der Mholuren. Doch als er das erste Mal die Mauern Galasals sah, wusste er, dass dort sein Schicksal auf ihn wartete.

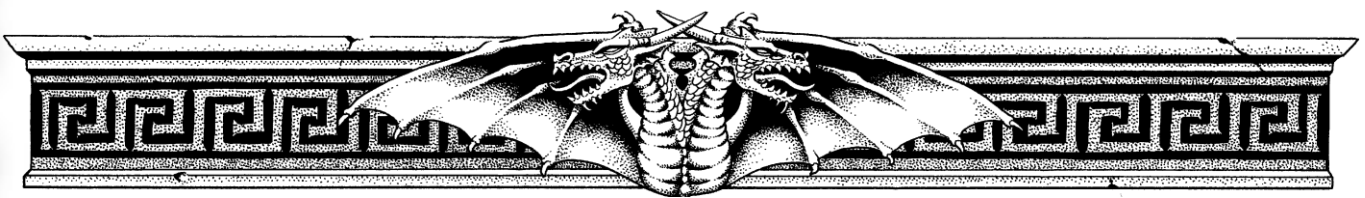
Seither lebt Lameth in der Stadt und setzt den Kampf gegen die Schrecken der Tiefe mittels seiner magischen Kräfte, darunter das potente ‚Zeichen der Alten‘, fort. In diesem Rahmen untersucht er auch Kultmorde an der Seite der Brajan-Gardistin Xarepar e Galasal.

Nur langsam beginnt Lameth zu ahnen, dass er ein Erbe der Charybalis ist, die einst hier herrschten. Vor kurzem ist es ihm, einem Traum folgend, gelungen, in Gyldurias Turm vorzudringen und nun beginnt er dessen Geheimnisse zu erforschen. Dass das Blut der Celius-Brajanos, das ebenfalls in seinen Adern fließt, es ihm erlaubte, den Turm seiner Ahnin zu betreten, weiß er jedoch noch nicht. Ein anderer Bewohner der Stadt beginnt jedoch intuitiv zu spüren, dass ihm in Lameth ein mächtiger

Feind erwächst.

### Das Zeichen der Alten

Dieses magische Symbol funktioniert ähnlich und ist zu erlernen wie der *Bann- und Schutzkreis gegen beschwörbare Wesen* (Myranische Magie S. 111). Jedoch wirkt das Zeichen der Alten gegen Mholuren sowie Dämonen und Kreaturen aus der Domäne Galkuzul.



### Isedoros nec Charybalis

Isedoros nec Charybalis ist eines der ältesten der verbliebenen Mitglieder seines Hauses, und das, obwohl er mit der Grünen Fäule infiziert ist. Seitdem verunstalten Geschwüre seinen Körper und weisen ihn mit der milchig grünen Haut als Ausgestoßenen aus. Doch seine magischen Kräfte haben es ihm erlaubt, sowohl der Krankheit als auch dem Alter schon lange zu entkommen. In die Öffentlichkeit begibt er sich daher nur mit weiten, hellen Gewändern und einer Triopta, die sein ganzes Gesicht verbirgt. Kundigen weist diese Triopta ihn als scheinbares Mitglied des Hauses Phraisopos aus. Seine wahre Triopta jedoch zeigt das dreiäugige Haupt eines Mholuren. Sein Zauberstab überragt seine gebeugte Gestalt deutlich und dient ihm als nötige Stütze. Der Öffentlichkeit ist Isedoros als mürrischer

Magier, den sein Alter ein wenig verschroben gemacht hat bekannt. Dies ist jedoch eine Maske für sein wahres Ich. Obwohl durch die Krankheit und das Alter körperlich geschwächt, ist sein Verstand scharf und gierig nach Wissen und Macht, für die er mit Dämonen und Mholuren paktierte. Doch brachte ihm diese Gier auch den Fluch der Grünen Fäule ein. Isedoros weiß, dass es sich dabei in Wahrheit um einen Dämon handelt und dieser spezielle Zauber wohl nur ihm allein galt, da alle bisherigen Exorzismen und anderen Heilversuche, die sonst Wirkung zeigten, bei ihm fehl schlugen. Isedoros ist seit einigen Jahren der Hohepriester eines neuen Kultes der Charypta. Er hofft durch die Göttin von der Krankheit befreit zu werden, wenn er nur genug andere mit der Grünen Fäule infiziert und sie so Charypta als Opfer darbringt.



## Alogoia – Stadt der Pferdegöttin

»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Die Schilderung dieser grausigen Stadt am Meer der Schwimmenden Inseln hat mich nächtelang nicht schlafen lassen. Kaum zu glauben, was sich dort alles tummelt. Ich muss doch einmal an den guten Porphyrio Gamenicos sa Illacirion schreiben, dass er da nach dem Rechten sieht. Als Horas ist das immerhin seine Pflicht und unser Verhältnis war immer gut, da wird er ein paar wohlmeinende Worte sicher nicht missverstehen. Welch Glück ist es dagegen doch für uns, verehrte Tychea, hier im von den Göttern gesegneten Gyldraland zu residieren. Von einem besonders hübschen Ort hat mir vor Kurzem ein durchreisender Weltenbummler aus dem Hause Kouramnion berichtet. Die folgenden Zeilen stammen aus einem Text, den er für

unsere Bibliothek verfasst hat und die ich euch nicht vorenthalten will, da es bei Euch, liebste Nichte, nur eine kleine Reise entfernt ist, und ihr so vielleicht ein paar beglückende Tage abseits der Metropole verbringen könnt.«

—aus dem Briefwechsel

»[...] Auf meiner Reise nach Trivina bin ich bereits durch Alogoia gekommen. Hübscher, ruhiger Ort. Aber ich fürchte, ich würde mich auflange Sicht zu Tode langweilen unter diesen Pferdebauern, die ihr Handwerk sogar mit einer lokalen Gottheit gekrönt haben und offenbar nur wenige Gesprächsthemen kennen, die sich nicht in irgendeiner Form um Pferde drehen. [...]«

—aus der Antwort Tycheas



»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

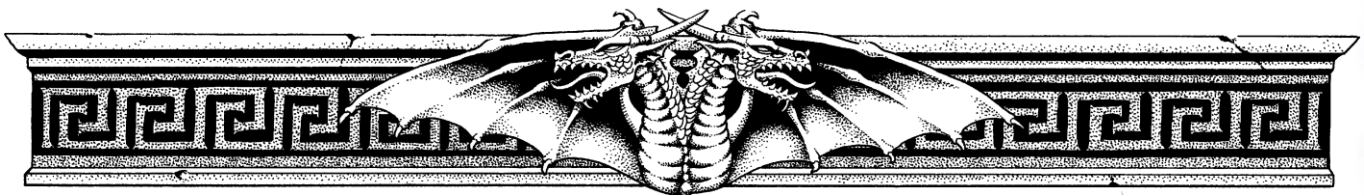
Die Schilderung dieser grausigen Stadt am Meer der Schwimmenden Inseln hat mich nächtelang nicht schlafen lassen. Kaum zu glauben, was sich dort alles tummelt. Ich muss doch einmal an den guten Porphyrio Gamenicos sa Illacrion schreiben, dass er da nach dem Rechten sieht. Als Horas ist das immerhin seine Pflicht und unser Verhältnis war immer gut, da wird er ein paar wohlmeinende Worte sicher nicht missverstehen. Welch Glück ist es dagegen doch für uns, verehrte Tychea, hier im von den Göttern gesegneten Gyldraland zu residieren. Von einem besonders hübschen Ort hat mir vor Kurzem ein durchreisender Weltenbummler aus dem Hause Kouramnion berichtet. Die folgenden Zeilen stammen aus einem Text, den er für

unsere Bibliothek verfasst hat und die ich euch nicht vorenthalten will, da es bei Euch, liebste Nichte, nur eine kleine Reise entfernt ist, und ihr so vielleicht ein paar beglückende Tage abseits der Metropole verbringen könnt.«

—aus dem Briefwechsel

»[...] Auf meiner Reise nach Trivina bin ich bereits durch Alogoia gekommen. Hübscher, ruhiger Ort. Aber ich fürchte, ich würde mich auflange Sicht zu Tode langweilen unter diesen Pferdebauern, die ihr Handwerk sogar mit einer lokalen Gottheit gekrönt haben und offenbar nur wenige Gesprächsthemen kennen, die sich nicht in irgendeiner Form um Pferde drehen. [...]«

—aus der Antwort Tycheas



## den Rei berichten des Aristhandros ay Kouramnior

»Im westlichen Telanios, nur zwei Tagesreisen von der Hauptstadt dieser Region entfernt, liegt eine der bedeutendsten Tempelanlagen des Gylldralandes. Inmitten einer großen Ebene, welche durch gemächlich dahinfließende Bäche, kleine Baumgruppen und unzählige Weiden und Domänen bereichert wird, kommt man über die Reichsstraße in die kleine Stadt Alogoia. Viele Herbergen säumen den Weg und zeugen von einem regen Handel in dieser Gegend. Die örtlichen Domänen haben den Krieg der letzten drei Generationen gut überstanden und mit der Versorgung der imperialen Truppen noch ordentliche Geschäfte gemacht. An vielen Stellen wird Getreide, meist Weizen, Gerste und Hafer, angebaut. Doch berühmt ist der Landstrich für seine Weiden. Das leicht hügelige Land ist an vielen Stellen frei von höherem Bewuchs und bietet dem Auge des Betrachters einen ungetrübten Blick über viele Milia hinweg. Sind bei gutem Wetter in der Ferne die Ausläufer der Türme des Morgens zu sehen, so kann man vor Ort oftmals große Herden beobachten, welche anmutig über die Wiesen stürmen.

Alogoia und die umliegende Provinz bilden ein Zentrum der imperialen Pferdezucht. Ja, Reittiere überhaupt haben hier seit den Anfängen der Geschichtsschreibung ein Zuhause. Als zu Beginn des Ersten Imperiums die Menschen zusammen mit anderen Völkern unter der segensreichen Herrschaft der Archäer ein ruhmvolles Reich erbauten, blühte hier bereits seit Alters her ein Stamm, der als unerschrockenes Reitervolk bekannt war. Ihren Reichtum verdankt diese Region – so heißt es – dem Wohlwollen einer Gottheit. Und so mag es nicht verwundern, wenn die Menschen hier etwas mehr Frömmigkeit zeigen als anderswo und den Namen ihrer Patronin öfters im Munde führen, als man es z. B. in den großen Metropolen von Centralis gewohnt ist. Der Name der Göttin lautet: Equona.

Die Überlieferung kann berichten, dass Equona aus dem Gefolge Zaturas stammt und ihr eine fleißige Hilfe ist, wenn es um den Segen der Landwirtschaft geht. Doch ihre Liebe gilt den Pferden. Und so scheint sie seit über 5.000 Jahren ihre Hand über das Land und seine Bewohner zu halten. Das Ergebnis sind einerseits unzählige Mythen über große Reiterkrieger, wie den legendären Heroen Ipnas oder die stolze Königin Marena, welche siegreich an der Spitze von vier mal neun Reitern gegen ein vermeintlich überlegenes Heer antritt. Zum anderen findet man hier auf hundert Einwohner mehr Fachleute für die Aufzucht von Reittieren, insbesondere Pferden, als im ganzen übrigen Imperium. Zumindest erzählen das die Einheimischen. Und da es noch keine Beschwerden darüber aus anderen Horasiaten gab, mag wohl auch etwas Wahres daran sein.

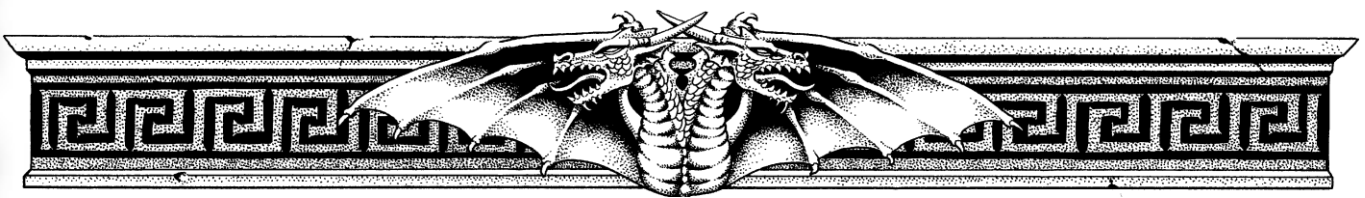
Alle paar Oktale findet in der Stadt ein großer Markt für Tiere statt. Aus ganz Gylldraland sollen dabei die Züchter, Domänenbesitzer und Einkäufer der Myriaden kommen. Auch eine üppige Menge an Edlen aus den Ständen der Honoraten und Optimaten gibt sich die Ehre und zeigt Sachverstand und Kauflust.

Neben den üblichen Hilfen landwirtschaftlicher Arbeit, wie Hurdas oder Ochsen, bilden Reittiere das Gros der käuflichen Viecher. Kaum an einem anderen Ort kann man so viele Monocorne, insbesondere Shadare, ja sogar gehörnte Pferde sehen. Die höchsten Prei-



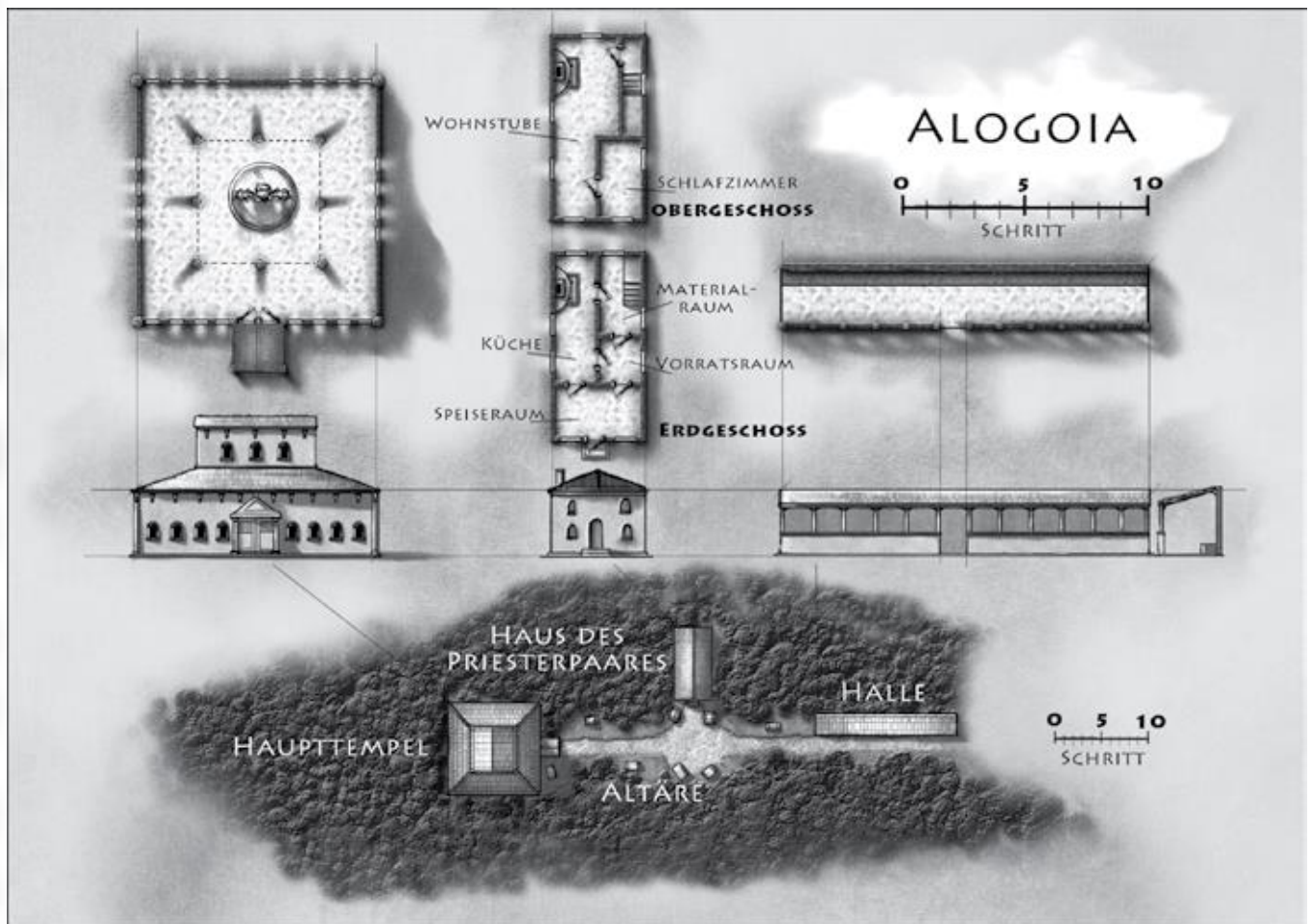
se werden für die Exemplare aus den heiligen Herden des Tempels gezahlt, wenn denn mal ein solches Pferd zum Verkauf steht. Denn die Melanokephali, wie die Schimmel ihres schwarzen Kopfes wegen genannt werden, sind der Göttin heilige Tiere, ja gelten als ihre Lieblinge. So ist es aufs Strengste verboten, sie anders denn als Reittiere zu halten. Für die Nutzung als Zugtiere für einen Kriegs- oder Reisewagen kann man in die Sklaverei geraten. Und sollte jemals ein Domänenbesitzer so dumm sein, die stolzen Tiere zum Ziehen von Holz oder Pflug zu verwenden, so mag er von Glück reden, wenn man ihn nur kreuzigt. Die meisten Melanokephali landen daher im Besitz des Trodinars, doch hat man auch schon würdige Kämpfer gesehen, welche ein solch edles Tier als Belohnung erhielten und sich derart ausgezeichnet unter den Ersten des Landes bewegten. Eine Ausnahme ist die glorreiche Leibwache unseres Dorokraten. Hier finden sich gleich 50 dieser stolzen Pferde, welche für den Dienst als Schlachtross ausgebildet werden und dem ersten Diener des Reiches und seiner persönlichen Garde als treuer Kamerad zur Seite stehen. Eine Tatsache, auf die man in Telanios sehr stolz ist.

Ein Höhepunkt im jährlichen Festkalender der Provinz und wohl auch der angrenzenden Regionen ist das Rennen von Alogoia. Wenn im Frühjahr die wilden Einjährigen aus den freien Herden gefangen werden, treten aus den Häusern und einflussreichen Sippen der Provinz Reiter an, den Preis der Equona zu erlangen. In letzter Zeit sollen auch mutige Abenteurer die Reihen der Waghalsigen bereichern haben. Die Veranstaltung dauert drei Tage lang. Am ersten Tag hat ein jeder Reiter sich ein Tier zu fangen und es zu bezwingen. Nicht selten müssen erste Teams schon an diesem Tage alle Hoffnung fahren lassen, wenn ihr Reiter dem Wildfang unterliegt und mit zerschmetterten Knochen unter den Hufen des Tieres endet. Der zweite Tag ist gleichsam der Höhepunkt des Festes. Über eine Strecke von acht Meilen geht das Rennen und drei Mal haben Reiter und Pferd die Strecke zu schaffen. Auf dem Forum der Stadt wird gestartet und von hier geht es durch die von Schaulustigen gesäumten Straßen zum nördlichen Stadttor hinaus und



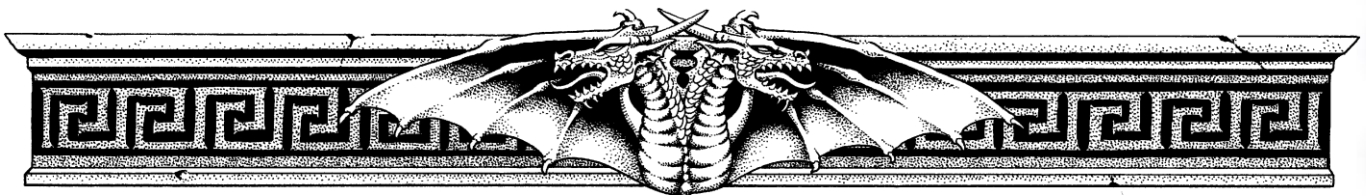
zum Hain der Equona, wo ihr Tempel steht. Vorbei an Weihegaben und Gedenksteinen, Statuen und den Wegmarken des Prozessionsweges geht die wilde Jagd, um im heiligen Bezirk die Fahne des eigenen Teams zu ergreifen und den Rückweg anzutreten. Drei Mal erreichen Pferd und Reiter den Tempel und drei Fahnen haben sie beim Forum abzuliefern. Geht eine verloren, ist auch das Rennen verloren, denn Absteigen ist verboten und Wegeposten sollen gegen Betrug schützen. Nun mag man sagen, dass es doch nicht so schwierig sei, mit einer Fahne in der Hand ein Wegstück zu reiten. Das mag auch so sein, wenn man nicht dauernd von anderen Teams mit Gerte oder Peitsche angegriffen wird und zudem noch Hindernisse

wie Gräben oder Barren im Wege hat. Ein jeder, der sich an diesem Rennen beteiligt, hat vorher seine Verhältnisse zu regeln und etwaige Erben zu benennen. In den letzten acht mal acht Jahren soll es nur vier Mal vorgekommen sein, dass es keine Verletzten gegeben hat. Am Wegesrand mahnen auch einige Grabmale von Reitern, welche im Rennen nach Jubel strebten und doch nur den Tod fanden. Dem Sieger hingegen winken Ruhm und Reichtum. Er darf mit dem Trodinar an den Festlichkeiten des dritten Tages teilnehmen und erhält einen Platz in seiner Arena-Loge. Schon vielfach sind aus den Reihen der Sieger spätere Honoraten und berühmte Offiziere der Garden und Legion hervorgegangen.



Der Tempelbezirk, welcher einen der Streckenpunkte bildet, liegt in einem der seltenen Haine der Landschaft. Ein würdiger Bau, nicht so üppig oder gar im Valantischen Stil gehalten, wie man es in Centralis oder den südlichen Horasiaten halten würde. Nein, er strahlt eine natürliche Erhabenheit aus. Doppelt mannshohe Mauern bilden ein Geviert von gleicher Seitenlänge. Im Osten, der frühen Sonne und der Straße entgegen, liegt ein Eingang, von zwei schlanken Säulen eingerahmt und einem geziegelten Dach gekrönt. Tritt man durch diese Tür, kommt man in den einzigen Raum des Tempels. In seiner Mitte steht ein Bildnis der Göttin, durch hüfthohe und fein geflochtene Gitter von den profanen Besuchern abgeschirmt. Acht Säulen tragen ein Obergeschoss,

welches durch zwölf Fenster Licht auf die Statue fallen lässt. Diese stellt eine junge Frau dar, welche in ein langes, fließendes Gewand gekleidet zwischen zwei Pferden sitzt. Die Pferde haben sich neben der Göttin niedergelassen und selbige hat ihnen ihre Hände auf den Hals gelegt. So eingerahmt von ihren Lieblingen, schaut sie zur Tür hin und damit die lange Prozessionsstraße entlang. An dieser finden sich noch zwei weitere Gebäude. Etwas abseits der Straße liegt das Haus des Priesterpaares. Hier wohnen die beiden Kleriker, welche den Tempeldienst versehen. Das Haus ist zweigeschossig, hat Platz für ein Schlafzimmer, eine kleine Küche, einen Speiseraum, einen Vorratsraum sowie einen Materialraum und eine Stube. Ein paar Meter entfernt, schon außerhalb des Waldes, welcher den Temenos,



den heiligen Bezirk, bildet, liegt der Abort. Am östlichen Anfang des Hains liegt eine zur Straße hin halboffene Halle. Sie misst in der Länge etwa 15 Schritt und 3 Schritt in der Breite sowie auch in der Höhe. Eine hüfthohe Mauer trennt den Innenraum von der Straße und wird von etwa einem Dutzend hölzerner Säulen unterbrochen, welche das Dach tragen. Die Rückwand ist mit geometrischen Mustern und Ranken verziert und bildet mit einem flachen Podest zu-

sammen die Bühne für die Weihgaben. Aufgereiht, wie die Hühner auf der Stange, finden sich hier fein bemalte Prunkgefäße, bronzene Dreibeine, Schalen und kleine Statuen. Auch einige Waffengaben, meist wohl Beute aus dem Hundertjährigen Seekrieg, lehnen an der Wand. Auffällig ist ein eiserner und offenbar sehr alter Helm, der mit goldenen Zierleisten, zwei Greifenreliefs auf den Wangenklappen und einem roten Borstenkamm aufwendig geschmückt ist. «



## Thiagha a — Festung der Alben

»[...] Die offizielle Position der karonischen Regierung ist, dass es sich bei Thiaghara um eine Legende handelt, denn sonst hätte sicherlich längst eine der zahlreichen Prospektoren-Expeditionen die verborgene Feste durch Zufall entdeckt. Ich aber frage Euch, werter Onkel, wie viele dieser Expeditionen sind wohl auf Nimmerwiedersehen verschollen? Und hatten die Nachtalben während ihrer Besat-

zung nicht lange genug Zeit, sich einen wirklich sicheren Rückzugsort zu schaffen? Meine eigenen Forschungen deuten jedenfalls darauf hin, dass Thiaghara mehr sein könnte als eine Legende, vielleicht sogar eine drohende Speerspitze der nachtalbischen Bestrebungen Karonius wieder unter ihre Herrschaft zu zwingen?«

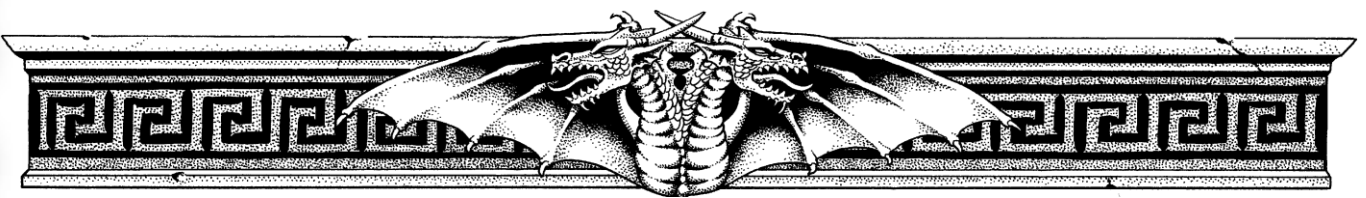
—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos



„Wir waren bei der Verfolgung der Alben tief in das karonische Gebirge vorgedrungen, als ohne Vorwarnung die Tiere zu Scheuen begannen. Auf vieren der umliegenden Gipfel erblickten wir Feuer, die mit schwarzen Flammen brannten, die sich dennoch klar gegen den nächtlichen Himmel abzeichneten. Ein Schmerzenslaut drang an mein Ohr und als ich mich umsaß, erblickte ich unseren karonischen Führer, der in einer dunklen, sich ausbreitenden Lache seines Blutes zusammengekrümmt am Boden lag. Er hatte sich einen Phugion, den er einem der Myrmidonen entrissen hatte, in den Leib gerammt. Er stammelte noch zweimal: „Die Feuer von Thiaghara“, bevor er seinen letzten Atemzug tat. Er muss gewusst haben, was als nächstes kam und hat den Freitod vorgezogen. Eine greifbare Dunkelheit kroch von den Bergen zu uns herab, durchdrang Felsklüfte

und Wald. Wie die Tentakel einer gewaltigen Kreatur wand sich die ölige Finsternis auf uns zu und saugte das Licht unserer Fackeln in sich auf. In Erwartung eines Angriffs zogen wir unsere Waffen. Als das letzte Licht erlosch, begann das Sterben, denn eine Schlacht kann man es nicht nennen. Rings um mich herum erklangen die Todeschreie meiner Leute. Plötzlich schälte sich aus der Finsternis vor mir das bleiche Antlitz einer Albenfrau und ein stechender Schmerz durchzuckte mich. Wie ich dem Gemetzel entkommen konnte, weiß ich nicht, ich vermute, dass ich für tot gehalten wurde und mich so später vom Schlachtfeld schleppen konnte ...“

—Bericht des Zenturio Malcus, den sein Geist jedes Jahr am Sturmtag im alten Myriokraten-Palast vorträgt und einzige Spur vom Verbleib seiner Einheit



„... und die weiße Schlange verwandelte sich in eine liebeiche Albenmaid, die ihm zum Dank für seine Hilfe ein Leben ohne Sorgen im Lande ‚Tiaghara unter dem Berg‘ versprach. Bei diesen Worten öffnete sich eine Pforte im Fels, durch das der Hirtenjunge das Reich der Alben erblickte, in dem kristallene Bäume Edelsteine wie Obst trugen und an Tischen aus Gold weitere Alben zu Speis‘ und Trank einluden. Der junge Hirte blickte jedoch durch das Loch des Albensteins, den ihm der Sattyr geschenkt hatte und sah, dass das Zauberland nur Trug war und ihn nur gähnende Finsternis und Albträume hinter dem Tor erwarteten ...“

„[...] Doch als der Mann das Kind erblickte, wusste er, dass sein Weib Unzucht mit einem Alben getrieben hatte. Er griff den neugeborenen Albling und stürmte wutentbrannt auf das Feld vor seinem Haus, um es Zirracus zu opfern. Doch wieder saß dort der Schwarm von Raben im Baum über dem Opferaltar und erneut sprach einer der Raben „Warum bist Du erzürnt? Haben wir nicht wie versprochen deine Felder gedeihen lassen und Dir so Ernte und Reichtum beschert? Und hast Du uns nicht das erste Wesen, das in deinem Hause geboren wird, versprochen? Deine Frau war nur zu bereit deinen Handel zum Abschluss zu bringen, nachdem dein Vieh und Du unfruchtbar blieben. [...]“

—aus karonischen Alben-Märchen

Seit drei Jahrtausenden, seit dem Ende der nachtalbischen Besatzung des Landes, sprechen die Legenden Karonius‘ von einer verbliebenen Festung der Alben: ftiaghara (siehe auch **Unter dem Sternepfeiler** S. 180).

Sie soll irgendwo in den karonischen Bergen liegen und noch immer sollen die Alben von dort das Übel über die Menschen bringen und ihre Rückkehr zur Macht planen.

Die Geschichten sprechen von schönen Alben in schwarzer Kleidung, die arglose Hirten durch Versprechungen von Liebe und Reichtum in den Berg locken. Sie sollen

auch Kleinkinder und Vieh rauben. Bisweilen wird ihnen das Verschwinden ganzer Rinderherden angelastet.

Auch, wenn diese Verbrechen oft auf andere Täter zurückgehen, so ist doch ein Quäntchen Wahrheit daran. In manch abgelegener Siedlung, nahe den Bergen, versucht man gar, sich mit den Alben gut zu stellen. Das reicht von nachts vor der Tür zurückgelassenen symbolischen Gaben bis hin zu wahren, finsternen Albenkulten. Doch selbst unter der gebildeten Bevölkerung findet sich manch geheimer Cirkel, der die magischen Alben und ihre Göttin Ahmadena verehrt.

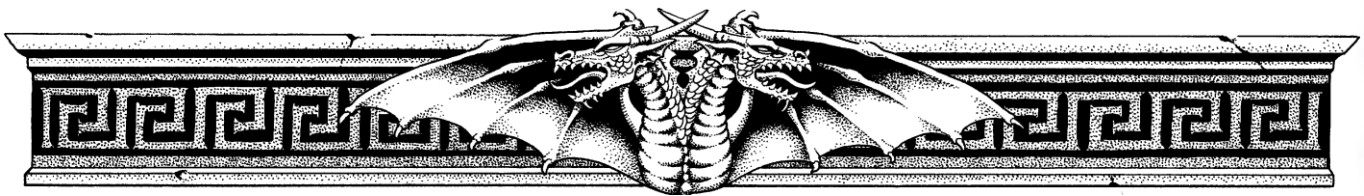
## Die Albenfeste

Tatsächlich ist ftiaghara keine Legende, sondern wird von Zaubern der Verhehlung und Magie, welche Menschen unbewusst einen anderen Weg suchen lässt, geschützt. Während ihrer Herrschaft über Karonius haben die Nachtalben die Reste einer alten Zyklopenfestung in der Nähe zahlreicher Endurium-Minen zu einem veritablen Bollwerk ausgebaut, das ihnen im Notfall als Unterschlupf und Rückzugsort dienen würde. Als es zum Aufstand und zur Rückeroberung durch das Imperium kam, war es dann soweit.

Das Zentrum ftiagaras befindet sich in dem Berg, in dem sich die ursprüngliche Zyklopenfestung befand. Die Räumlichkeiten wirken in den ältesten Teilen der Festung deshalb seltsam überdimensioniert, auch wenn die Nachtalben vieles auf ihre Bedürfnisse angepasst haben. Doch hier und dort finden sich noch monumentale Statuen von Zyklopen, die noch nicht in das Abbild der Göttin Ahmadena umgeformt wurden und auch manche umgestürzte Figur oder Säule wurde in ihrer vorgefundenen Position belassen und zu einem Treppenaufgang umgestaltet. In den Treppen der Zyklopen ist meist eine zusätzliche Stufe eingelassen. In den Tiefen des Berges findet man auch noch die Lava-Schmieden der Zyklopen, in denen neben einigen versklavten Zwergen und Menschen, sowie magischen Wächtern und Golems auch einige gebannte Zyklopengeister knechten.

Meist von den Alben neu erschlossen sind ihre Wohnbereiche und die Gärten, in denen nicht nur Pilze und Moose, sondern auch manch magisches Gewächs gezüchtet werden. Ganze Räume sind illusionären Landschaften gewidmet, damit das Leben unter dem Berg erträglich ist. Kulturell am bedeutsamsten ist wohl der Tempel der Ahmadena mit der monumentalen Statue der Göttin. Die aber wohl sichersten Hallen ftiagaras sind die *Hallen der Schläfer*, der Alpträumer und der Golems. Die Halle der Schläfer ist der Ort, an dem die meisten der reinblütigen Alben sich in magischen Schlaf versetzten, um die Zeit zu überdauern. Direkt unter dieser Halle findet sich die *Kammer der Alpträumer* in der drei albische Hemophagen über den Alptraupfad nach Kha‘ Adath in der Frostfeste wachen, einen magischen Weg durch Alptraumwelten, hin zu einer der größeren Städte der Nachtalben.

Die *Halle der Golems* wiederum ist jener Ort, an dem die Zauberer ftiagaras seit dreitausend Jahren Golems fertigen, dafür gedacht, eines Tages in den Krieg gegen Karonius und das Imperium geschickt zu werden.



Im Umfeld des Berges finden sich neben einigen Minen auch wenige Täler, in denen Rinder scheinbar wild leben, in Wahrheit jedoch durch Magie vor einem Abwandern gehindert werden. Auf umliegenden Gipfeln wurden Wachposten errichtet, welche die Festung vor herannahenden Feinden warnen sollen. In der Nähe dieser Berge liegen auch die diesseitigen Öffnungen der im Volksmund ‚Albentüren‘ genannten Zauberpforten, mit denen sich die Alben zu zahlreichen Plätzen im Land bewegen können. Viele Albentüren öffnen sich andernorts in Grabhügeln, Steinkreisen und alten Toren aus der Besatzungszeit.

## Die Einwohner Thiaghara

Auch wenn sie die Anführer des Volkes von ftiaghara sind, so liegen die meisten der reinblütigen Nachtalben in einem magischen Schlaf, in dem sie sich von Zeit zu Zeit abwechseln. Die wenigen wachen Alben lenken die Geschicke der Stadt und zeugen Nachwuchs. Sowohl miteinander als auch mit entführten Menschen und Wolfsalben. So ist die Zahl der Alben in ftiaghara über die Jahrtausende ständig gestiegen. Die jungen Alben wachsen fast einhundert Jahre heran, bevor sie sich erstmals in den Zauberschlaf legen. Die Halbalben stellen die größte Gruppe der Einwohner von ftiaghara und entsprechen äußerlich oft dem, was sich die Karonier heute unter Alben vorstellen. Jedoch teilen sie nicht immer Haar und Augenfarbe der reinblütigen Alben und können mit beispielsweise giftgrünen Augen und blutroten Haaren andernorts als Ban’shi oder vielleicht Ravesaran durchgehen. Die in der Festung lebenden Menschen sind nicht immer entführte Opfer, sondern bisweilen willige Verbündete. Insbesondere einige Magier haben sich über die Jahre immer wieder mit den Alben verbündet. Und auch einige, die als Kind nach ftiaghara gebracht wurden, kennen mittlerweile kein anderes Leben mehr. Jene, die nicht freiwillig hier sind, werden oft mit Pilzdrogen und Illusionen gefügig gemacht. Retter werden bisweilen von der Erkenntnis überrascht werden, dass die Verschleppten nicht nach Hause zurückkehren wollen.

Gefangene anderer Völker werden hier oft in Wächter verwandelt, insbesondere gefangene Wolfsalben, nachdem diese den Nachtalben Kinder geschenkt haben. Denn an Sklaven haben die Alben hier nur wenig Interesse, da sie einen Aufstand fürchten, dessen sie hier in ihrem letzten karonischen Refugium nicht Herr werden könnten. Deshalb finden sich hier nur wenige nützliche Spezialisten als Sklaven, wie Zwerge und Neristu in den Schmieden und Amaunir zur Unterhaltung. Die Minen werden zu großen Teilen durch Golems ausgebeutet.

## Ein Held aus Thiaghara

Halbalben ähneln wertetechnisch den Wolfsalben (**Wege nach Myranor** S. 50) und können mit folgenden Modifikationen generiert werden:

- CH+1 statt KO+1
- Gutausschend und Wohlklang ersetzen Wolfskind
- Zusätzliche Empfohlene Vor-/Nachteile: Tierwandlung\* (Rabe/Schlange, willentlich), Zaubershaar / Lichtscheu

- Ausdauernd und Eisern entfallen als empfohlene Vorteile.
- Das Leben der Halbalben in ftiaghara entspricht am ehesten der Höfischen Kultur.

\*Entspricht dem Vorteil *Wolfskind*, die Verwandlung in einen Wolf ist den Halbalben jedoch nicht gegeben. Dafür können sich viele von ihnen jedoch in Raben und Schlangen verwandeln. Jene, die nicht über diesen Vorteil verfügen, wandeln sich oftmals auch mittels Zauber in diese Tiere.

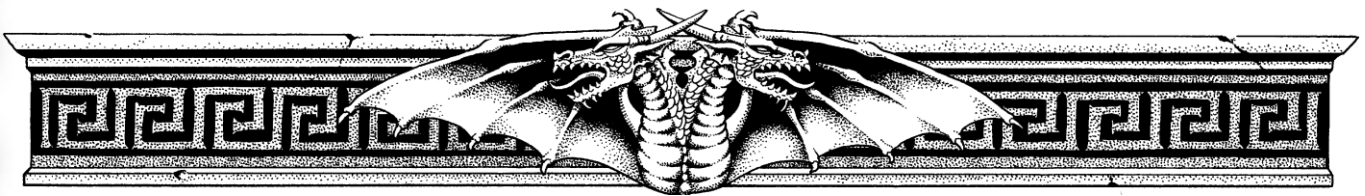
Obwohl die Magie der Nachtalben im Imperium oft als ‚dämonisch‘ verteufelt wird, so ist diese in Wahrheit meist nicht mehr oder weniger dämonisch als die Zauberei der Optimaten selbst. Die Nachtalben lehren jedoch nur ihre reinblütigen Kinder ihre Spruchmagie, auch wenn einige Matrizen der Halbalben die Spruchzauber imitieren.

Denn über die Jahrtausende konnten sie eine Handvoll Optimaten, meist Aldangara, Melarythor und ftaramnos dazu bewegen, sich mit ihnen zu verbünden, sodass die Halbalben eine magische Ausbildung nach optimatischem Vorbild genießen. Sie entsprechen meist unabhängigen Magiern. Dabei sind vor allem die dämonischen Quellen Iryabaar (Illusionen und Wissen), Calyanaar (Chimären, Verwandlungen), Darclajid (Verführung, Träume) und Agriabaar (Golems, Erzgewinnung und Schmieden) bekannt. Zudem nutzt man auch elementare und stellare Quellen wie Humus (Nahrung, Heilung, Verwandlungen), Wasser (Wassergewinnung und -reinigung) Kraft (Magie) und Baalian (Verführung). An magischen Professionen sind Magische Diebe und Kämpfer, aber auch Illusionisten und Verwandlungsmagier verbreitet, doch findet sich unter ihnen ein breites Feld von unterschiedlichen Magieanwendern.

Außerhalb der Festung bevorzugen die Halbalben die karonische Falcata als Waffe, da sie ein traditioneller Albensäbel wohl schnell verraten würde. Jedoch neigen sie auch außerhalb ftiaghara unbewusst zu schwarzer oder zumindest dunkler Kleidung, ob es sich nun um eng anliegendes Leder oder luftige Seidengewänder handelt. Die Masken der optimatischen Zauberer und Falschgesichter sind ein wahrer Segen für die Halbalben, eignen sie sich doch hervorragend zur Tarnung. Der Magier ‚Schwarz-mantel‘ beispielsweise ist eine Legendengestalt des Landes, hinter der sich schon zahlreiche halbalbische Magier verbargen, um potentielle Zöglinge suchen.

Der Glaube in ftiaghara ist offiziell auf Ahmadena beschränkt, deren Kult die Alben auch vorsichtig in Karonius verbreiten. Ein leiser Zaubergesang kündigt den reinblütigen Nachtalben von der Rückkehr der Göttin ins träumende Kha’Adath, das in der fernen Frostfeste verborgen liegt. Noch zweifeln die Nachtalben, ob es klug ist, dem Gesang zu antworten und ftiaghara der Göttin zu offenbaren.

Doch auch einige der Halbalben vernehmen in ihren Träumen seit einiger Zeit einen seltsamen Gesang, der ihnen ein Leben jenseits der kalten Finsternis, im sanften Licht der Sterne und des Nordlichtes der Siminia verheißt.



# As aria — ein Stadtteil Trivinas

»Nachdem ich mich nun einige Monde eingelebt habe, werde ich euch, wie versprochen, über meine alte und neue Heimatstadt Trivina schreiben. Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass meine Lehrmeisterin mich einst aus dem Armenviertel Astarias errettete,

nur um mich heute wieder nach Astaria zu entsenden und von hier ihre Belange in Trivina zu vertreten. So werde ich meine Beschreibung der Stadt auch mit diesem Viertel beginnen.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos



Trivinas Stadtteil Astaria liegt auf der langgestreckte Schlangeninsel durch den Hauptarm des Triveratus' von der übrigen Stadt getrennt. Der Distrikt war einst ein vorgelagerter Militärhafen, der aber nach Zerstörungen im Krieg mit Serovia aufgegeben wurde. Nachdem die Seestreitkräfte in den Haupthafen umgezogen waren, wussten andere den aufgegebenen Hafen zu nutzen und der neue Stadtteil Trivinas begann zu wachsen, da sich Heimatlose und Vertriebene aus den Wirren des Seekrieges hier ansiedelten.

Heute ist der „Schmuggler-Hafen“ eher verrufen, doch nicht in Bedeutungslosigkeit versunken. Astaria ist heute mit der Stadt durch eine mächtige Brücke verbunden, die gleichzeitig auch über Röhren ein Aquädukt aus der Innenstadt in den Distrikt leitet. Eine weitere Brücke überspannt den östlichen Flussarm, welche über eine Vorrichtung verfügt, einen Teil der Brücke in Flussmitte hochzuziehen. Zum einen erlaubt dies auch großen Schiffen die Einfahrt in den Fluss, doch ist davon auszugehen, das man hier durch die Erfahrungen des Seekrieges, vor allem anrückenden Heeren einen direkten Weg in die Stadt verwehren will. Ein ähnliches Erbe des Krieges sind auch die vier Ketten-Sperrwerke, welche die Einfahrt nach Trivina sowohl vom Meer her wie auch über den Fluss aus dem Inland verhindern können.

## Der Hafe]

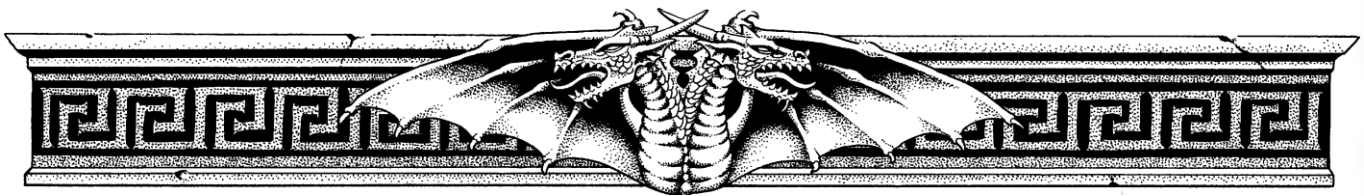
»Wenn man andernorts von den prachtvollen Hafenanlagen Trivinas gehört hat, so ist der Hafen Astarias eine Enttäuschung, so man diesen zuerst erreicht. Allerdings ist Astarias Hafen auch kein Teil des eigentlichen Hafens von Trivina. Im Volksmund ‚Schmuggler-hafen‘ genannt, ist die ursprüngliche, hexagonale Form des Hafenbeckens erhalten geblieben und weist klar auf seinen Ursprung als Militärhafen hin. Heute findet man hier wohl nur im Ausnahmefall einmal ein imperiales Kriegsschiff vor Anker. Hier landet, wer es nicht besser weiß oder aber die Formalien, Kontrollen und die Garden des Haupthafens



weitgehend umgehen will. So finden sich hier Schiffe deren Besatzungen es mit dem Gesetz nicht allzu genau nehmen, eben Piraten und Schmuggler oder aber von Völkern und Nationen, die im großen Hafen ungerne gesehen sind. [...]

Auch wenn Serover in Trivina gemeinhin zu den Schmugglern und Piraten gezählt werden, so sind sie auch im Hafen von Astaria seit dem Seekrieg nicht sonderlich gut gelitten und ein Serover ist gut beraten, die traditionelle Kleidung der Heimat an Bord zu lassen, riskiert er damit doch Ziel zahlreicher Anfeindungen zu werden. Übrigens sollte man unter den Einheimischen in den Tavernen wohl auch nicht zu sehr den ‚Iolonier‘ und ‚Telanier‘ geben, denn diesen nimmt man ihre Abspaltung vom Horasiat Trivina immer noch übel. Zumindest ist es ein beliebter Vorwand, um eine Schlägerei zu rechtfertigen.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos



Der alte Hexagonhafen Astarias ist verglichen mit dem Haupthafen ein Hort der Gesetzlosigkeit. Hier wird deutlich weniger streng kontrolliert als im Haupthafen, sodass hier oft jene Kapitäne mit fragwürdiger Fracht oder Passagieren anlegen. Piraten, Schmuggler und Diebe zahlen Schmiergelder an die eher spärlich besetzten Brajan-, Siminia- und Chrysir-Garden Astarias. Jedoch sollte man nicht den Fehler machen zu glauben, Astaria sei ein Piratenhafen, der einfach nur zufällig neben einer der größten Metropolen des Kontinentes liegt. Auch wenn die Unterwelt Astarias davon profitiert, dass sie quasi im Grenzland zwischen Freistadt und Imperium liegt, so hat der Senat Trivinas trotzdem ein Auge auf die Vorgänge dort und würden ein Absinken in totale Anarchie nicht dulden. So ist ein gewisses Maß an Gesetz und Ordnung auch in Astaria gegeben.

In den zahlreichen Tavernen des Hafens brechen fast jede Nacht Schlägereien aus, die allerdings selten einmal so ausufern, dass ganze Viertel davon erfasst werden und andernorts als Aufstand gewertet würden. So kommt es den Gardisten und Beamten Astarias recht gelegen, dass die Räumlichkeiten der Siminia-Garde, wie auch der übrige Verwaltungsapparat des Viertels in der wieder hergerichteten Hafenfeste untergebracht wurde und so relativ gut geschützt ist. Andere Teile der früheren Gebäude des Militärhafens wurden ebenfalls wieder aufgebaut und dienen heute als offizielle Lagerhallen, in denen jedoch bei weitem nicht alles der im Hafen gelöschten Ladungen verschwindet.

## Mercatoria Astaria

»Da die Schiffe ehrlicher Handelsfahrer mit Luxusgütern die Haupthäfen anlaufen, ist das Angebot des Marktes von Astaria für Trivina eher zweitklassig zu nennen und wird abweichend davon von den jeweiligen Ladungen der weniger ehrlichen Kapitäne bestimmt. So kann man aber mit etwas Glück auch hier viele hochwertige Güter erstehen. Beispielsweise konnte ich hier von einem Hjaldinger für einen geradezu lächerlichen Betrag sowohl einen Ballen makshapurischer Spinnenseide als auch eine hübsche Ban'shi-Sklavin für meinen neuen Haushalt erstehen, die bereits wohl erzogen und unserer Sprache leidlich mächtig war. Ich habe auch bereits gehört, dass der eine oder andere Kapitän auch ‚Bestellungen‘ entgegennimmt und gegen einen gewissen Finderlohn auf seiner nächsten Fahrt Ausschau nach dem Objekt der Begierde hält.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

In Hafennähe gelegen, wird der große Marktplatz Astarias im Volksmund auch ‚Schmugglermarkt‘ genannt. Das Angebot ist weniger gut sortiert als auf den Märkten im Zentrum. Da hier aber Hjaldinger, serovische Schmuggler und Piraten ihre Beute und Ladung veräußern, kann man bisweilen auch exotischere und luxuriöse Waren zu günstigen Preisen erstehen. Doch ist hier natürlich auch Vorsicht vor Betrügnern und Halsabschneidern geboten, die den Kunden schröpfen wollen. Weniger mit Vorsicht zu genießen sind die Waren, die Hochsee-Fischer und die Bauern der Domänen am Ostufer des Triveratus täglich auf den Markt bringen. Vieles davon wird direkt am Markt in zahlreichen kleinen Garküchen verarbeitet.

## Insula Tridecim

»Ist man gerade erst angekommen und benötigt ein Dach über dem Kopf, so kann ich nur das Mansio ‚Insula Tridecim‘ empfehlen, das gute Küche und saubere Lager zu annehmbaren Preisen bietet und auch einige Dauermieter beherbergt. Ich vermute jedoch, dass es Euren gehobenen Ansprüchen wohl kaum genügen wird, werter Thumion ...«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

»Nein, ich würde wohl die Cammer meines Hauses auf dem Horasberg aufsuchen, wie es einem Optimaten ansteht.«

—Thumion al Alantinos, in einem Antwortschreiben

Für gebildete Bürger des Imperiums verheißt die Zahl Dreizehn kein Unheil und so bezieht diese Herberge und Taverne ihren Namen schlicht von der Hausnummer innerhalb der Straße. Die Wirtin und Hausmutter der Insula Tridecim ist Lubania, welche die heruntergekommene Insula vor einigen Jahren von ihrem Vater erbte und aus eigener Kraft zum besten Haus vor Ort wandelte. Lubania führt diese kleine Wunder gern auf den alten ‚Landeria-Herd‘ im Innenhof zurück. Der ‚Herd‘ ist eine der Göttin Teravinia geweihte Feuerstelle, die durch einen Steinkreis eingefasst wird, auf dessen Steinen Brot gebacken werden kann, was Lubania auch regelmäßig zu tun pflegt. Die Landeria-Herde sind ein Brauch, der auf die ältesten Traditionen der Stadt zurückgeht und so findet man sie nicht nur in Insulae sondern bis in die angesehensten Haushalte der Stadt.

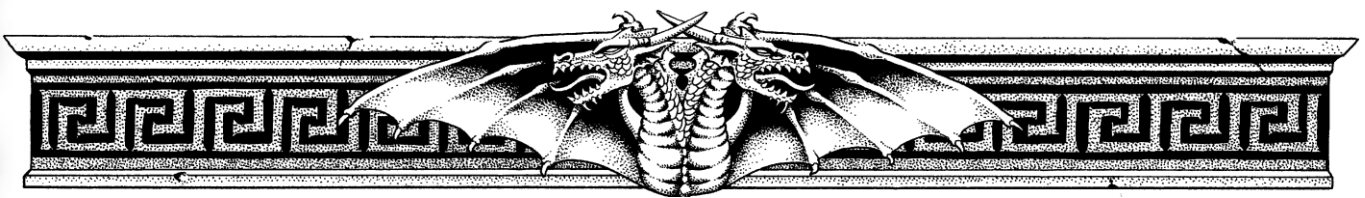
## Das Lampenviertel

»Da ich weiß, dass dies Euch immer besonders interessiert, habe ich mich auch nach dem hiesigen Amüsierviertel umgehört. Ich muss sagen, dass ich doch peinlich berührt war, als mir jemand die Bedeutung der seltsamen Lampen in Form von Frauen und anstößigeren Motiven an vielen Gebäuden in Hafennähe erklärte. Viele Tavernen haben in Kellern und Hinterzimmern eigene Räumlichkeiten für Glücksspiel und dem Vernehmen nach wird hier fast jede Wette angenommen. Über Astaria hinaus sind in Trivina offenbar ‚Das Goldene Ravesaran‘ und das Vergnügungsschiff ‚Chrysirs Wohlgefallen‘ bekannt. Das ‚Ravesaran‘ habe ich sogar einmal selbst besucht, da mir die Tanzdarbietungen der Ravesaran dort zu Recht als überaus ästhetisch empfohlen wurden.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

»Ihr solltet unbedingt auch die ‚Wohlgefallen‘ besuchen. Sie lag eine ganze Weile in Iolonia. Die wundervollen Nächte, die ich während meiner Dienstzeit als Prätor dort verbrachte, gehören zu meinen liebsten Erinnerungen jener Zeit. Beruft euch nur auf mich und ich bin sicher, dass Bonumicos, ein persönlicher Freund und Honorat meines Hauses, euch einen unvergesslichen Abend an einem seiner besten Tische bescheren wird.«

—Thumion al Alantinos



Streng genommen gibt es kein eigenes ‚Amüsierviertel‘ in Astaria, doch gerade in Hafennähe und zur Mitte des Stadtteils hin weisen zahlreiche Lampen und Wandbemalungen auf Etablissements hin, in denen Lust und Vergnügen geboten oder zumindest versprochen werden. In Trivina ist es daher ein geflügeltes Sprichwort ‚ins Lampenviertel zu gehen‘. Auch außerhalb der Häuser bieten hier Huren und Straßenspieler ihre Dienste an. Das Lupanal ‚Das Goldene Ravesaran‘, das von einer Ravesaran-Sippe geführt wird, sticht qualitativ aus dem üblichen Angebot Astarias heraus. Angehörige zahlreicher Rassen bieten hier ihre Liebeskünste an und in einem geschmackvollen Rahmen werden hier auch ausgefallene Kundenwünsche erfüllt. Doch auch respektable Kunden kommen hier durchaus auf ihre Kosten und können bei einer Teestunde den Anblick exotischer Tänzer genießen oder eine der Angestellten als Begleitung für den Abend buchen. Der ‚Raum des Ravesaran‘ ist ein Schrein, in dem zahlreiche kleine Statuen von Liebesgöttern des ganzen Kontinents gesammelt werden. Größtenteils Mitbringsel von Seeleuten, können die Ravesaran jede einzelne Statue benennen. Ein ständiger Gast im Hafen ist das Vergnügungsschiff ‚Chrysirs Wohlgefallen‘. Hier wird bisweilen um geradezu Schwindel erregende Einsätze gespielt, die nicht immer nur aus Geld und anderen Wertgegenständen gebildet werden. So ist eines der beliebtesten Spiele der ‚Raiawurf‘, bei der man eine Gefährtin für die Nacht gewinnen kann. Der Besitzer Bonumicos Serr Alantinos, ein echter Honorat des Haus Alantinos, glaubt, dass dieses Spiel quasi eine Huldigung Chrysirs darstellt, verehrt er den Stürmischen doch als Meeres- und Fruchtbarkeitsgott.

## Die Dorma-Dorvinia-Therme

»Eine Blüte Astarias ist die Dorma-Dorvinia-Therme, die ich nicht nur aufgrund der Namensähnlichkeit zu meiner früheren Lehrmeisterin bereits des Öfteren als Treffpunkt für Unterredungen und Verhandlungen gewählt habe.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

In Nähe des Brücken-Tores zum inneren Trivina gelegen ist die Dorma-Dorvinia-therme eines der ältesten Gebäude des Hafenviertels. Einst von einer Gönnerin für das Wohlbefinden der in Astaria stationierten Soldaten und ihrer Angehörigen gestiftet, ist die kleine fterme neben dem Tempel der Oktade eines der wenigen Gebäude mit goldenem Dach in diesem Teil Trivinas. Die einstmals wohl weißen Mauern sind vom Alter leicht grau gefärbt und weisen leichte Risse auf. Im Inneren ist die fterme jedoch alles andere als verfallen und man gibt sich größte Mühe alles rein und sauber zu halten. Die Marmor-Hallen der einzelnen Becken sind mit exotischen Pflanzen geschmückt und die Luft ist, selbst bei Nacktheit, angenehm warm. Ein meist weibliches Meereskind begrüßt die Gäste und befragt sie eingehend nach ihren Wünschen, die nach besten Kräften erfüllt werden.

Nur wenige wissen jedoch, dass die fterme Teil eines Unterwelt-Cirkels ist, der vom einflussreichen Patron Luamar -,Horas des versunkenen Palastes‘ gelenkt wird. Luamar, ein Meereskind, residiert jedoch nicht in As-

taria, sonder im ‚Versunkenen Palast‘, einer gewaltige Zisterne mit dreihundert ionischen Säulen und Zierbögen unter dem eigentlichen Trivina, die unter den rechtschaffenen Bürgern eher für Frischwasserkrabben von teils beachtlicher Größe bekannt ist. Die Dorma-Dorvinia-therme dient Luamar als bequemer Zugang zu zahlreichen Informationen, indem die Besucher belauscht werden, und als lokale Vertretung seines Netzwerkes in der Unterwelt Astarias.

## Die Legionärs-Arena

»Auch wenn ich mir meinen Zugang zur Gesellschaft Trivinas durch die Spende einer xarxarischen Kampfchimäre an die große Arena quasi erkaufte habe, so gehört der Besuch der Arena nicht zu meinen Leidenschaften. So kann ich Euch über die Arena Astarias nur sagen, dass sie klein und ihre Darbietungen für Euch wohl zu unspektakulär und unblutig sein dürften.«

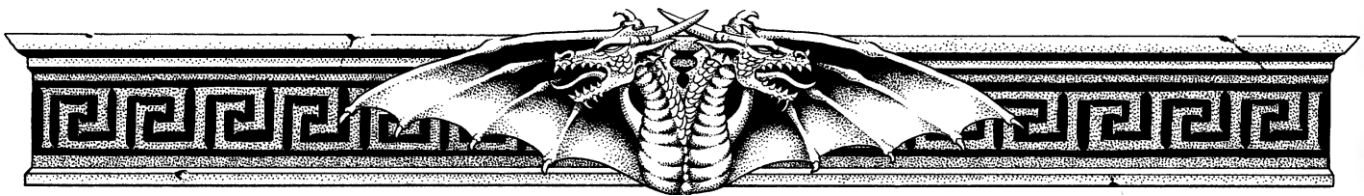
—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

»Unspektakulär vielleicht, aber wer es gewohnt ist, in der großen Arena auf Kämpfe zu wetten, tut gut daran die Gladiatoren, die hier für diese Kämpfe trainiert werden, bereits schon einmal in Augenschein zu nehmen.«

—Thumion al Alantinos

Ursprünglich ein Teil der Übungsanlage der imperialen Soldaten, wird die Arena heute für die Gladiatorenkämpfe Astarias genutzt, wobei sich hier vor allem die beiden kleinen, ansässigen Gladiatorenschulen miteinander messen, bevor sie ihre Kämpfer in die große Arena im Zentrum entsenden. Die häufigsten Waffenpaarungen hier sind Fischforke und Netz oder Serovermesser gegen das hjaldingsche Schwert mit kleinem Rundschild und mit hörnerverzertem Vollhelm. Spektakuläre Darbietungen, wie ein Kampf gegen Tiere und Monster, wird man hier jedoch nicht zu sehen bekommen. Wenn keine Kämpfe angesetzt sind, wird das Rund der Arena auch als Bühne für fteaterstücke genutzt.





## Tempel und Schreine Astarias

»Echte Tempel hat Astaria kaum, zumindest keine öffentlichen. Jedoch findet man allerorten Götterbildnisse in kleinen Schreinen, von denen nur wenige der Oktade gewidmet sind und nur geringfügig mehr mir auch bekannt sind ...«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

Neben dem kleinen Oktade-Tempel, der besonders Brajan und Teravinia hervorhebt, ist der neben der Hafenfeste gelegene Siminia-Tempel der einzig vollwertige Tempel einer Gottheit der Oktade in Astaria. Jedoch finden sich allerorten zahlreiche Schreine und Gebetsstellen der Oktade-Gottheiten oder von Heiligen wie Veratus und Landeria. Doch nicht nur die Oktade hat Anhänger in Astaria. Im Hafen finden sich Opferaltäre des Ephar und des Numinorus, an der Arena ein kleiner Cor-Schrein und im Lampenviertel sind Schreine für zahlreiche Liebesgötter verbreitet. So verehrt ein Stellar-Kult hier Baalian als göttliche Schenkerin der Lust und als ausgesprochen berüchtigt gilt die geheime Halle der Darkaya, in der ein ursprünglich narinischer Mysterienkult auch die dunkleren Gelüste der Gläubigen erforscht. Im Geheimen verehrt man in Astaria Götter wie Phex, Mada und Sind, die Schlangengöttin der Serpenta und selbst ein Ahmadena-Kult und ein Zirkel des Vielgesichtigen sollen hier ihr Unwesen treiben. Die Garden jagen derzeit vor allem einem Kult von Meuchelmördern, der dem verbotenen Bal-Logramos unter dem Namen Logramor als Windkrieger und Giftflüsterer huldigt.

## Das Forum Magae

»Sucht man in Trivina nach einem Ort, an dem man Dinge wie Liebeszauber, Heilmittel, Talismane, Kontakt mit Verstorbenen, angebliche magische Relikte und auch illegale Gifte und Flüche käuflich erwerben kann, so sucht man das Forum Magae in Astaria auf. Dieser inoffizielle Markt ist ein Tummelplatz für obskure Mysterien-Kulte, Animisten, Kräuterweiber, Wahrsager, kerrishitische Astrologen, Scharlatane sowie Hain- und Heckenmagier vom Moreana-Wald. Versucht man hier mit Geld zu zahlen, so wird man immer eine Fremde bleiben, bietet man jedoch interessante Handelswaren zum Tausch an, so wird man nach einigen Wochen oder Monden als Teil der Gemeinschaft betrachtet und kann unter Umständen auch Waren gezeigt bekommen, die nicht offen ausliegen. Ungekrönte Herrscherinnen des Forums sind die lokalen Schlangenzauberinnen, die Serpenta genannt werden. Von diesen wird gemunkelt, dass sie in Katakomben unter dem Viertel hausen und in Vollmondnächten Rituale außerhalb der Stadt vollziehen. Ich selbst sah eine Serpenta, die mit entblößter Brust durch die Menge schritt, eine lebende Schlange in der Linken, einen Schlangentab in der Rechten und dabei so herrschaftlich wirkte wie die Matriarchin eines der Hohen Häuser. Ich halte sie für Zauberinnen der optimatischen Schule, kann sie aber nicht recht zuordnen. Erwähnenswert sind vielleicht noch die Minotauren, die sich oft im Umfeld der Serpenta bewegen und als Leibwächter agieren.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

Von aventurischen Seefahrern wird bisweilen von einem ‚Hexenmarkt‘ in Trivina berichtet und das Forum Magae in Astaria ist wohl Ursprung dieser Geschichten. Kein offizieller Markt und zuweilen hart an der Grenze eines Verbots, schicken trotzdem selbst angesehen Bürger Trivinas bisweilen vertrauenswürdige Diener hierher, um Horoskope erstellen oder Orakel sprechen zu lassen oder im Geheimen Besorgungen wie Liebestränke, Drogen, Verhütungsmittel, Gifte und Heilmittel zu tätigen. Auch einige der Angehörigen der Hohen Häuser in Trivina schätzen den Markt als Platz, um sich Zutaten für Mixturen und Zauber zu beschaffen.

## Die Bruderschaft des Uccuru

»Zu meiner Freude entdeckte ich, dass eine Station der Bruderschaft des Uccuru sich in relativer Nähe zu meinem Wohnsitz befindet. So ist es mir möglich Botschaften schnell durch die ganze Stadt transportieren zu lassen und unter anderem auch mit Euch Brief-Kontakt zu halten.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

»Wie Ihr seht, verlasse ich mich für meine Antworten doch lieber auf unsere Brüder und Schwestern aus dem Hause Eupherban.«

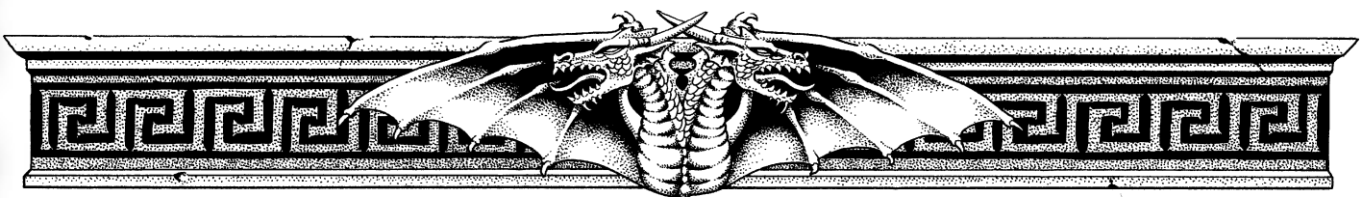
—aus der Antwort von Thumion al Alantinos

Die Bruderschaft des Uccuru ist ein Collegium von Boten, das sich auf den Transport von Nachrichten spezialisiert hat. Das Haupthaus des Dienstes befindet sich in Nähe des Senats und ist wie auch seine Distrikthäuser an einer Statue des Brajan-Boten Uccuru über dem Eingang zu erkennen. Die Stationen sind strategisch über die Stadt verteilt, sodass man überall in Trivina leicht Zugang zum Netzwerk der Bruderschaft hat. Gegen Aufpreis befördert das Collegium in regelmäßigen Abständen auch Nachrichten in andere Städte der Gyldralande. Dieser unabhängige Botendienst ist für die Freistadt ein Zeichen ihrer Eigenständigkeit, doch wird er gerade von den Eupherban nicht gerne gesehen, und Überfälle und Sabotage sind außerhalb der Stadtmauern keine Seltenheit.

## Das Viertel Nova Aurelia

»Mein Atriumhaus liegt im Osten Astarias. Ein Neubau in einem recht schönen Garten. Meine nächsten Nachbarn sind eine gefeierte Vesai-Heilerin und eine Sippe offenbar gut situierter Amaunir, welche sich von einem Magier prächtige Wohnbäume haben wachsen lassen. Man merkt kaum, dass man in der Suburbia der Stadt lebt. Kaum... Ein wirkliches Ärgernis sind die Schmierereien an den Mauern. Diese reichen von einfachen Strichzeichnungen und derben Sprüchen bis hin zu fast naturgetreuen Gemälden, die mit technomantischen Sprühwerkzeugen erstellt werden. Ich brauche wohl nicht zu sagen, was an den Zeichnungen meiner Person an meinem Haus meist übergroß dargestellt wird ... Ein Nachbar hat mir bereits geraten, die schmeichelhaftesten Schmähungen stehen zu lassen, oder aber selbst solche anbringen zu lassen, da die ‚Künstler‘ offenbar nicht die Werke eines anderen überzeichnen.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos



In den letzten Jahren sind im Osten und Süden Astarias zahlreiche neue Villen und Atriumhäuser entstanden, da sich hier mehr Baugelände findet als in den meisten anderen Stadtteilen. Billiger und vor allem offener Bauplatz hat viele Handelsherren, Honoraten und auch vermögende Auswärtige dazu verleitet, sich hier ihre Residenzen zu erbauen, auch wenn man zum Schutz vor Einbrüchen private Schutztruppen engagieren oder das Wohlwollen eines Diebespatrons gewinnen muss. Auch die Mauern um die einzelnen Anwesen, deuten auf eine gewisse Furcht vor der ärmeren Bevölkerung Astarias hin und einige Honoraten haben dafür gesorgt, dass dieses Viertel in den Genuss der meisten Wachgänge der Garden in Astaria kommt. Allerdings sorgt der Umstand, dass einige der wohlhabenden Circel- und Diebespatrone hier ebenfalls ihre Heimstatt unterhalten, wohl fast mehr dafür, dass dieses Viertel nicht übermäßig Ziel von Übergriffen wird. Selbst eine Chrattac-Nadel im Besitz eines optimatischen Magiers findet man hier und auch werden derzeit mehrere Atriumhäuser von einigen grolmurischen Baumeistern aus den Türmen des Morgens und ihrem kleinem Heer von Zwergen-Sklaven aus dem Boden gestampft.

## Katakomben und Kanäle

*»Auch wenn Astaria der jüngste Stadtteil Trivinas ist, kann man auch in seinem Untergrund bereits ein System von Katakomben, Kanälen und überbauten Ruinen finden, wenn auch bei weitem nicht so umfangreich und verzweigt wie im Rest Trivinas. Vieles ist jüngerer Datums und wurde erst nach dem Seekrieg angelegt oder ist ein Überbleibsel des ursprünglichen Militärhafens. Jedoch habe ich selbst schon Tunnel untersucht, die darauf hindeuten, dass die Schlangeninsel schon vor der Gründung Astarias als Militärhafen bebaut war. Einige Gewölbe scheinen uralte, möglicherweise nicht einmal von Menschen erbaut [...]*

*Ein Problem, das sich Forschern und anderen Besuchern des Untergrundes unter ganz Trivina zu stellen scheint, sind die sogenannten Amöbenfische. Erstmals werden die Kreaturen in den Arsenalislisten der Hjaldinger-Kriege erwähnt. Ganz richtig scheint die Bezeichnung Amöbenfisch nicht zu sein, wurde der Amöbe doch ein Delphin hinzugekreuzt, wie sich aus der ‚Ruheform‘ des Wesens noch immer erkennen lässt. Diese ist grob delphinförmig, von einigen kleinen Tentakeln, die sich wahllos formen, einmal abgesehen. Zumeist ernährt es sich von Kleintieren, doch verschmähen sie auch größere Beute nicht [...].“*

*—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos*

# Mysterien und Geheimnisse Astarias

## Der Argental-Mörder

Seit fast einem Jahrzehnt treibt im Lampenviertel ein Mörder sein Unwesen. Er tötete seine Opfer zumeist in dunkler Nacht in einsamen Gassen und legt seinen Opfern einen blitzblanken Argental auf die Stirn, dort wo ein Optimat sein drittes Auge tragen würde. Die Opfer scheinen kaum Gemeinsamkeiten zu besitzen, nur ihr Tod scheint sie stets in einer Voll- oder Neumond-Nacht zu ereilen. In Astaria sind die unterschiedlichsten Theorien über die Identität oder gar Natur des Täters verbreitet. Doch bisher entwickelt sich nur eine düstere Legende nach der anderen um den ‚Argental-Mörder‘.

## Die Strixa

Ein ähnliches, jedoch deutlich älteres Schreckgespenst Astarias sind die Strixa, Hämophagen, welche die Gestalt von Eulen annehmen können. Über die Jahrhunderte sind sogar angeblich schon Strixa zur Strecke gebracht worden, doch deutet einiges darauf hin, dass immer noch Strixa in Astaria auf Beutefang gehen.

## Thronrat des Dritten Imperiums

Der ‚Thronrat‘ ist eine militante Gruppe, deren Mitglieder nicht nur ein wiederhergestelltes Horasiat Trivina herbeisehnen, sondern dieses auch an der Spitze eines neuen, dritten Imperiums sehen. In Astaria findet sich vor allem das Fußvolk der Bewegung, während die eigentlichen

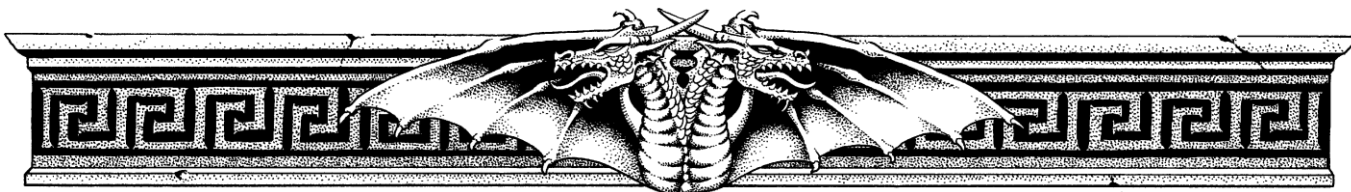
Drahtzieher der Bewegung in besser gestellten Vierteln residieren. Ein Treffpunkt des Bundes ist die Taverne ‚Schatten-Sonne‘, die ihren Namen von einer ungewöhnlichen Sonnenfinsternis vor einigen Jahrzehnten ableitet.

## Das Vergessene Arsenal

Immer wieder wird von einem Waffenarsenal der imperialen Truppen gemunkelt, das angeblich im Seekrieg vor angreifenden Feinden irgendwo auf der Schlangeninsel versteckt und in den Kriegswirren vergessen wurde. Spekulationen über den Inhalt des Arsenaus reichen von gewöhnlichen Waffen bis hin zu arcanomechanischen und technomantischen Wunderwaffen, die den Kriegsausgang hätten beeinflussen können. Schatzsucher deuten gerade den Umstand, dass das Arsenal trotz ausgiebiger Suche nicht gefunden wurde, als Indiz für letztere Möglichkeit. Mehr als eine Gruppe würde das Arsenal gerne in die Finger bekommen, doch kaum jemand denkt daran, dass imperiale Waffen im Seekrieg nicht selten mit der Essenz fte-sephais beseelt und für den ungünstigen Kriegsverlauf verantwortlich waren.

## Der Tempel der Schlange

Die Herkunft des Namens ‚Schlangeninsel‘ ist weitgehend in Vergessenheit geraten und die meisten vermuten, dass es mit der Form oder aber der früheren Anwesenheit von Schlangen auf der Insel zu tun hat. Auch eine Legende vom Kampf eines Horas



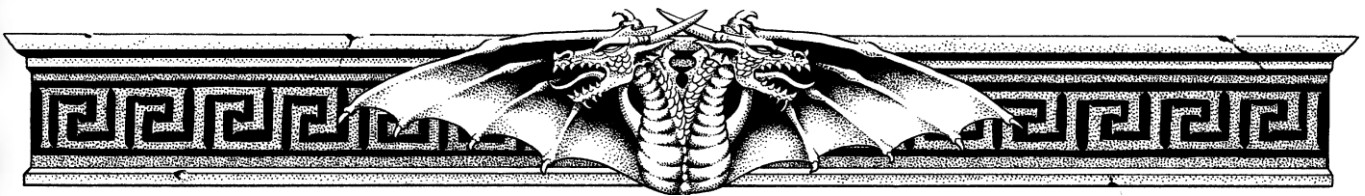
gegen eine große Schlange oder ein Schlangenvolk sind in Trivina bekannt. Nur wenige Aufzeichnungen deuten jedoch auf den wahren Kern der Legenden hin: Vor Jahrhunderten stand auf der Schlangeninsel ein Tempel der Göttin Sind, der letztlich für den Glauben seiner Priesterinnen von den Machthabern der Stadt geschleift wurde. Nicht entdeckt wurde dabei jedoch das unterirdische Repositorium, in dem die zahlreichen Artefakte und Schriften des Kultes sowie ein Teil der Priesterschaft die Zerstörung überdauerte. Die Serpenta-Magierinnen Astarias sind die Nachfahren und Erben dieser Priesterschaft und die Annahme, sie lebten in den Katakomben, beruht darauf, dass sie über die Tunnel ihren Hort mit dem neuen Tempel der Göttin Sind und ihrer Tochter Mada erreichen.

### Der Amöbenfisch

Diese Chimären sind eine Züchtung der Charybalis aus der Zeit als diese die Ost-Küste Myranors unter ihre Kontrolle brachten und zum Krieg gegen die Hjaldinger rüsteten. Die Beschwörer der Charybalis kreuzten einen Delphin mit einer Riesenamöbe. Anders als manche andere chimärische Züchtung jener Tage, hat der Amöbenfisch bis heute überlebt, da das Wesen keinen Partner zur Vermehrung braucht und sich allein durch Teilung vermehrt.

**Größe:** bis 3 Schritt      **Gewicht:** bis 400 Stein  
**MU 16 IN 8 KO 12**  
**Tentakel:**  
**AT 6\*\* TP 1W3+KR/2\*\* DK H**  
**Rammstoß:**  
**AT 12 TP 1W6+4 DK H**  
**PA 6 INI 1W6+6 RS 2 WS 6**  
**LE 45 AU 180 GS 1/14 MR 15/8 G W 7**  
**Anzahl: 1      Größenkategorie: groß**  
**Jagd: +16, Angriff**  
**Beute:** Im Amöbenfisch eingeschlossene Reste von Beute  
**Attribute:** Amphibisches Wesen, Dunkelsicht  
**Fertigkeiten:** Hinterhalt (3), Sturmangriff (2), Talent Schwimmen (14; 16/10/13), Talent Sinnenschärfe (9; 1/8/8), Umschlingen (8; Tentakel). Verwundbarkeit (Feuer)  
**Kampfweise:** Der Amöbenfisch ist Angriffen gegenüber furchtlos, außer der Schaden wird durch Feuer verursacht – mit entsprechenden Angriffen konfrontiert, zieht er sich wenn möglich zurück. Hat er ein Opfer verschlungen (ihm also durch Umschlingen seine kompletten Lebenspunkte geraubt), versucht der Fisch von anderen Angreifern zu fliehen, um seine Beute in Ruhe zu verdauen.





# Die Lonoriden-Therme in Balan Cantara

»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, Ihr habt es wahrlich geschafft, euch einen interessanten Wohnort zu suchen. Doch muss ich sagen, dass mir die Umgebung nur wenig zusagen würde. [...] alleine die hygienischen Verhältnisse lassen doch arg zu wünschen übrig. Vielleicht wäre es für Astaria ein Gewinn, wenn das Prätorium der Zatura auch dort lokalen Gruppen die Erlaubnis erteilen würde, selber Thermen zu führen. Ich bin mir zwar nicht sicher, ob man es den unteren Schichten wirklich zutrauen kann, so etwas ohne eine geeignete Führung durch gebildetes Personal auf lange Sicht zu schaffen, doch kann man die Konzession ja neu vergeben, wenn es nicht beim ersten Versuch bleibt. Aus Balan Cantara, wo – wie Ihr sicherlich wisst – mein

guter Freund Porphyrio Gamenicos sa Illacrion der Horas ist, habe ich da ein recht erfreuliches Beispiel.«

—aus dem Briefwechsel

»Werter Thumion, Ihr seht mich gekränkt. Wie ihr meinem letzten Brief entnehmen konntet, hat Astaria eine sehr schöne, wenn auch kleine Therme. Aber ich erinnere mich noch gut an die Notwendigkeit von Thermen in Balan Cantara, Dort lernt man eine gute Therme erst richtig zu schätzen. Ständig ließen der Nebel und die feuchte Wärme die Kleidung an der Haut kleben ... außer es regnete wie in Sturzbächen. Gerade die weißen Stoffe unseres Hauses können da bisweilen unvorteilhaft sein.«

—aus der Antwort Tycheas



In jeder imperialen Stadt, die diesen Namen verdient, gibt es ftermen, in denen die Besucher sich der Körperpflege widmen, aber auch zahlreichen weiteren Tätigkeiten nachgehen können.

## Aus der Geschichte

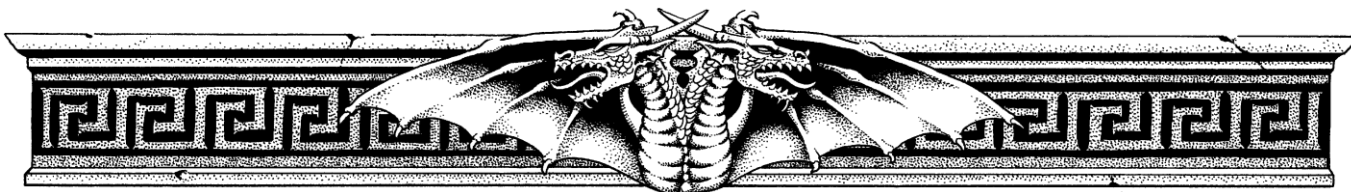
Die ‚Lonoriden-ferme‘ ist eine von einem freien Cirkel betriebene Badeanstalt in einem der ärmeren Viertel Balan Cantaras. Lonor, der namensgebende Cirkelgründer, erwarb vor 70 Jahren die seit langem verfallenden fterme und begann sie wieder aufzubauen. Bereits kurze Zeit später war die neueröffnete fterme der gesellschaftliche Mittelpunkt des Viertels und eine einträgliche Geldquelle für den Cirkel. Nach Lonors Tod führte der Cirkel, der sich unterdessen ‚die Lonoriden‘ nannte, die fterme weiter.

## Räume und Kammer

Das Gebäude wurde einst im mayenischen Pylonenstil erbaut. Noch heute wird der Eingang von zwei der mächtigen Pfeiler flankiert. Im Eingangsbereich wird der Eintrittspreis von drei Pekunos entrichtet und ein Tuch in Empfang genommen. Weiter geht es dann im Umkleideraum, in dem sich der Besucher seiner Kleider entledigt und in einen der Spinde einschließt. Hier ist auch immer ein Wächter der *Lonoriden* anwesend, der Diebstahl verhindern soll. Von der Umkleide aus kann der Gast dann direkt in den Erholungsraum oder ins Warmbad wechseln. Im Warmbad sollten die Besucher



die bereitstehenden Sandalen mit Holzsohle tragen, da der Boden durch die im Keller darunter liegenden Öfen äußerst heiß wird. Diese Öfen heizen unter anderem das fast zwei Schritt tiefe Becken, in das auf beiden Seiten Treppen führen. Beleuchtet wird der Raum durch ein Oberlicht aus hellrot gefärbtem Glas, welches den ganzen Raum in warmes Licht taucht. An das Warmbad grenzen einige kleinere, ebenfalls beheizte Becken an,



die manche Gäste bevorzugen. Ebenfalls an das Warmbad grenzen die Schwitzkammern.

Der von gelben Oberlichtern erhellte Erholungsraum dient der Entspannung der Besucher. Hier kann man an Tischen sitzen und sich Getränke oder Speisen bringen lassen, sich mit anderen Gästen unterhalten oder einfach nur ausruhen.

Die angrenzenden Wirtschaftsräume und die Küche dienen dem Personal, die Wünsche der Gäste zu erfüllen, die Anlage sauber zu halten und verschiedene Verbrauchsgüter zu lagern. Angrenzend befindet sich die Latrine.

Im großen, blaugrün beleuchteten Schwimmbecken kann man sich erfrischen, körperlich ertüchtigen oder auf einer der Schwimmmatten dösen. Das Schwimmbecken ist auch mit dem Becken der Außenanlage verbunden. Die Abteile, die an die Schwimmhalle angrenzen, werden von verschiedenen Dienstleistern des Cirkels genutzt. Außerdem findet sich hier ein Schrein der Zatura, der für göttlichen Beistand sorgen soll.

Durchgänge führen in die Außenanlage. In diesem parkähnlichen Bereich gibt es ein weiteres Schwimmbecken, Bereiche zur Erholung, Ruheliegen, aber auch Felder für verschiedene Ballspiele und andere sportliche Aktivitäten.

Direkt neben den ftermen befinden sich eine Reihe von Nebengebäuden, z. B. das Lager für Holz, die Wohn- und Arbeitsräume der weiteren Cirkelmitglieder und die Quartiere der Diener. Auch findet sich hier der Eingang zum Heizkeller, der sich unter die fterme erstreckt.

## Bewohner und Gäste

Unbestrittener Herr der fterme und des Cirkels ist Gyldenes, ein kräftiger Canteraner von 45 Jahren. Mit seinen beinahe zwei Schritt Körpergröße und dem noch immer vollen, schwarzen Haar und dem dichten Bart ist er eine beeindruckende Erscheinung. In seiner Jugend war er ein über das Viertel hinaus bekannter Ringer, bevor er sich den *Lonoriden* anschloss, schnell in der Hierarchie aufstieg und schließlich die Führung übernahm.

Seine rechte Hand, Quoros, ist verantwortlich für die gut trainierten Wächter der fterme. Diese sind verantwortlich für die Durchsetzung der Hausordnung, bewachen die Umkleiden und betätigen sich bei Bedarf auch als Cirkelschläger. In den Abteilen nahe des Schwimmbeckens arbeiten weitere Cirkelmitglieder und Diener daran, den Gästen jeden Wunsch zu erfüllen.

Da wäre zum einen Myrilarope, die mit ihren beiden Gehilfinnen kunstvolle Frisuren aus den Haaren ihrer Kunden zaubert. Doch auch ein Myrmidone kann hier seinen pflegeleichten Kurzhaarschnitt wiederherstellen und sich bei Bedarf auch rasieren lassen.

In direkten Wettbewerb zu Myrilarope steht BaoShar, auf der anderen Seite des Beckens. Der junge Amaun hat sich ebenfalls auf Haare, genauer auf Fell, spezialisiert und pflegt hauptsächlich seinen Artgenossen das Fell, schneidet und bürstet und verfügt über verschiedene Mittel, um auch den Wunsch nach exotischen Fellfarben zu erfüllen.

Anuchni und Padachnu, die beiden bleichblauen Masseure, betreiben ihr Handwerk in dem dunkel verhangenen Abteil möglichst unauffällig.

Der Satyar Antioas arbeitet mit einem Schüler an den Finger- und Fußnägeln, Krallen oder Hufen der Gäste. Dabei ist ihm schon einiges untergekommen und da er redselig ist, wird er auch nicht müde, seinen Kunden davon zu erzählen.

In der fterme gibt es noch weitaus mehr Bedienstete. Zum Beispiel das Küchenpersonal und die Essensverkäufer, die sich um das leibliche Wohl der Gäste kümmern. Oder die Bediensteten, die nachts die fterme reinigen. Unter der fterme arbeiten, von den Gästen unbemerkt, Tagelöhner in den Heizkellern. Diese schwere Arbeit in den schmutzigen, heißen Gewölben erträgt kaum einer lange. Aegus, der Verantwortliche der *Lonoriden*, setzt deshalb bevorzugt bansumitische Arbeiter ein, da diese die schlechten Umstände besser vertragen. Außerdem sind Träger zwischen Lager und Heizkeller unterwegs, um die Unmengen Holz herbeizuschaffen, die täglich verfeuert werden.

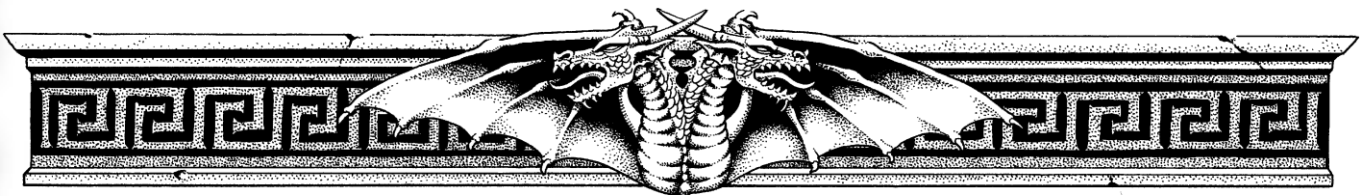
Mindestens einmal am Tag kommt eine Patrouille der Zatura-Garde in die fterme. Hauptsächlich, um die hygienischen Vorgaben zu überprüfen, aber auch, um die Opfergaben aus dem Schrein abzuholen und jede None die Abgaben der *Lonoriden* zu kassieren.

## Besonderheiten und Abenteuerideen

Die naheliegende Verwendung des Gebäudes ist natürlich Erholung für die Helden. Hier können sie ausspannen und sich der Körperpflege widmen. Aber auch als Treffpunkt mit Auftraggebern oder als neutraler Boden für Treffen verschiedenster Art eignet sich die fterme.

Die fterme eignet sich ebenfalls als Aufhänger für ein eigenes Abenteuer. So könnten die Helden von den *Lonoriden* angeworben werden, da der Cirkel in einen Konflikt mit einem anderen Cirkel verwickelt wurde und nun mit Sabotage rechnet. Dabei können von abgestellten Wasser bis zum ‚Krokodil im Schwimmbecken‘ einige Aufgaben auf die Helden zukommen.





# Der Immergrüne Tempel der Zatura

»Nachdem wir Galasal beinahe fluchtartig hinter uns gelassen hatten, war der nächste bemerkenswerte Aufenthalt meiner Reise übrigens das valantische Pallyos. Ein reizender Badeort, der vor allem für seine Blumengärten und warmen Quellen bekannt ist. Dieser Ort wäre sicher nach Eurem Geschmack, mit all seinen hochstehenden Besuchern, die sich hier zur Kur einfinden und allerlei politisches Geplauder betreiben. Mich langweilte es eher. Ein Mitglied des Hauses Illacriion bestand daher darauf, mich in Pallyos herumzuführen und erstand eigens für diesen Anlass ein weißes Blütenkleid für mich, das sündhaft teuer gewesen sein muss. Er wollte mich einfach darin sehen, sagte er, auch wenn ich nicht so recht weiß warum. Allerdings besichtigten wir bei der Stadtführung auch den lokalen ‚Immergrünen Tempel der

Zatura‘, der für seine Heilquellen, Kräutergärten und seine Heilkunde berühmt ist. In solchen Momenten bin ich stets dankbar, dass ich den Göttern nicht so ablehnend gegenüber stehe, wie viele meines Hauses und die erhabene Schönheit solcher Orte im rechten Licht würdigen kann. Allein die drei Kuppeln aus valantischem Glas, die es erlauben, ganzjährig Kräuter im Tempel zu ziehen, würden diesen zu einer Sehenswürdigkeit machen. Die Heilbäder sind wunderbar und die hier verabreichten Massagen geradezu göttlich inspiriert.

Die Diäten, die hier im Tempel ebenfalls verordnet werden, wären sicherlich auch zu Eurem Wohle, werter Thumion. Vielleicht solltet Ihr einen Besuch also wirklich in Erwägung ziehen?«

—Tychea Serra Tharamnos



Eine Legende besagt, die gütige Zatura wurde im Krieg gegen den Widersacher von einem verirrtten Pfeil getroffen, sodass einer ihrer Blutstropfen auf Dere fiel. Dort, wo der Blutstropfen auftraf, entstand eine heilkräftige Quelle und die Sterblichen bauten der Göttin einen Tempel, damit ihr Blut auf ewig in Ehren gehalten werde.

Wie viel von der Legende wahr ist, weiß niemand. Nicht einmal die ältesten Schriften des Tempels berichten etwas darüber. Doch lässt sich mit Papyri belegen, dass die Zatura-Verehrung in der Region Pallyos schon seit 1300 v. IZ Tradition hat.

Der im neodorinthischen Stil gehaltene Tempel liegt ein paar Wegminuten außerhalb der Stadt Pallyos. Schon von Weitem erkennt man, was den Tempel so besonders macht:

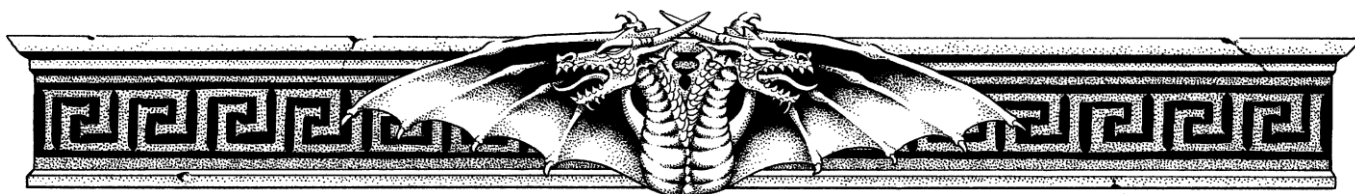
Der Tempelbezirk wird von drei langgezogenen Kuppeln aus bestem valantischem Glas überspannt. Folgt man dem großzügigen, gepflasterten Weg, so gelangt man zu einer halbrunden Freitreppe, die zum – vom drei Säulen getragenen – Portikus führt. Dieser wird von den Statuen der Parania und des Pathesios flankiert, die Besuchern grüßend die Hand hinhalten und sie einladen, in den Tempelbereich zu kommen. Der Portikus kann von der Innenseite mit einer großen, doppelflügeligen, verzierten Bronzetür verschlossen werden, was aber nur an besonderen kalten Tagen geschieht.

Durch die gläsernen Kuppeln herrscht im Inneren ganzjährig eine angenehm warme und feuchte Atmosphäre, sodass der Kräutergarten unter dem Schutz der Überdachung und durch die Pflege der Kleriker ganzjährig gedeiht. Dies brachte dem Tempel seinen Namen als ‚Immergrüner

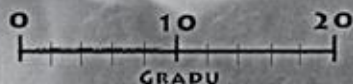


Tempel‘ ein. Ein Kiesweg führt durch den Kräutergarten um das Tempelgebäude herum. Abzweigungen gehen in regelmäßigen Abständen vom Weg ab, die entweder zu wichtigen Räumen in der Säulenhalle führen oder die Besucher zu besonderen Pflanzen leiten.

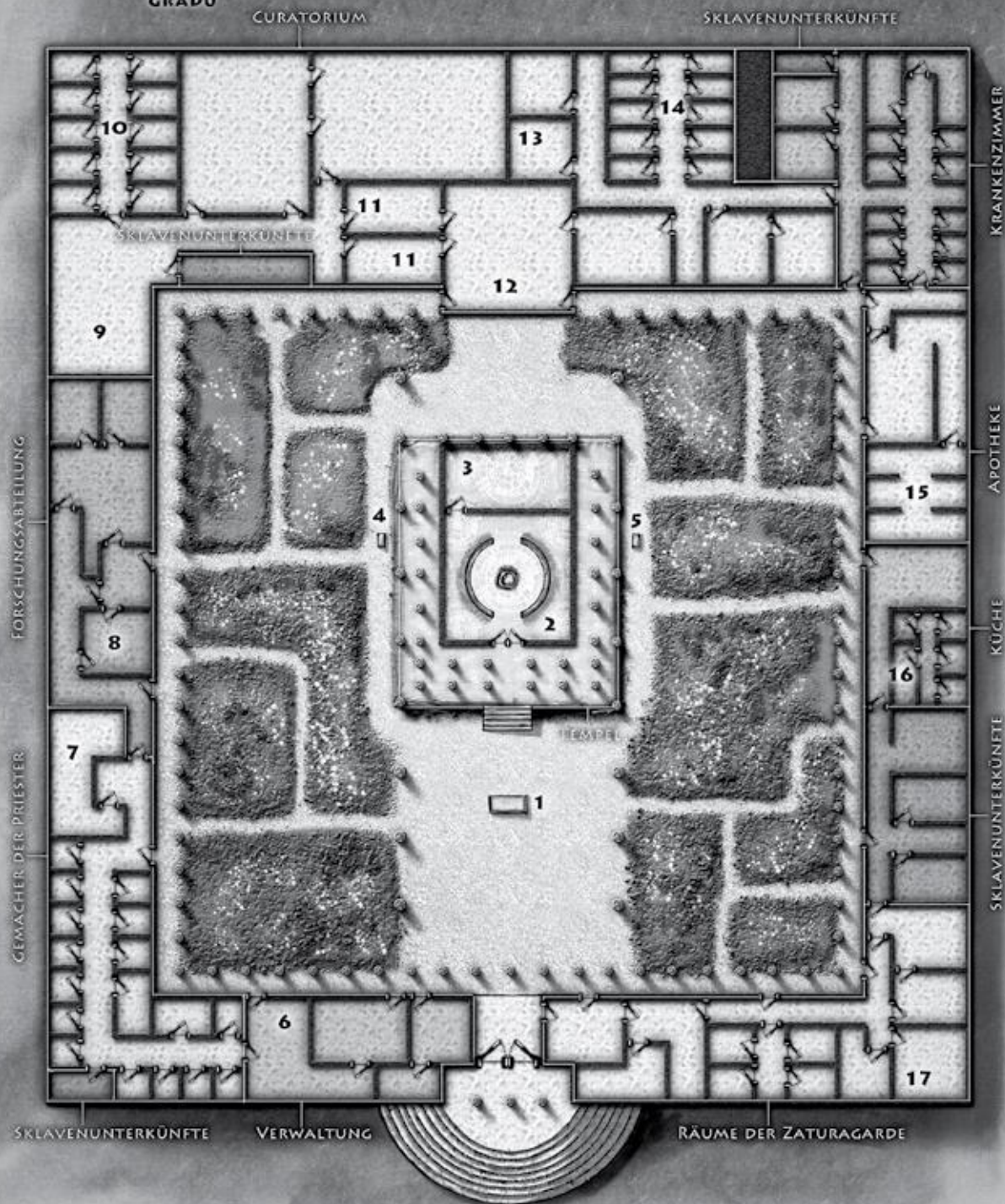
Vor dem Tempelgebäude steht ein schlichter, weißer Marmortalar, der für die Opferungen genutzt wird. Darüber befindet sich in der Kuppel eine Rauchklappe. In einer Sechsergruppe vor

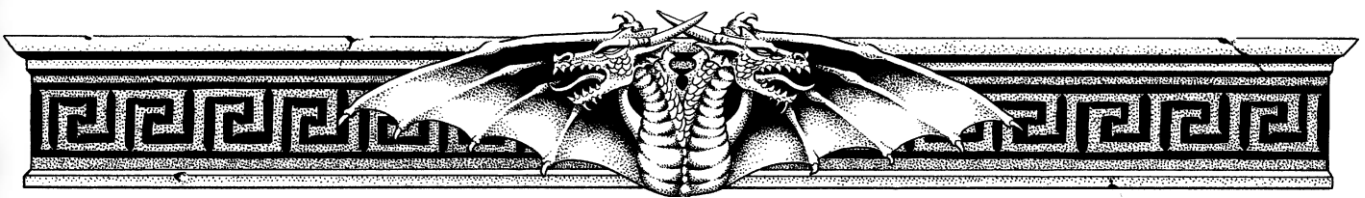


# ZATURATEMPEL



- |                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1 - OPFERALTAR              | 10 - MASSAGERÄUME /       |
| 2 - CELLA MIT KULTBILD      | KRÄUTERBÄDER              |
| 3 - SCHATZKAMMER            | 11 - UMKLEIDEN            |
| 4 - ADICULA DER PARANIA     | 12 - EINGANGSBEREICH      |
| 5 - ADICULA DES PATHESSIOS  | 13 - OPERATIONSSAAL       |
| 6 - ARCHIV                  | 14 - UNTERSUCHUNGSZIMMER  |
| 7 - GEMACH DES HIEROPHANTEN | 15 - LAGER DER APOTHEKE   |
| 8 - LABOR                   | 16 - NAHRUNGSLAGER        |
| 9 - RUHEBEREICH             | 17 - RÜSTKAMMER DER GARDE |





und in einem Paar hinter dem erhöhten Tempelgebäude stehen Statuen, die symbolisch für die verschiedenen Leiden der Sterblichen stehen und zugleich als Träger der Glaskuppeln dienen. Am Tempel-Podium stehen zwei Ädiculae der Parania und des Pathessios, bei denen die Gläubigen, die nicht auf das Podium gelassen werden, oft Opfergaben niederlegen und um Heilung ihrer Krankheiten bitten.

In das Tempelgebäude selber gelangen nur Optimaten und Honoraten, wo sie das prächtige Standbild der segnenden Zatura betrachten können. Zatura wird hier als mütterliche Figur dargestellt, die ihren Gläubigen Heilkräuter und Früchte anbietet. Als Erinnerung an die Gründungslegende des Tempels liegt immer ein Pfeil als Votivgabe vor ihren Füßen. Von der Haupthalle des Tempels aus geht es hinter der Statue zur Schatzkammer.

Die Säulenhalle um den Tempelbau herum bietet Platz für viele Räumlichkeiten. Der wichtigste Teil ist jedoch das Curatorium. Durch dieses gelangte der Tempel um das Jahr 4670 IZ, während der Rebellion des Horasiats Koromanthia, zu seiner heutigen Berühmtheit. Die ausgesprochen gute Pflege verletzter Myrmidonen machte es gleichermaßen bei Befehlshabern wie auch einfachen Soldaten beliebt und lockte mit der Zeit auch diejenigen an, die ihre Kämpfe eher am Schreibpult fochten, als auf offenem Feld. Die heißen Quellen, die unter dem Tempel entspringen, werden für die fermen im Curatorium genutzt, in denen, je nach Bedarf und Wunsch, verschiedene Kräuterbäder für die Heil suchenden Besucher eingelassen werden. Auch wer-

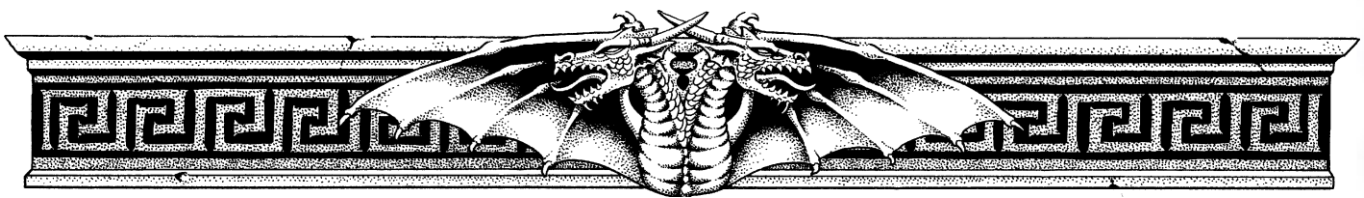
den andere Heilverfahren, wie exotische Massagen von neristischen Dienern angeboten. Schließlich befinden sich noch Krankenzimmer im Curatorium, in denen sich diejenigen aufhalten, deren Behandlung länger andauert. Für jene Langzeitpatienten wurde eine Küche angelegt, in der besonders heilsame Nahrung zubereitet wird. Doch auch die Kost für die Priester und die Tempelsklaven kommt aus der Küche. Eine noble Herberge liegt ein paar Wegminuten nach Westen in einem kleinen Park und bietet Platz für gehobene Ansprüche.

Die Räume der Priester und der Verwaltung befinden sich im vorderen Teil des Tempelkomplexes. Vor allem das prächtige Gemach des Hierophanten Crassimus Serr Zatura spornt die Spötter an, da die neue Tempelverwaltung anscheinend eher mit dem Einsammeln der Spenden von zahlungskräftigen Honoraten und Optimaten beschäftigt ist, als mit der Pflege der hilfsbedürftigen Kranken.

Ein weiteres Standbein des Einkommens des Tempels ist die Apotheke, in der die heilkräftigen Pflanzen gegen eine angemessene Spende an die Leidenden weitergegeben werden. Aber nicht nur die unverarbeiteten Pflanzen werden hier verkauft, sondern auch Salben und Tinkturen, die anderswo nicht ohne Umstände zu bekommen sind. Zudem forschen einige Priester an der Herstellung und Weiterentwicklung der Heilmittel in der Forschungsabteilung des Tempelkomplexes.

Die wegen ihrer schnabelförmigen Masken bei der örtlichen Bevölkerung als ‚Ibisse‘ bekannten Zatura-Gardisten von Pallyos haben ebenfalls ihre Quartiere in der Säulenhalle des Tempels.





# Onachos – Wohnen in der Krypta

»Eminenz Thumional Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, der von Euch so angenehm beschriebene Tempel in Valantia – ach, welche schöne Gedanken kommen beim lieblichen Klang dieses wundervollen Namens in mir auf – haben mannigfaltige Erinnerungen hervorgerufen. Ich selbst habe in früheren Jahren eine sehr angenehme Zeit dort verbracht, als ich mit meinem geschätzten Lehrer in der blumigen Nachbarschaft lebte. Ihr könnt Euch jedoch kaum vorstellen, welche mitnehmendes Wechselbad der

höchsten Gefühle mich ergriff, als ich nach der erbaulichen Lektüre Eures Briefes in ein Gespräch über die gar grässlichen Gepflogenheiten des Hauses Onachos verwickelt wurde, aus dem ich Euch einen Teil wiedergeben möchte, auf dass Ihr den Gefühlssturz nachvollziehen könnt. Wie kann man nur so leben? Obwohl man bei ihnen ja nie sicher ist, ob der Gegenüber wirklich noch in dieser Sphäre heimisch ist, oder schon einer anderen angehört. Danach will ich euch von etwas Angenehmeren berichten, nämlich ...«

—aus dem Briefwechsel



Schon seit jeher ranken sich allerlei Geschichten um das Hohe Haus Onachos. So heißt es, sie würden in ihren eigenen Gräbern schlafen, oder auch, in ihren Anwesen würde es ständig spuken. So manches davon mag dabei mehr der Wahrheit entsprechen als Klein-Kirla lieb ist. Und so wundert es nicht, dass das Haus eines Onachos zuweilen einer Krypta unter der Erde gleicht. Selbige gibt es in allerlei Formen und Größen, von kleinen Anlagen niederrangiger Optimaten bis hin zu riesigen unterirdischen Palästen.

Das Haus Onachos hat noch nie viel Wert auf großen Pomp gelegt, weswegen viele ihrer Bauten, zumindest über der Erde, von Ausnahmen abgesehen, eher bescheidener Natur sind. Der Zugang zur Krypta mag in einer Ortschaft lediglich ein großer Portikus sein, auf dem Lande hingegen ein kleineres Landhaus, mehr eine Art Mausoleum, oftmals mit einem größeren, halb verwilderten Garten davor, in dem oft Nachtschattengewächse wachsen. Die Gebäude sind dabei häufig massiv gebaut, da sie lange Zeit halten sollen, was sie letzten Endes auch tun – und oftmals dementsprechend verwittert aussehen. Und doch dienen diese Gebäude meist nur als eine Art Portal zur eigentlichen Krypta sowie als Schutz vor eventuellen Wassereintrüben. Zudem wird man hier auch gegebenenfalls eine passende Stallung und einige Arbeitsräume zur Gartenpflege finden. Im Prinzip gibt es keinen typischen Grundriss für eine Krypta der Onachos. Wer eine Krypta der Onachos betritt, dem wird sicherlich der für Oberflächler untypische Baustil mit den vielen Säulen auffallen, die nach oben hin gerne in Deckenrundbögen münden. Je nach Alter der Krypten und der Tradition des jeweiligen Familienzweiges der Onachos geht alles andere

darüber hinaus aber weit auseinander. Während einige Krypten mit hellen Wänden, stilvoller Einrichtung, den passenden Pflanzen (den Umständen entsprechend fast immer Nachtschattengewächse) und der richtig positionierten Beleuchtung, ein fast schon heimeliges Ambiente bietet, sind andere Krypten äußerst düster und verfallen. Letzteres ist dabei nicht etwa das Ergebnis generationenlanger Verwahrlosung, sondern häufig regelrechtes Kalkül, will man doch so das Band zur vergangenen Historie dieser Gemäuer und ihrer Bewohner bewahren und den Kontakt zu den Geistern der Verstorbenen stärken.

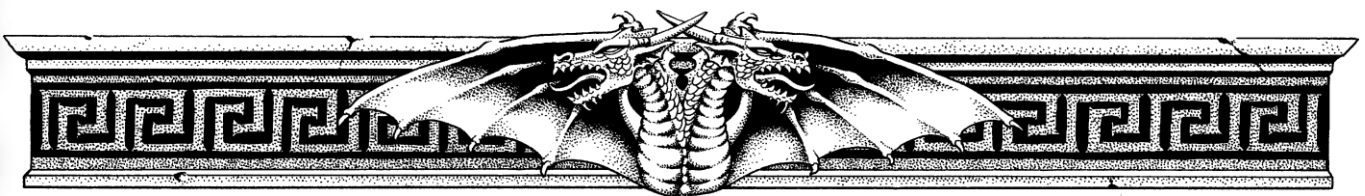
Ansonsten bietet solche eine Krypta in der Regel jeden Komfort, von Bankettsälen bis hin zu Baderäumen, den man auch sonst als Optimat entsprechenden Ranges gewöhnt ist. Einer der vielleicht bedeutendsten und oftmals auch größten Räume der Krypta ist aber die Bibliothek, die eigentlich so gut wie jeder Onachos besitzt, und die gewissermaßen schon so etwas wie ein Statussymbol darstellt.

Hier herrscht bisweilen ein regelrechter Wettbewerb darüber, wer die Bibliothek mit den ältesten und kostbarsten Werken besitzt. Diese Bibliothek als Gast des Hauses Onachos betreten zu dürfen, sollte als Privileg verstanden werden, wobei es allerdings fast immer noch einen weiteren, geheimen Teil der Bibliothek gibt, in dem die größten Geheimnisse des Familienzweiges (so auch die ‚Wahren Namen‘ der verstorbenen Familienmitglieder) aufbewahrt werden.

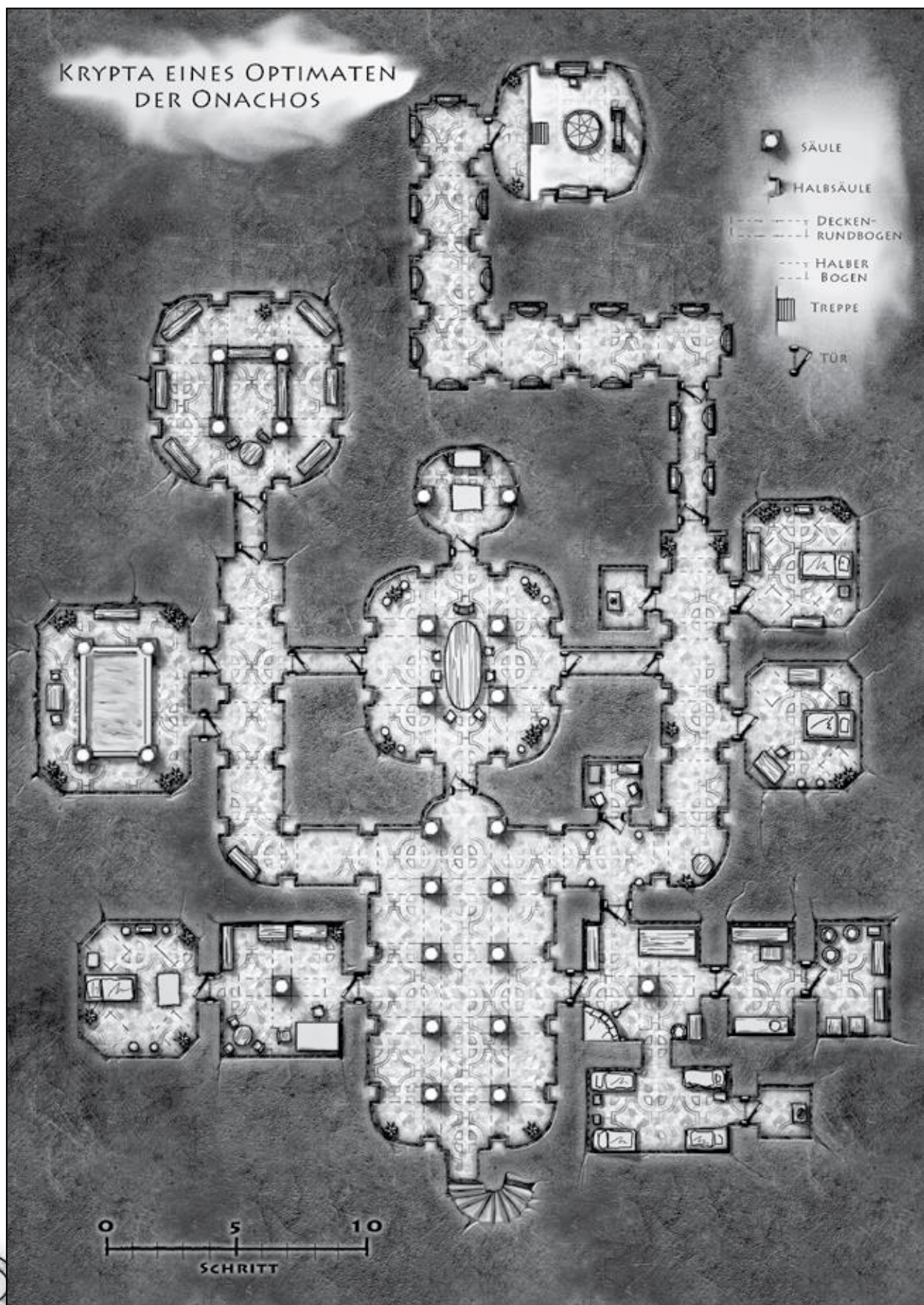
Eine weitere, nicht selten reichlich unheimliche Besonderheit im Hause Onachos, sind die so genannten ‚stillen Räume‘.

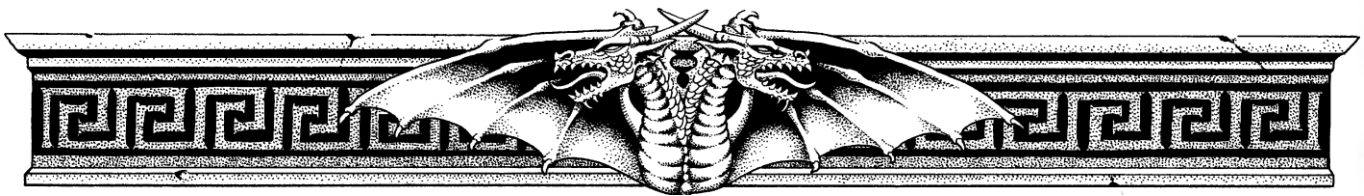
Diese Räume sind nicht selten verschlossen, und wer als Gast nach ihnen fragt, wird üblicherweise erst einmal nur Stillschweigen ernten oder allenfalls erfahren, dass





KRYPTA EINES OPTIMATEN  
DER ONACHOS





dies die persönlichen Räumlichkeiten eines verstorbenen Angehörigen sind. Nur im Vertrauen wird einem offenbart, dass der Tod besagten Verwandten nicht unbedingt daran hindert, diese Räumlichkeiten dennoch hin und wieder in Anspruch zu nehmen – ein Umstand, der auch von der Dienerschaft so einiges an starken Nerven erfordert.

Der vielleicht geheimste Bereich in der Krypta ist jedoch, neben der ‚Halle der Leiber‘, in der die sterblichen Überreste der ver-

storbenen Vorfahren aufgebahrt werden, und die im Laufe der Generationen regelmäßig erweitert wird, üblicherweise der meist dahinter liegende ‚Empfangsraum der Seelen‘. Dieser Raum birgt ein stilisiertes Tor, entweder als Wandzeichnung, als realer Torbogen oder in Form zweier Säulen. Und auch, wenn das Tor selbst meist nur symbolische Bedeutung hat, deutet es dennoch auf den Sinn und Zweck dieses Raums hin – die Beschwörung der Geister aus dem Neretonion.



## Chrattac-Spindel

»Während meiner Ausbildung entsandte mich meine Lehrmeisterin einmal nach Balan Cantara zu Braseption ik Phraisopos, einer Koryphäe auf dem Gebiet der Chimmärologie, wie ich hörte. In meinen Augen ist sicher ein Genie, allerdings eines bei dem der Wahnsinn nicht nur nahe liegt. Mein Auftrag führte mich auch zu einer seiner damaligen Forschungseinrichtungen innerhalb der Stadt, die sich als Chrattac-

Spindel herausstellte. Faszinierende Gebäude. Ich übersende Euch eine generelle Beschreibung des Ortes, da Braseption sicher unerfreut wäre, wenn ich Euch über die Einrichtung und Vorgänge dort zu genau berichtete. Vielleicht sind Chrattac-Spindeln ja genau das Richtige, um das Stadtbild Eurer Stadt im wahrsten Sinne des Wortes etwas hervorzuheben?«

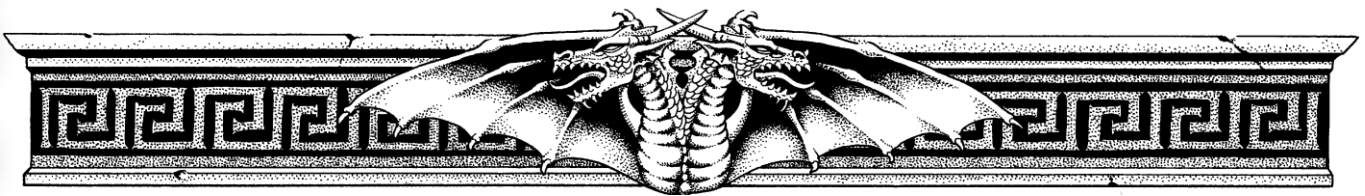
— Tychea Serra Tharamnos



In Balan Cantara steht im Stadtteil Basantia eine Chrattac-Spindel von ca. 100 Schritt Höhe und 12 Schritt Durchmesser. Es ist ein typisches Gebäude dieser Art. Die Optimaten benutzen sie meist als Wohnturm für Diener, Sklaven und Soldaten oder um Schätze aufzubewahren, manchmal auch für Forschungen.

Das Gebäude, das die Chrattac fast genau so bauen wie ihre eigenen Wohntürme, besteht aus Chrat-Mörtel und sieht aus wie ein riesiger Kamin aus gehärtetem Ton. Es gibt keine Fenster, aber die Wände sind mit Hunderten von spanngroßen Löchern übersät; Rillen laufen spiralförmig die gesamte Länge hinab und leiten Regenwasser hinunter in die unterirdischen Zisternen. Die kleinen Löcher sind dünne Belüftungstunnel, die sich durch den ganzen Bau ziehen und die Innentemperatur konstant halten. Aus den unteren Löchern zieht Rauch hinaus, wenn in der Küche gekocht wird.

Zum Eingang kommt man durch eine 30 Schritt lange nach unten führende Rampe, sodass der eigentliche Zugang unter Bodenniveau liegt. Die Gänge innen sind so schmal, dass es für zwei Personen nebeneinander schon



eng wird. Wenn man das Gebäude betritt, befindet man sich auf einer Rampe, einen Schritt breit, die auf einer Seite nach oben und auf der anderen Seite weiter unter die Erde führt. Diese Rampe läuft fast den gesamten Turm hoch, und von dort aus bieten Türen oder auch offene Durchgänge Zugang zu den Räumen, die noch verschieden hoch gelegen sind. Es kann also durchaus sein, dass man manchmal noch zwei, drei Stufen hinunter gehen muss, um einen bestimmten Raum zu betreten. Hier und da gibt es an der Außenwand der Rampe kleine Nischen mit Schächten im Boden, die für eine schnelle Notdurft benutzt werden können. Direkt gegenüber der Eingangstür liegt der Durchgang zu einem Wachraum, in dem zu jeder Zeit mindestens zwei Wachen den Turm sichern.

Da die Chrattac-Arbeiter ca. 3 Schritt groß werden, sind auch ihre Höhlen und Gänge so hoch. Die Böden und Wände müssen für Menschen allerdings nachgearbeitet werden, denn Chrattac bauen keine rechteckigen Räume mit ebenen Böden. Das sind eher runde Höhlen mit 3 oder 4 Schritt Durchmesser, und alles: Wände, Boden, Decke, ist rau, porös und scharfkantig. Außerdem empfiehlt es sich, von den G'Rolmur einen Aufzug einbauen zu lassen, wenn man nicht alles dreißig und mehr Etagen hinauf und hinunter tragen möchte. Das ist dann meist einfach ein Schacht mit Schienenstangen für den Aufzugkasten. Da die Räume nicht symmetrisch angeordnet sind, führt dieser Aufzugschacht, ein Loch in Boden und Decke, manchmal mitten durch den Raum, manchmal liegt er am Rand. Im Dunkeln muss man also aufpassen, wo man hintritt.

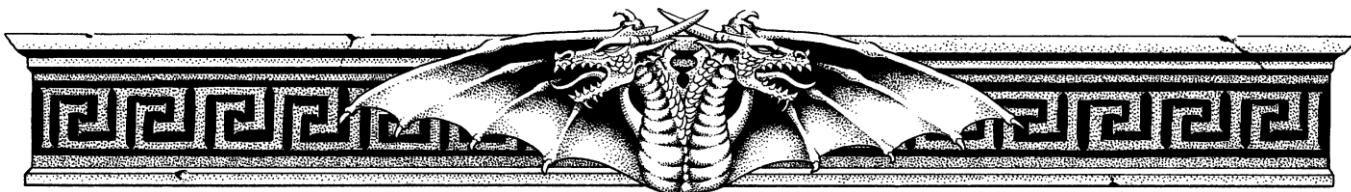
Wer dort wohnt oder arbeitet, verwendet Kerzen, Laternen oder auch magisches Licht. In den unteren Etagen gibt es Räume, wo Leuchtpilze gezüchtet werden, die man dann an den Wänden ansetzen kann. Das wird aber überwiegend in den Gängen

gemacht, in den Räumen nur dort, wo gearbeitet wird. In Höhlen, die als Schlafzimmer genutzt werden, bleiben die Wände dunkel.

In einem solchen Turm gibt es nur wenige Räume, die richtig groß sind. Sie liegen unterirdisch. Das sind einmal die Zisternen, zum anderen bauen die Chrattac automatisch einen Raum für ihre sehr große Königin. Manche Optimaten setzen diesen Raum, der etwa den Durchmesser des gesamten Turmes hat, also 10-12 Schritt, als Labor oder als Küche ein. Auf etwa der gleichen Ebene sind Vorratsräume und die Höhlen für die Leuchtpilze sowie die Latrinen, die einfach einen oder mehrere Schächte nach unten in die Kanalisation haben. Darüber befindet sich dann eine lange Holzbank mit mehreren Löchern darin. Man kann also bequem auf der Bank sitzen und muss nicht über einem Loch stehen.

Unter der Erde liegen auch Höhlen, die als Kerker benutzt werden. Ausbrechen ist schwierig, denn Küche oder Labor sind fast immer besetzt, und am Eingang stehen auch noch die Wachen. Manchmal wird der höchste Raum des Turmes als Schatzkammer benutzt. Die oberen Räume haben nämlich keine Außenrampe mehr, sondern sind nur untereinander verbunden. Wer also zu diesem besonders gesicherten Raum vordringen möchte, muss zuerst eine ganze Zimmerflucht passieren, wo sich immer irgend jemand aufhält, ähnlich wie ganz unten in der Küche. Neben den Schächten hinunter in die Kanalisation verfügen solche Türme auch über längere unterirdische Gänge hinüber zu anderen Gebäuden, im allgemeinen also zur Villa des Optimaten. Es gibt aber durchaus auch Verbindungen zur Kanalisation oder Gänge, die noch an einer anderen Stelle an die Oberfläche führen. Die sind oft mit magischer Hilfe gut versteckt, und nur wenige wissen von ihrer Existenz, oft nur der Besitzer selbst.





# Das Bankhaus zu Alonaia

»[...]Der Hochstraße von Sidor Corabis aus folgend erreichten wir Alonaia am Dregomyr-Kanal, dem Vernehmen nach ein bedeutender Handelspunkt. Gesellschaftlich ist die Stadt schon sehr von südimalerischen Sitten geprägt, die wohl über den Kanal ihren Weg hierher gefunden haben. Im restlichen Horasiat gilt Alonaia daher offenbar als moralisch verkommen. Das Einzige was ich an dieser Stadt wirklich bemerkenswert finde, ist ihre Abhängigkeit von ihren Kanal-Schleusen. Ich frage mich, wie schnelles mit der Stadt bergab ginge, wenn diese zerstört würden? Es wundert mich gar nicht, dass mein Haus hier keinerlei feste Vertretung besitzt. Allerdings folgte daraus, dass hier auch keine Cammer auf uns wartete und unsere Geldmittel waren vom Aufenthalt in Sidor Corabis recht angeschlagen. Doch hatte meine Lehrmeisterin Dor-

ma dies vorhergesehen und mir Wechselscheine mit auf den Weg gegeben, die wir im hiesigen Bankhaus der Rhidaman zu Geld machten. Endlich hatte dieses Haus von Krämerseelen auch einmal einen Nutzen. Man war sehr bemüht darum, dass ich meiner Lehrmeisterin und möglichst auch anderen von den Vorzügen des Bankhauses Nachricht gebe. Man hat mir sogar einige, informative Beschreibungen<sup>1</sup> des Bankgebäudes mit auf den Weg gegeben, von denen ich eine diesem Schreiben beilege. In wie weit der Plan und die darin angegebenen Sicherheitsmaßnahmen der Wirklichkeit entsprechen, kann ich nicht sagen, aber ich denke es wäre eine Narrheit solche Informationen schriftlich jedermann zugänglich zu machen. [...]«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

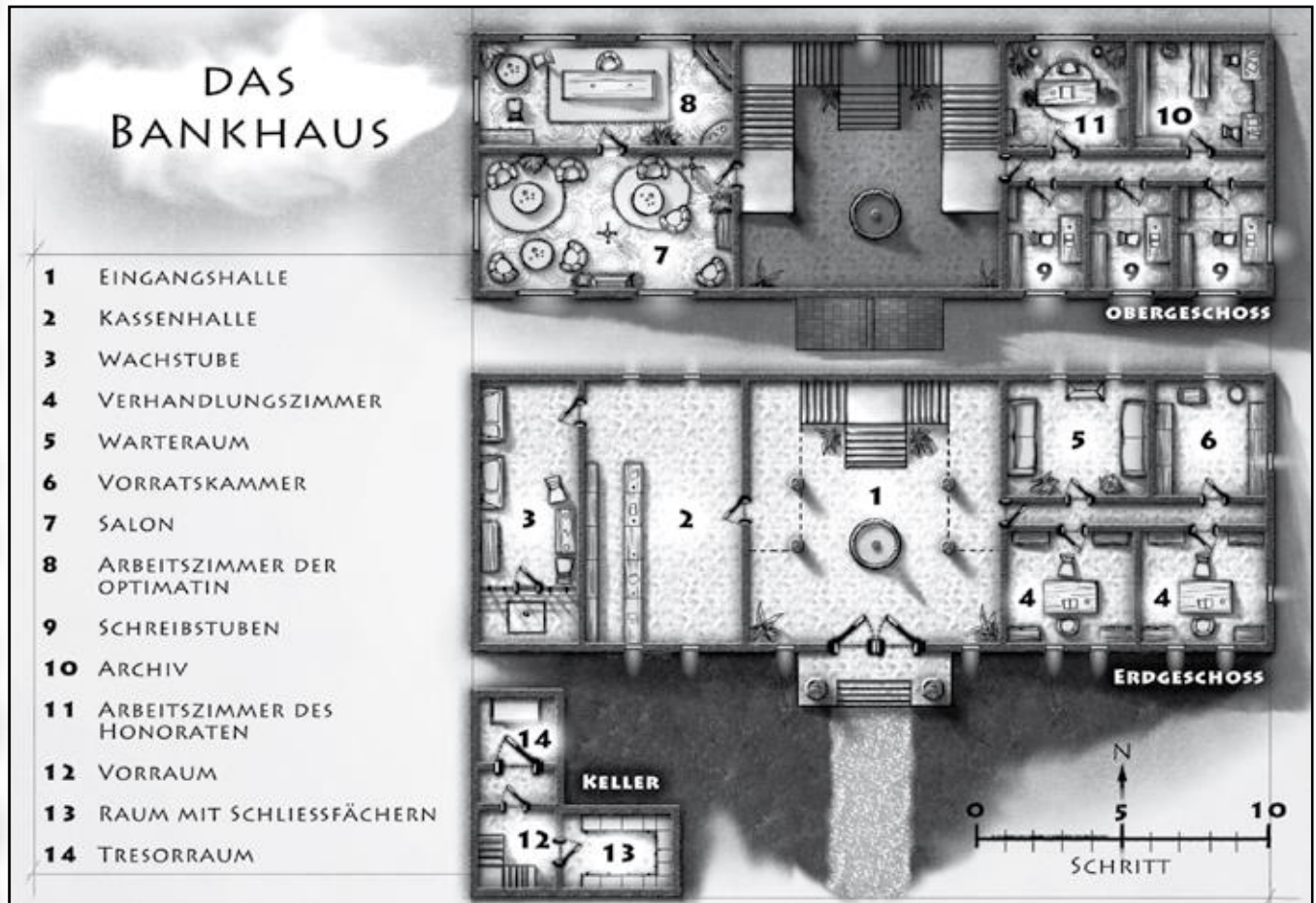
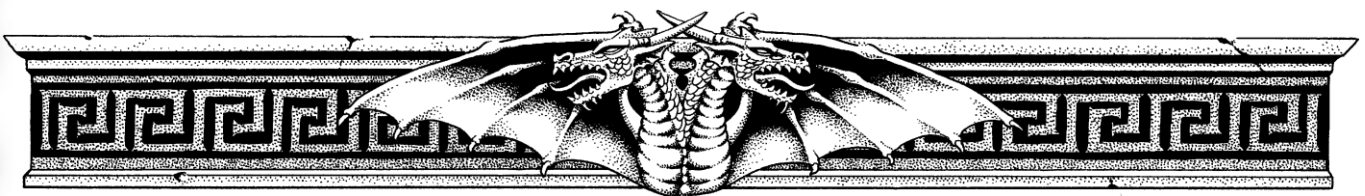


Alonaia ist eine wichtige Handelsstadt in Corabenius, weshalb das Haus Rhidaman hier hohe Präsenz zeigt. Kern der Hausaktivitäten ist das prunkvolle, um 3600 IZ erbaute Bankhaus im Stadtzentrum. Umgeben von einem übermannshohen Gitterzaun und einem statuenbestandenen Rasen wirkt das Gebäude eher distanziert. Zwei Etagen erstrecken sich auf einer Grundfläche von 27 mal 9 Schritt. Das Erdgeschoss soll mit wuchtigen, nach außen nur grob behauenen dunklen Quadersteinen an den herrschaftlichen Monumentalstil des Ersten Imperiums erinnern. Nur wenige schmale Fenster und das zweiflügelige Eingangstor aus mit dem Symbol des Hauses verzierter, eisenbeschlagener Eiche brechen das Mauerwerk auf. Darüber schließt sich in 4 Schritt Höhe das gleich hohe Obergeschoss an, das im neodorrinthischen Stil gehalten ist. Zwischen zahlreichen Halbsäulen lassen große Fensterfronten Licht ins Innere des hell verputzten Stockwerks. Das flache Giebedach wird in der Mitte von einer großen Kuppel aus Stahl und valantischem Glas gekrönt. Über einen Kiesweg erreicht man die Treppe, deren wenige Stufen zum Eingangstor führen. Ein von zwei Säulen getragener Portikus erstreckt sich darüber bis zum Dach. Zwischen Tor und Dach prangt als kunstvolles Mosaik das Wappen der Rhidaman. Neben dem Tor stehen zwei Wächter bereit, um Kundschaft einzulassen oder unerwünschte Personen zu verschrecken. Die Eingangshalle selbst umfasst beide Stockwerke. Durch den zentralen Marmorspringbrunnen, die Zierpflanzen und die Kuppel entsteht der Eindruck eines in Stein und Glas gefassten Atriums. Hier stehen Sklaven bereit, um Kunden in den richtigen Bereich zu führen. Links und rechts führt je eine Tür in die Seitenflügel, eine Treppe führt nach oben in den ersten Stock. Freie werden nur im Erdgeschoss bedient, das Obergeschoss bleibt Optimaten und anderen Hochgestellten vorbehalten.



## Erdgeschoss

Im linken Flügel betritt man zunächst die Kassenhalle, die im Wesentlichen aus einem langen Tresen an der Westseite besteht. An fünf Schaltern nehmen hier Diener Ein- und Auszahlungen vor und stellen Wertbriefe aus. Rechts neben dem Tresen führt eine Tür in die Wachstube. Hier gibt es zwei Pritschen, einen Tisch mit Stühlen und einen Waffenschrank für die acht Wächter. Hinter einem verschlossenen Gitter liegt die Falltür zum Keller.



Der rechte Flügel führt über einen schrittbreiten Flur zu den Verhandlungszimmern, wo Kunden Kredite und Beteiligungen aushandeln können. Gegenüber liegt ein geschmackvoll dekoriertem Warteraum mit zwei Liegen und einem kleinen Siminiaschrein, nebenan die Vorratskammer, in der Erfrischungen gelagert und vorbereitet werden. Öllampen sorgen für ausreichende Beleuchtung.

## Obergeschoss

Über den linken Treppenaufgang und durch eine von einer Wache gesicherte Tür gelangt man in einen luxuriösen Salon. Hier verhandeln hochgestellte Kunden mit der Leiterin der Bank, Zarana la Rhidaman (\* 4745 IZ, kurze rote Haare, schlank, erfahrene Hellseherin), deren Arbeitszimmer sich anschließt. Der Dienst hier ist Teil ihrer Prüfung zur Adepta Exempta.

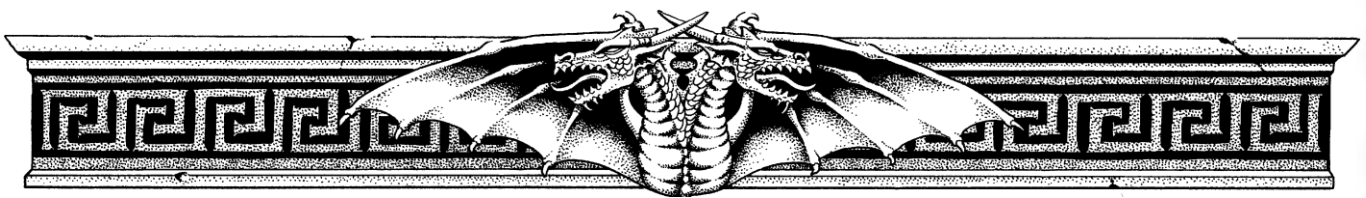
Der rechte Aufgang führt zu einem Flur, an dem neben Schreibstuben und dem Archiv auch das bunt dekorierte Arbeitszimmer des Schomesch Serr Rhidaman liegt. Der shingwanische Geschäftsführer und Legitimat (\* 4732 IZ, geduldig, gewissenhaft) kümmert sich seit etlichen Jahren um das Tagesgeschäft, verhandelt, investiert und hält die Bank trotz regelmäßig wechselnder Vorgesetzter langfristig am Laufen. Er genießt das uneingeschränkte Vertrauen der Provinzcammer und sieht sich als väterlichen Berater Zaranas.

## Keller

Aus der Wachstube führt eine Treppe in den Vorraum. Von hier führen zwei verschlossene Stahltüren zu den Schließfächern und in den Tresorraum. Die 50 Schließfächer werden an Kunden vermietet, die in den Raum eskortiert werden, wenn sie an ihren Besitz wollen. Währenddessen ist im Vorraum ständig eine Wache postiert. Der Tresor selbst ist noch einmal durch eine massive Stahltür quoranischer Fertigung verschlossen, die auch gegen Magie geschützt ist (s. u.). Hier lagert Gold im Wert von mehreren tausend Aural.

## Sicherheit

Die Türen zum Archiv, dem Kellerzugang und den beiden Kellerräumen sind permanent verschlossen, das Haupttor und die Büros nur nachts (jeweils +12 auf Proben zum Öffnen). Zarana, Schomesch und der Hauptmann der Wache besitzen passende Schlüssel. Nachts patrouillieren die Wächter durch das Gebäude, tagsüber besetzen sie einzelne Türen und den Wachraum. Die Kombination für den Tresor ist nur Zarana, Schomesch und dem Cammervorstand bekannt. Der Tresor ist äußerst schwer zu knacken (100 TaP\* nötig) und permanent mit einem Bann der Quelle Kraft belegt (16 ZfP\*); im Tresor ist Zaubern durch Bann des Eisens um 7 erschwert; ein Öffnen ohne die richtige Kombination beschwört 2W6+6 Bel'Khidmalim (**Myranische Magie** S. 91).



# Das Haus Onachos in Myrunhall

**Standorte:** Das Cammerhaus in Sidor Myrunhalis, die beiden Domänen Feroniana und Libitinaris

**Wappen:** Kombination des Hauswappens und des Provinzwappens: Weiße Sanduhr auf Schwarz vor gelben Sparren.

**Spezialgebiet:** Der Einfluss von sehr schmerzhaften und traumatischen Todesumständen auf die weitere Existenz; Möglichkeiten der Wiedergeburt

**Größe:** gering

**Cammer-Vorsteherin:** Maga Darchuniodora te Onachos (\* ?, ist zum wiederholten Male Prätorin des Nereton, überragende Nekromantin)

**Personen der Historie:** Adepta Maior Sarchuniomene dai Onachos (4631 IZ-4745 IZ im ‚blutigen Siminia‘, Nekropsychologin), Maga Xarnachomasa ne Onachos (3484 IZ-3598 IZ, war Prätorin und Hierophantin des Nereton, hilft seit 3647 IZ als Totenarchontin wiederholt dem Haus bei größeren Problemen), Legat Adeptus Exemptus Atmakles de Onachos (3367 IZ-~3449 IZ, im Senatskrieg; bedeutender Stratege, Legat der horasialen Legion)

**Bedeutende Mitglieder:** Barvokles da Onachos (Historiker), Neranu a Onachos (ftulna‘il, Adeptus Minor)

**Fachliche Reputation:** Die Lehrer dieser Cammer gelten als anerkannte Fachleute der Nekrologie, Nekropsychologie sowie der Nekrobiographie.

**Einfluss:** hinlänglich

**Finanzkraft:** hinlänglich

**Ausstattung:** ansehnlich; große Bibliothek in Libitinaris und im Cammerhaus sowie Hinterlassenschaften von vielen Generationen.

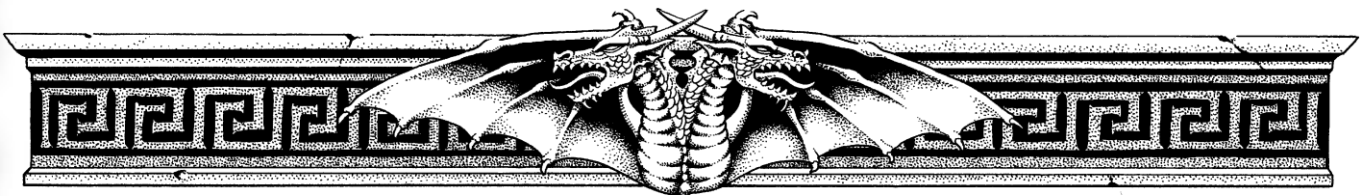
**Bibliotheksbestand:** groß, besonders imposant sind die vielen Erlebnisberichte von Verstorbenen.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** Alantinos (Sie leben nur im Jetzt, wie kurzfristig), Aphirdanos (Ihre Politik ist nicht die unsere), Astradis (Sie scheinen wirklich an ihre Sache zu glauben\*), Eupherban (Die wissen nichts), Illacrion (Sie sehen die Welt mit anderen Augen, wie Blinde), Kouramnion (Was bauen sie so eifrig auf, die Zeit reißt es doch nieder), Orden des Drachen Yalsicor (Ihre Art der Magie ist uralte), Partholon (Ein Leben voller Kontrolle), Phraisopos (Sie werden das Leben erst verstehen, wenn sie den Tode erlebt haben), Quoran (Ihre Werke haben keinen Geist), Rhidaman (Die plündern Tote).

\*Zum Haus Astradis findet man in der Spielhilfe **Myrunhall** auf S. 27 weitere Informationen.



Exzellenz, das folgende **Material** stammt aus den **Berichten** einiger ‚**Helfer**‘, welche ich **nach** **Myrunhall** gesandt habe. **Bis** auf einen sind alle mit entsprechen **n** **Informationen** wieder bei mir eingetroffen. Der Verlust von **Alexius** **e Tevelian**, dem Kopf **Sektion in Myrunhall**, ist sehr traurig. **Ich** denke jedoch nicht, das uns daraus weitere **Probleme** entstehen werden.



Das Haus Onachos gilt bestenfalls als verschroben aber harmlos, da nicht an Politik interessiert. Andere befürchten Armeen von Untoten, welche eines Tages das Imperium überrennen und in ein Reich der Draydal, der Dämonen oder anderer Alpträume verwandeln werden. So steht man ihnen erst einmal misstrauisch bis feindlich gegenüber. Dennoch kann auch der größte Kritiker nicht ohne sie auskommen, stellen sie doch vielerorts das Gros der Würdenträger im Kult des Nereton. „Am Ende des Weges steht ein Onachos“ – ist daher nicht nur in Myrunhall ein bekanntes Sprichwort.

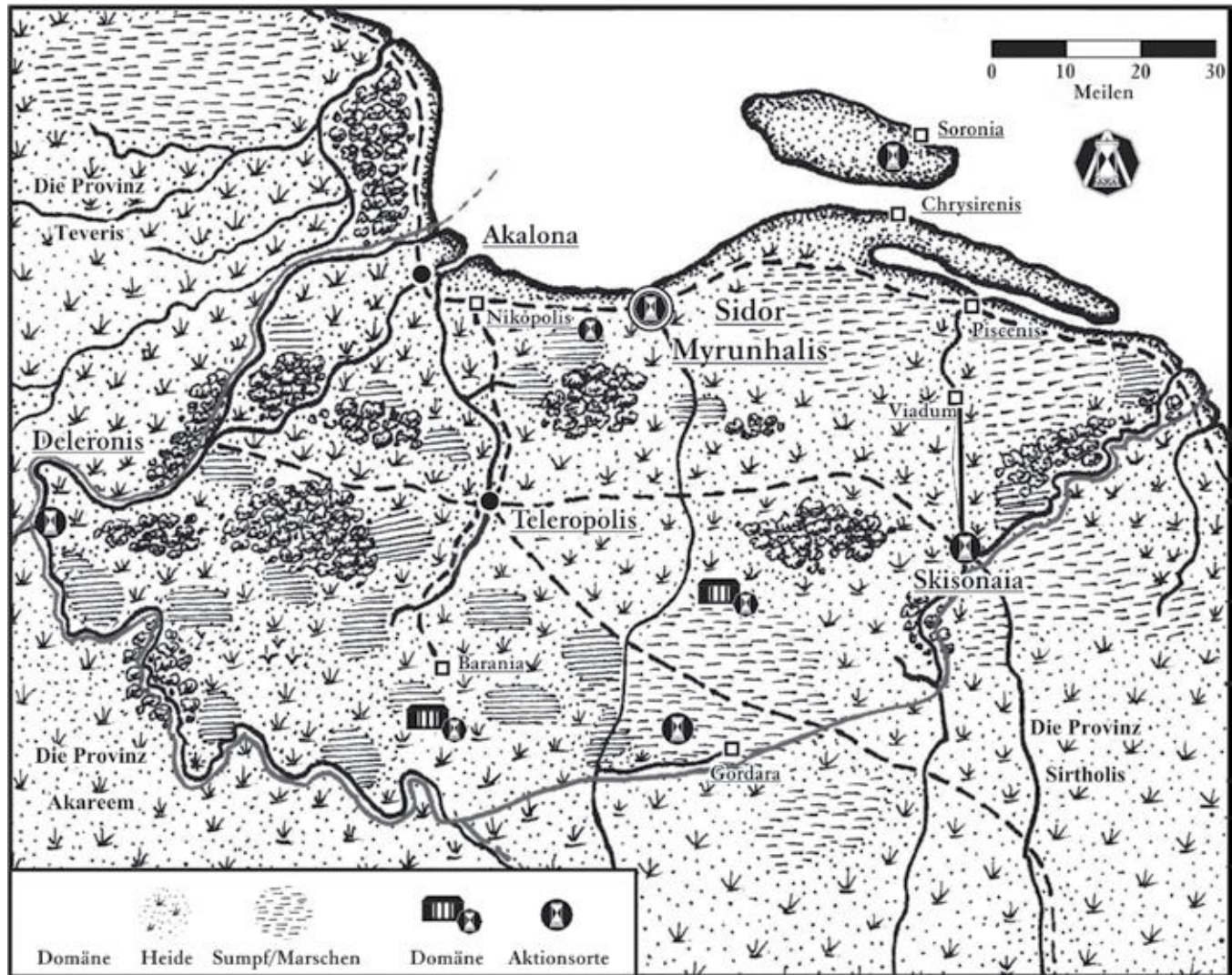
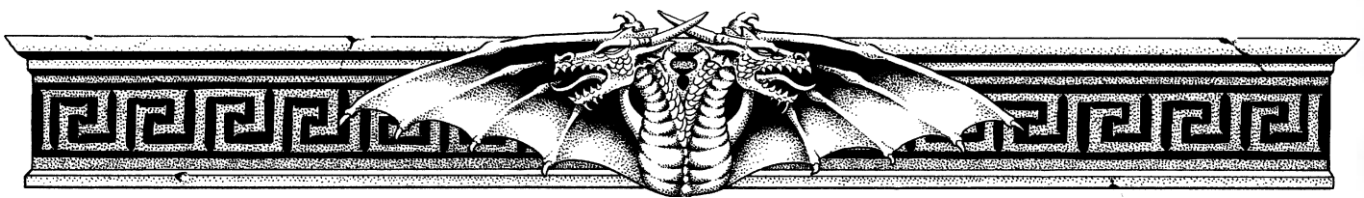
Das Haus ist in der Provinz zwar überall präsent, jedoch eher unscheinbar und nur im Hintergrund. Sie dominieren auch hier den Nereton-Kult und sind häufig in den Nekropolen und den vielen Ruinen zu finden. Die Provinz scheint ihnen eine gute Stätte der Forschung zu sein. Ihre seelenkundigen Fähigkeiten haben sie darüber hinaus bei den unteren Schichten recht beliebt gemacht. Viele Bewohner tragen immer noch schwer an den Folgen des Seekrieges und sind dankbar für jede Hilfe, mit dieser traumatischen Last umzugehen.

## Die Geschichte des Hauses Onachos in Myrunhall

Vor etwa 5.000 Jahren ziehen die ersten Magier in diese Region, welche heute – aufgrund ihrer Interessen – als früheste Mitglieder des Hauses Onachos gelten. Der Archäer Onachos selber soll eine Zeit lang hier gewesen sein, angeblich auf Weisung des Nereton. Doch darüber gibt es nur noch Legenden, die weitgehend in Vergessenheit geraten sind.

Nach den Wirren zu Beginn des Zweiten Imperiums etabliert sich das Haus in der Region neu und ist bestrebt, einige spezielle Orte durch Domänen oder ‚dem Nereton heilige Orte‘ zu sichern. So wird 1826 IZ die Domäne Feroniana am Miron gegründeter. Offiziell ist man an dem weißen Gold des Brackwasser führenden Flusses interessiert, um eine wirtschaftliche Basis für die Arbeit hier zu haben. Dagegen spricht, dass sie auf den Resten eines Schlachtfeldes aus dem 2. Jt. v. IZ errichtet wird. In der Nachtblauen Ära des Reiches, als das Haus Charybalis seine dominante Phase hat, bleibt man weiterhin im Schatten der Politik und widmet sich seinen eigenen Plänen. 2442 IZ wird die Domäne Libitinaris südlich von Teleropolis gegründet. Das Haus betreibt einen ungewöhnlich großen Aufwand, um in den Besitz des Areals zu kommen. Im frühen 4. Jt. scheint ein Sohn des Hauses, Atmakles, völlig aus der Art zu schlagen und wird ein bekannter und geachteter Soldat. Nach einer glänzenden Karriere wird er Legat der horasialen Legion und zieht sich mit etwa 80 Jahren auf die Domäne Libitinaris zurück. Seine Aufzeichnungen zum Einsatz und zur Reglementierung der Landstruppen gelten heute noch als Grundlagenwerk. In der Zeit von ‚Greis und Maid‘ – als die Kulte von Nereton und Raia in der zweiten Hälfte des 4. Jt. IZ massiv an Bedeutung gewinnen – hat auch das hiesige Haus Onachos eine Blütezeit. Fast 300 Jahre lang besetzen sie viele Stellen in der provinziellen Verwaltung und nutzen es konsequent aus, dass das Haus Illacrimon, welches damals noch den Trodinar stellt, in Feiern und Lustbarkeiten der

Realität entflieht. Im Gedächtnis der Bevölkerung – zumindest der blassblauen Anteile – bleiben mehrere Wellen von Verfolgungen, die besonders die Neristu treffen und ihre Zahl im Norden Gylldralands deutlich dezimieren. Offiziell geschieht dies im Namen der Häuser Aphirdanos und Partholon, welche hier hochverräterische Umtriebe vermuten. Doch stets sind auch Mitglieder der Onachos dabei, wenn geheime Zufluchten der Jünger Anneretons ausgehoben und Schriften beschlagnahmt werden. Noch vor Beginn der Dorokraten-Zeit (seit 4120 IZ) zieht sich das Haus wieder auf seine Besitztümer zurück. Ganz so, als habe man seine Ziele erreicht. Nur um das Prätorium des Nereton wird regelmäßig bei den Wahlen geworben – meist erfolgreich. Als 4116 IZ der Veteranen-Ort Barania nur wenige Meilen nördlich der Domäne Feroniana gegründet wird, sorgt dies für eine noch größere Abschottung des Anwesens. 4691 IZ versinkt der Ort Soronia auf der gleichnamigen Insel vor der Küste in einer großen Flutwelle. Gerüchte besagen, dass dieses Unwetter dämonischen Ursprungs war und nur dazu diente, eine serovische Schatzflotte zu versenken. Andere sprechen von untoten Seekreaturen. Neben einer kurzen Visite seitens des Hauses Aphirdanos sind es immer wieder Schatzgräber, aber auch Eleven des Hauses Onachos, welche die Ruinen aufsuchen. Während des Hundertjährigen Seekrieges zwischen Serovia und dem Imperium klopft 4745 IZ der Tod an die Türen des Hauses Onachos. Ein großer Plünderungszug von serovischen Truppen dringt weit in den Süden der Provinz ein, vernichtet mehrere Domänen und auch die nördliche der beiden Onachos-Domänen wird Opfer der Feinde. Auch die Orte Chrysirenis und Gordara gehen in diesem ‚Blutmond‘, wie das Oktal der Siminia aufgrund der vielen tausend Toten seither genannt wird, unter. Hier arbeiten seitdem Mitglieder des Hauses an verschiedenen Projekten – allen voran: der Historiker Barvokles da Onachos.



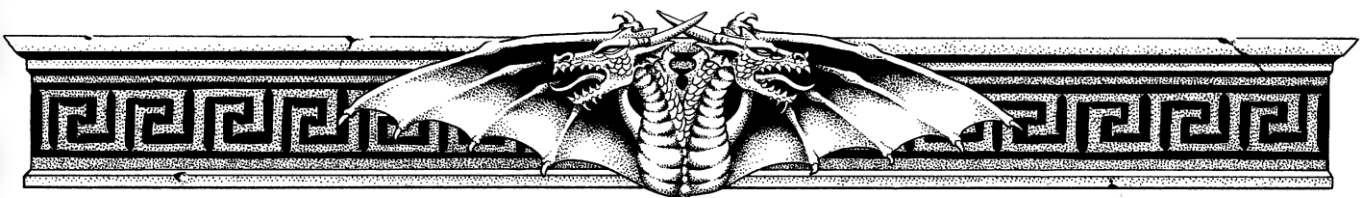
## Leben als Onachos in Myrunhall

Das Haus stellt schon lange keine bedeutende politische Kraft mehr in der Provinz dar (vgl. **Myrunhall** S. 40). Die einzelnen Mitglieder absolvieren zwar einen gewissen Teil des allgemeinen *cursus honorum* und leisten ihre Pflicht gegenüber dem Haus und dem Imperium. Doch beschränkt sich das auf ein Minimum. Allein die gesellschaftlichen und politischen Bereiche, welche den Interessen des Hauses nahe stehen, werden gepflegt. So stellen die Onachos seit vielen Generationen die Prätores und Hierophanten des Nereton. Zudem arbeiten viele ihrer Honoraten auf oder im Umfeld der Nekropolen. Auch Legitimat finden sich einige in ihren Reihen, meist mit einer Spezialisierung auf Erb- und Pachtrecht sowie Ahnenlinien. Als Teil des örtlichen Nereton-Kultes stellt das Haus einige Heiler und Seelenkundige, welche für die ärmere Bevölkerung kostenlos arbeiten.

Eine Besonderheit mag ihr Verhältnis zum örtlichen Nerenith der Neristu sein. Als es vor gut eintausend Jahren zu Pogromen und Aktionen gegen die Anhänger Anneretons kommt, unterstützt das Haus im Geheimen die Blassblauen und hilft ihnen, Wissen zu bewahren und versteckt sogar einige Priester auf seinen Gütern.

### Lokale Forschungsprojekte

- Unter Barvokles da Onachos werden derzeit Forschungen auf dem Gebiet der untergegangenen Siedlung Chrysirenis durchgeführt, welche zum einen den genauen Hergang der Katastrophe rekonstruieren sollen und zum anderen dem großen ftema der Auswirkungen traumatischer Tode auf die jenseitige Existenz dienen. Er arbeitet hier mit einigen Helfern, zweien seiner Eleven – Atmarani Serra Onachos, Kerostatis Serr Onachos – sowie einer Abteilung der Erlöser.



• Die Nereton-Prätorin lässt derzeit Vorkommnisse auf der Insel Soronia untersuchen, bei der angeblich ‚untote Kreaturen‘ den Wachposten auf der Insel angegriffen haben sollen. Parallel dazu hat Darchuniadora te Onachos angeordnet, dass die Arbeiten auf der Domäne Feroniana intensiviert werden. Hier arbeitet derzeit ihr Eleve Oiziomenes Serr Onachos an der Vervollständigung der Verlustlisten und der Biographien der Gefallenen. Ihm zur Seite stehen einige Archivare und Historiker des Hauses.

Ihre politische Agenda – wenn man es überhaupt so nennen kann – ist mehr auf ein Erforschen der lokalen Geschichte und einen Erhalt der Ruinenorte ausgerichtet, als auf eine aktive Beteiligung an der täglichen Politik. Dahinter steht natürlich eine ungestörte Fortsetzung der bisherigen Forschungen.

Mit Darchuniadora te Onachos stellen sie allerdings ein anerkanntes Mitglied der Politik. Die Adepts Exempti des Hauses sind zudem Mitglieder im Provinz-Senat. Ernsthafte Feindschaften hat das Haus in der Provinz derzeit nicht.

## Die Animalogen

Der Honorat Galienos Serr Nereton, Enkel der Adepts Maior Sarchuniomene dai Onachos, führt eine Gruppe von 16 Heilern an, die sich um das körperliche und seelische Leid der Menschen kümmern.

*»Und wenn Du als reine Seele vor den letzten Richter trittst, so sei ohne Leid und ohne Schmerz, denn wisse: Dies liegt nun hinter Dir.«  
—aus einem Choral des Nereton-Kultes, Zweites Imperium*

Die lokale Ausprägung des Kultes sieht es als ihre Pflicht an, dieses Ziel zu unterstützen. So arbeiten die je acht Seelenheiler und Medici mit den Versehrten und Leidenden und helfen ihnen. Die Gruppe mag offiziell Teil des Kultes sein, doch ist allgemein bekannt, dass sie vom Haus Onachos bezahlt und geführt werden. So verlangen die Helfer für die Behandlung von Bürgern und Untertanen kein Geld – stattdessen sammeln sie alle Berichte über die Schrecken der Schlachten, des Leidens und der Schmerzen.

## Das Haus die Neristu

Aus der Zeit der Erfolglosigkeit stammt eine ungewöhnliche Zusammenarbeit. Damals arbeitete man zusammen, um Wissen und Wissensträger zu beschützen. Zudem nutzte das Haus seinen Einfluss, um die Mumien der Neristu vor einer Verbrennung zu schützen und erklärte die Pyramide im Süden der Provinzhauptstadt zum Eigentum des Nereton – ein Akt, der übrigens nie widerrufen wurde, was den Nerenith auch heute noch unter den Schutz der Oktade stellt.

Ein wesentlicher Aspekt der Zusammenarbeit ist jedoch nicht primär auf Wissen aus – zumindest nicht für die Neristu: Das Haus Onachos ist in der Lage und auch

bereit, dabei zu helfen, Seelen der Neristu zu retten, die damals durch die chaotischen und grauenhaften Ereignisse von einem Weg zu Annereton ausgesperrt wurden und auch heute noch als Geister umherirren.

So ist der Neristu Neranu, der für den Nerenith die Zusammenarbeit mit dem Haus leitet, nicht nur ein bekannter Itluna‘il (Heilkundiger Animist der Neristu), sondern als Neranu a Onachos auch einer der sehr seltenen nicht-menschlichen Optimalen im Imperium.

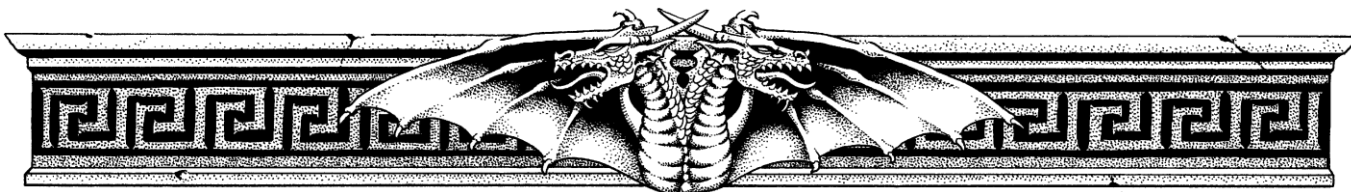
## Die Erlöser

Ein Haus, welches sich mit Totenwesen und den Folgen unfreiwilliger Tode beschäftigt, braucht Kämpfer, welche in der Lage sind, Auferstandene zu bekämpfen.

Die allgemeinen Haustruppen tragen meist knielange, schwarze Tuniken, dazu ebenfalls schwarze Sandalen und Ledergürtel mit Silberbeschlagen im Stile der Soldatengürtel. Hinzu kommen dann Lederpanzer und archaische Helme mit Rosshaarschmuck sowie ein Streifenschurz. Bei besonderen Anlässen oder auf Wache tragen sie zudem versilberte Arm- und Beinschienen aus Bronze. Als Bewaffnung haben die repräsentativen Wachen üblicherweise eine Labrys dabei. Diese große Doppelaxt ist meist aus einer silbernen schimmernden Legierung mit schwarzem Stiel. Einzelne Wachen sind auch mit Axt und Schild ausgerüstet oder haben, je nach Aufgabe, Fernwaffen dabei.

Die besonderen Einheiten, wie Erlöser, aber auch einzelne Leibwachen auf der Reise, tragen in der Regel zwei Waffen mit sich. Im Einsatz gegen fleischliche Untote haben sich Kriegsaxte bewährt. Diese wuchtigen Hieb Waffen zerschneiden die Überreste von Muskeln, Sehnen und Rüstungen gleichermaßen gut. Gegen Skelette sind Schneidwaffen weniger effektiv, sodass man schon früh auf stumpfe Hieb Waffen auswich. Hier hat sich der Sagaris durchgesetzt. Die Waffen sind in ihrer Symbolik eng an den Kult des Nereton angelehnt. Die Axt ist am Blatt wie ein Flügel geformt und mit stilisierten Federn verziert. Der Streitkolben ist einem Geierkopf nachempfunden, mit einem scharfen Schnabel. Neben den Angriffswaffen wird üblicherweise ein Schild getragen. Dieser folgt in Form und Gestalt ebenfalls einem Geier. Die Flügel sind dabei nach oben gereckt. So bietet er zum einen ausreichend Schutz und zum anderen kann man an ihm vorbei den meist untoten Gegner attackieren. Die Rüstung der Erlöser ist ein schwarzer Muskelpanzer, der mit Applikationen aus Knochen verstärkt und verziert wurde. Die einfachen Soldaten tragen einen Panzer aus mehreren Schichten Kochleder, während die Offiziere meist Panzer aus Metall tragen. Alle haben zudem noch einen langen, schwarzen Mantel aus Wolle oder schwerem Leinen – je nach Klima.

Erlöser sind aufgrund ihrer mehrjährigen Ausbildung und magischer Amulette und Artefakte immun gegen Angst auslösende Magie. Zudem haben sie auch bei übel verwesenen Leichnamen und anderen Totenwesen sowie dämonischen Präsenzen keine Hemmungen, den Kampf für das Haus zu führen. Viele von ihnen haben eine frühere Ausbildung in den militärischen Truppen hinter sich, sei es Legion oder Myriade, bevor sie für



die Haustruppen in Frage kommen. So sind sie in der Regel bereits über 20 Jahre alt und ‚gestandene Persönlichkeiten‘, wenn sie dann durch das Haus in den Umgang mit ‚der anderen Sphäre‘ eingeführt werden. Alle Offiziere sind Honoraten und können auf eine lange und erfolgreiche Arbeit für das Haus verweisen. Der eine oder andere von ihnen ist auch ein magisch Begabter einer nicht optimistischen Tradition – etwa BaLoa – und gehört einer nichtmenschlichen Spezies an. In Myrunhall unterstehen die Erlöser direkt Nicaseriene Melanorana se Onachos. Die Mittfünfzigerin hat viele Jahre Erfahrung sowie eine fundierte Ausbildung im Kampf gegen Untote hinter sich.



#### Erlöser (Beispiel)

**MU 14 KL 11 IN 12 CH 12**

**FF 11 GE 13 KO 13 KK 14**

#### Sagaris + Schild:

**AT 12 PA 16 INI 11+1W6 TP 1W6+5 DK N**

#### Kriegsaxt + Schild:

**AT 12 PA 14 INI 10+1W6 TP 1W6+4 DK N**

#### Labrys:

**AT 12 PA 7 INI 9+1W6 TP 3W6+1 DK SN**

**LE 32 AU 32 AE – MR 7**

**RS 4 GS 6 GR Normal**

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ausweichen II, Formation, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

**Talente:** Selbstbeherrschung 10, Etikette 8, Götter und Kulte 7, Heilkunde Wunden 8

## Die Cammer in idor Myrunhal is

Das Cammerhaus steht direkt nördlich des Nereton-Tempels und teilt sich mit diesem ein Insula-Areal des Straßennetzes. Das Gebäude braucht deutlich weniger Platz als das zur Verfügung stehende Grundstück möglich machen würde. So ist der Bau, dessen älteste Teile wohl aus dem mittleren 2. Jt. IZ stammen, in einer kleinen Parkanlage untergebracht. Dichte Bestände von turmhohen ftuja-Bäumen umsäumen die Anlage und sorgen nicht nur für eine blickdichte Mauer, sondern schirmen auch das Licht der Sonne ab. So herrscht rund um das Haus eine stete Atmosphäre von düsteren Halbschatten. Auch im Gebäude findet man diese Lebensbäume an vielen Stellen, doch sind sie hier entsprechend gestutzt und dienen nur der Zierde.

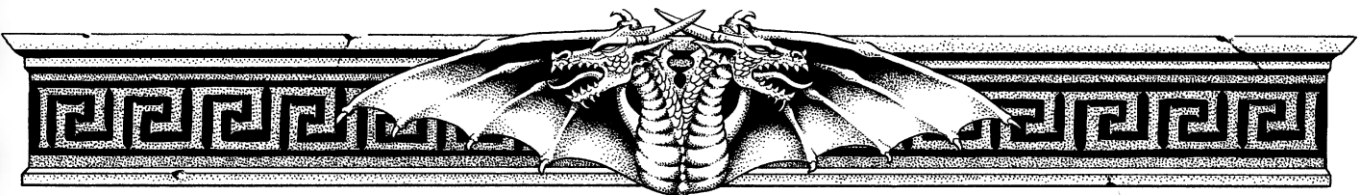
Die ftuja- oder auch Lebensbäume sind in vielen Klimazonen zu finden. Diese Abart der auch in Gyldraland heimischen Zypressen erreicht ungestutzt Höhen von über 50 Schritt und wird gerne für dichte und immergrüne Hecken genutzt.

Einige Züchtungen sollen ihrem Namen allerdings auf ganz andere Art und Weise Ehre erweisen: Schleicht sich ein Eindringling durch sie hindurch, kommt er in Kontakt mit dem klebrigen und stark riechenden Harz der Bäume. Dies beinhaltet ein Kontaktgift, welches sehr schnell zu einer Ohnmacht führen kann. Es heißt, die Opfer würden dann von unzähligen kleinen Wurzeln ‚angezapft‘ und alle Flüssigkeiten aus ihnen herausgesaugt. Das Harz soll unter dem Namen *Thujalin* bei den Phraisopos ein beliebtes Betäubungsmittel sein.

Eine zwei Schritt hohe Mauer aus großen Sandsteinquadern umgibt das gesamte Areal und hebt sie über das Straßenniveau. Auf diesem Sockel thronen dann die gut 10 Schritt hohen ftuja-Bäume, welche in der äußeren Einhegung des Geländes als dichte Wand aus Grün erscheinen. Ein uralter Sandstein-Pylon im mayenischen Stil zielt den Eingang. Er ist mit seinen 20 Schritt Breite und 15 Schritt Höhe ein gewaltiger Bau, der die Straßenfront dominiert. Geht man durch den von Haustruppen bewachten Eingang, muss man erst einmal eine kleine Treppe hinauf, um den künstlichen Hügel zu erklimmen.

Hier liegt, in besagtem Halbdunkel, ein großes Hauptgebäude mit zwei Flügeln. Dieser Bau wurde im 4. Jt. neu errichtet, nutzt jedoch die wesentlich älteren, unterirdischen Stockwerke weiter. Er orientiert sich am valantischen Stil mit vielen Säulen und hellem Marmor. Als wahrer Stilbruch mag dabei jedoch die Gliederung der Fronten gelten: Während das Haupthaus noch acht Säulen in der Front aufweist und einem Tempel gleich gestaltet ist, so zeigen die beiden Flügel zwar je sechs Säulen, doch sind die Freiflächen dazwischen bis auf 3 Schritt Höhe vermauert. Darüber sind ein paar Fenster zu sehen, dann wieder abweisende Mauer. Auch an den Seiten finden wir nur hohe Mauern und kleine Fenster. Es ist offenbar nicht Stil des Hauses, das Licht des Brajan uneingeschränkt einzulassen.

Die Gebäude sind recht schlicht gehalten. Die Säulen sind einfach und ohne große figurale Verzierung gestaltet. Die Friese zeigen Prozessionen vom Tempel zur Nekropole und einige Szenen von Totenwesen nach der Grablege. Auf den Dächern hocken geflügelte, weibliche Genien an den Ecken, die neugierig herunter schauen. Die Mittel-Akrotere werden bei den Seitenbauten durch Geier gebildet, die



ihre Schwingen nach oben recken, so als wären sie gerade erst gelandet. Das Haupthaus wird von einer lebensgroßen, männlichen Figur gekrönt. Ein stattlicher Archäer, der nur ein Lendentuch und eine Triopta in Gestalt eines Totenschädels trägt, steht aufrecht auf dem Dach. In seiner rechten Hand hat er eine gut einen Schritt lange Doppelflöte (Aulos). Seine Linke ruht auf einem Rad mit 24 Speichen. Die Giebel-Innenflächen sind dagegen ohne Figuren oder anderen Schmuck, was einen weiteren Bruch mit dem valantischen Stil bedeutet.

Die Ausgestaltung der inneren Räume richtet sich nach keinem imperialen Stil sondern folgt den Vorlieben des Hauses. Hier wechseln helle bis bleiche Materialien mit nachtschwarzen: Marmor, Elfenbein, Obsidian oder Granit, auch diverse edle Metalle finden Verwendung. Die Beleuchtung ist außerhalb der Schulungsräume eher spärlich. Doch wird man trotz der düsteren Atmosphäre und der geradezu totalitären Präsenz von Todessymboliken vergeblich nach untoten Dienern suchen. Wenn sich Totenwesen in der Cammer aufhalten, dann üblicherweise während einer Séance in einer der Forschungstuben. Ausnahmen bilden dabei nur verstorbene Mitglieder des Hauses, die ‚aus eigenem Antrieb‘ ihren Weg zu den Lebenden finden oder den Weg in das Totenreich noch nicht angetreten haben.

Alle Adepti und Magi haben hier eigene Räume. Hinzu kommen einige weitere Zimmer für die Eleven und Bedienstete. Weitere Räume sind als Gäste-Zimmer oder als ‚Stille Räume‘ nur mit Erlaubnis der Cammer-Vorsteherin zu betreten. Aufgrund dieser Eigenart der Onachos war es im Laufe der Jahrtausende notwendig, weitere Geschosse in die Tiefe zu bauen. Für diese Aufgabe hat man einige wenige Experten der Quellen Humus und Erz pro Horasiat, welche auch bei wirklich tiefen und verwinkelten Gewölben und Krypten noch ausreichend Statik und Stabilität gewährleisten. Da auch Onachos mit ihrer Zeit besseres tun können, als stundenlang zwischen ihrem Studierzimmer in der neunten Etage und der Bibliothek in der gut 30 Schritt höher liegenden zweiten Etage hin und her zu laufen, gibt es meist mehr als eine Möglichkeit die Höhenunterschiede mittels Arcanomechanik oder der Quelle Luft zu überbrücken.

## Ausbildung in der Cammer

Üblicherweise werden die Eleven in den Zimmern ihrer Lehrer unterrichtet. Dort finden auch kleinere praktische Übungen statt. Für aufwändige Beschwörungen gibt es entsprechende Räume, welche besonders gesichert sind und in denen dann auch bei Bedarf Mitglieder der Haustruppen – Erlöser – anwesend sind. In den ersten Jahren werden die Grundlagen mit dem Erlernen von mehreren Sprachen und Schriften, einer umfassenden Einweisung in Geschichte sowie magietheoretische Überlegungen aufgebaut. Parallel dazu wirken die Eleven als unterste Kultdiener im Nereton-Tempel mit. So sollen sie zum einen Gespür und Routine im Umgang mit dem Tod erlangen und zum anderen

die Scheu vor dem Jenseitigen verlieren. Zu diesem Zweck sind ihre eigenen Zimmer unter dem Onachos-Mausoleum in der Nekropole eingerichtet. Jeden Morgen haben sie sich dann mit dem ersten Licht des Tages im

Cammerhaus einzufinden. Dazu dient ein unterirdisches Gangsystem zwischen Mausoleum, Tempel und Cammerhaus. Mit dem erfolgreichen Abschluss der ersten vier Jahre beherrscht ein Onachos aus Myrunhall die Sprachen Hiero-Imperial, Gemein-Imperial, Früh- und Alt-Imperial sowie die dazu gehörenden Schriften – Vor-Imperiale Piktogramme, Alt-Imperialen Buchstaben und Imperiale Buchstaben. Daneben kennt er die Geschichte des Hauses, seines Horasiats und des Imperiums. Als Beweis seiner magischen Kenntnisse und Fähigkeiten hat er eine Abhandlung über ein vom Lehrer ausgesuchtes Thema zu schreiben und für die hauseigene Bibliothek eine Kopie eines Manuskriptes anzufertigen, welches durch einen selbst beschworenen Geist diktiert wird. In den kommenden Jahren wird dann die magische Ausbildung deutlich intensiver angegangen. Nun stehen regelmäßige ‚Gespräche mit Totenwesen‘ sowie eine ausführliche Unterweisung in den Quellen Humus und Endgültigkeit auf dem Plan. Dazu kommen je nach Lehrer und den örtlichen Tutoren noch weitere Aspekte der Magie sowie Politik, myranische Gesellschaft und der Kult des Nereton. Im letzten Jahr widmet man sich dann auch dem praktischen Umgang mit dämonischen Quellen. Hierzu gehört primär das Bannen von Wesen und Einflussnahmen aus der Quelle Dya‘Khol. In dieser Zeit wird auch der Stab angefertigt, den man als Teil der Abschlussprüfung dann mit ersten Zaubern belegt. In Myrunhall kommt noch ein ritueller Langdolch hinzu, der beim Bannen von dämonischen und anderen Wesenheiten Gebrauch findet.

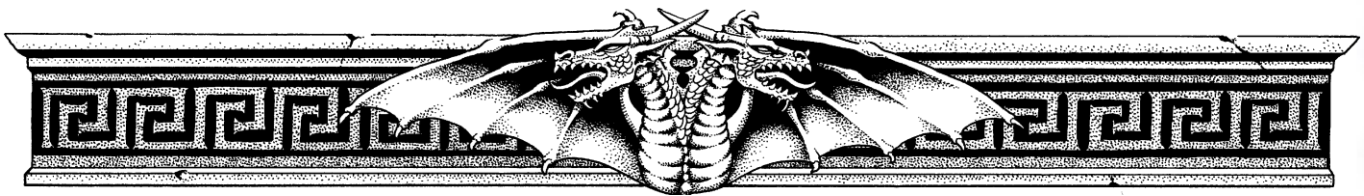
## Mitglieder der Cammer

Nicht immer sind alle Mitglieder der Cammer in der Provinz anwesend, zuweilen werden auch Gäste beherbergt. Einige der myrunhallschen Onachos seien im Folgenden beschrieben:

- Darchuniodora te Onachos (\*?, Maga) gilt als resolute Person, die ihre Aufgaben sehr ernst- und gewissenhaft erledigt – derzeit wieder einmal das Prätorium des Nereton. Bereits seit vielen Jahrzehnten steht die Maga dem Haus in Myrunhall vor und koordiniert die vielen Forschungsarbeiten ihrer jüngeren Verwandten und der Schüler. Seit sie ihre Tochter im Seekrieg verlor, geht sie noch rigoroser gegen Grabräuber vor. Bei den letzten zwei Vorkommnissen konnten die Verstorbenen die Täter auf Anfrage der Prätörin zweifelsfrei identifizieren. Nun bewachen die Geister der Grabräuber die zentrale Nekropole und schrecken Nachahmer effizient ab.

Auch wenn die Garde des Nereton sich auf den Schutz der Nekropolen – in Ansätzen auch der Wache über die Ruinenstädte – beschränkt und z. B. Morde dem Orden des Drachen oder der Brajan-Garde überlässt, so ist die Prätörin doch eine gefragte Autorität. Sie und ihre Schüler gelten als ausgezeichnete Nekromanten und werden bei Erbstreitigkeiten, Problemen bei Gebietszugehörigkeiten – z. B. bei Grenzziehungen in früheren Jahrhunderten – oder auch bei Kriminalfällen zur Befragung der Opfer herangezogen, so es sich um Fälle von ‚öffentlichem Interesse‘ handelt.

Verwundern mag allein, mit welcher Vehemenz sie einen Wiederaufbau der in Ruinen liegenden Orte Chrysirenis, Soronia



und Gordara zu verhindern trachtet. Auch an einer Wiederherstellung der eigenen Domäne im Gebiet von Skisonaia hat das Haus unter ihrer Führung bisher nur wenig Interesse gezeigt.

• **Barvokles da Onachos** (\* 4690 IZ, Adeptus Exemptus) ist ein bekannter Historiker, auch über die Grenzen der Provinz hinaus. Seine Abhandlungen über die Frühzeit des Zweiten Imperiums haben ihm bereits zwei Einladungen an den Sternentempel eingebracht. Auch wenn er die 80 Jahre schon einige Zeit überschritten hat, so würde man ihn aufgrund seines Aussehens doch keinen Tag älter als 50 schätzen. Schaut man allerdings in seine Augen, so mag man das Gefühl haben, man sähe Berge wachsen und wieder vergehen. Diese Augen haben Dinge aus längst vergangenen Zeiten erblickt und in die Abgründe der Seelen geschaut, wie kaum ein zweites Paar im Imperium. Mit seiner ruhigen, ja leisen und bedachten Art, ist er geradezu das Paradebeispiel eines Onachos. Dies wird durch seine hagere und hochgewachsene Statur noch deutlich unterstützt.

• **Nicaseriene Melanorana se Onachos** (\* 4729 IZ, Adepta Exempta) führt nicht nur die Haustruppen in der Provinz. Ihre Ausbildung machte sie zu einer erfahrenen Nekromantin und Exorzistin. Gut fünfzehn Jahre lang arbeitete sie für das Haus als Jägerin. In Gyldraland und angrenzenden Regionen agierte sie gegen Mitglieder der Onachos, welche vom Weg abgekommen waren und sich zu sehr mit den Äußeren Domänen eingelassen hatten. In ihrer aktiven Zeit gelang es ihr, vier Paktierer zu finden und deren Treiben ein Ende zu bereiten. Nur einer entkam und schwor ihr ewige Rache. Dass dies mehr war als nur hohle Worte, musste sie erfahren, als vor nunmehr neun Jahren ihr Partner, Tereorames se Onachos, bei einem Attentat ums Leben kam.

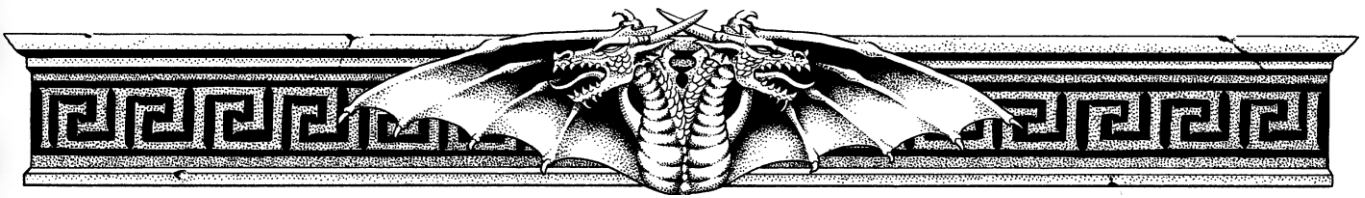
• Die junge **Melindiamene Serra Onachos** (\* 4761 IZ, Elevin) ist ihre Tochter und Schülerin. Doch wo für die Mutter die Mittel aus Stahl die rechte Wahl sind, bevorzugt die Tochter doch Magie und Empathie. Bereits in jungen Jahren war sie jederzeit in der Lage ganz ohne den bewussten Einsatz von Magie verstorbene Seelen zu sehen. Durch die Führung und Schulung ihres Hauses gelang es ihr, diese Gabe auch in späteren Jahren noch zu nutzen. So hat sie ganz bewusst darauf verzichtet, Totenwesen aus der jenseitigen Sphäre zu beschwören und konzentriert sich auf die Verstorbenen, denen ein Weg in das Reich Neretons bisher nicht möglich war. Dies führt nicht selten zu merkwürdigen und erschütternden Situationen, wenn sie mit Personen spricht, die außer ihr niemand sehen kann. Eine große Hilfe und ein steter Quell der Anteilnahme scheint dabei ihre ‚Großtante‘ Xarnachomasa zu sein.

• **Xarnachomasa ne Onachos** (3484 IZ – 3598 IZ, Prätorin, Hierophantin) ist wortwörtlich der ‚gute Geist‘ des Hauses Onachos in der Provinz. Seitdem sie vor bald 1.200 Jahren verstarb, kommt sie als Totenarchontin immer mal wieder zurück und hilft als Ratgeberin und streitbare Person ihren Nachkommen. Auch wenn die frühere Oberpriesterin auf „Befehl Neretons“ ihr Wissen über die jenseitige Sphäre nicht teilen darf, konnte sie schon mehrfach bei der Suche nach bestimmten Verstorbenen oder auch im Kampf gegen Dämonen Dya‘Khols

helfen. Noch heute wandelt sie gerne auf den Wiesen der Domäne Feroniana, ungeachtet der Tatsache, dass diese in Ruinen liegt. Dort liegt auch ihr Grab: oberirdisch eine schlichte, nur wenige Rechschritt messende Anlage, von wilden weißen Rosen überwuchert und mit einer lebensgroßen Reliefplatte versehen. Das aus verschiedenen Materialien gefertigte Kunstwerk zeigt eine etwas verträumt wirkende Frau, angetan mit einem langen, dunklen Kleid und einer elfenbeinernen Halbmaske. Die Triopta zeigt eine hübsche, menschliche Frau in ihren Siebzigern und keinen Totenschädel. Das mag für eine Onachos, die den Rang einer Maga und Hierophantin erlangte und Trägerin des Ea‘Myrs war, unerwartet, ja unpassend sein – doch an Konventionen hat sich Xarnachomasa weder vor, noch nach ihrem Tod gehalten.

• **Sanataia te Onachos** (\* 4758 IZ, Adepta Minor) wurde erst vor wenigen Nonen in den Stand einer Adepta Minor erhoben, nachdem sie ihre Eleven-Queste erfolgreich abschließen konnte. Auf ihrer Reise gelang es ihr, ein längst verschollen geglaubtes Artefakt aus dem Besitz eines Archäers zu erlangen, der im frühen 1. Jt. hier in der Provinz tätig war. Die junge Frau ist eine Schülerin von Barvokles und eine geradezu archetypische Historikerin des Hauses. Hoch motiviert, doch überlegt und sich der Konsequenzen ihres Handelns stets bewusst, verfolgt sie die Ziele des Hauses. Ihr ganz eigenes Steckpferd ist die Epoche vor der imperialen Vereinnahmung der Region im 2. Jh. IZ und die Frage, was zu tun ist, damit an der Stelle der Domäne Feroniana nicht noch mehr gewaltsame Tode in größerer Anzahl vorkommen.

• **Neranu a Onachos** (\* 4743 IZ, Neristu, ftulna‘il, Adeptus Minor) Seine neristische Ausbildung erwarb er als Schüler eines bekannten Arztes und Seelenkundigen in Trivina und kam sodann in die Provinz. Anfangs arbeitete er ‚nur‘ als Medicus, doch schon bald wurde er von den Onachos angesprochen, bei diesem Generationen dauernden Projekt mitzuarbeiten, da er neben Humus und Khalyanar auch Totenwesen als Quelle studierte und eine überraschend hohe magische Begabung aufwies. Gerade seine Abscheu gegenüber Untoten und seine Erfolge gegen zwei Nerolu-Mumien gaben damals den Ausschlag für eine ‚Anwerbung‘. Inzwischen geht er mit Akribie und der Unterstützung durch die Prätorin Darchuniodora te Onachos, seiner Lehrerin, auf die Suche nach neristischen Totenwesen. Nicht selten sieht man ihn in Begleitung eines nachtschwarzen Amauns. Dabei handelt es sich um den Magistral AniDaRch Serr Neretoniuse Atritas (vgl. **Myrunhall**, S. 35). Auch wenn der Neristu nun schon einige Jahre Mitglied des Hauses ist, wollen die Gerüchte, bei ihm handle es sich um die Wiedergeburt eines Archäers oder er diene gar dem Totengeist eines Archäers als Gefäß, nicht verstummen. Aus Sicht der Optimaten in der Provinz würde dies zumindest seine große magische Aura erklären, die nicht zuletzt im Bereich der Stirn besonders stark zu sein scheint. Diese ‚Segnung durch Mada‘ sorgt zudem für eine gewisse Akzeptanz auch außerhalb des Hauses, bleibt er sonst als Optimat ohne Archäer-Stammbaum doch eine extrem seltene Kuriosität und ein Außenseiter.



# Mysterien und Geheimnisse

## Das Grab von Sardaros

Der Archäer ‚Sardaros‘ war ein Gefolgsmann des Onachos und hat hier im frühen 1. Jh. IZ längere Zeit geforscht. Sein Ziel war dabei ein Ort, der eine besondere Nähe zur Sphäre der Toten aufwies. In alten Unterlagen aus dem Ersten Imperium wird dabei immer wieder ein Schlachtfeld erwähnt, wo viele hundert Gefallene in Massengräbern beerdigt wurden. Über die Lage seines eigenen Grabes gibt ein überliefertes Epitaph Auskunft. Leider ist der Text nur fragmentarisch erhalten geblieben, sodass das Grab mehrere Generationen lang gesucht wurde.

Als man schließlich den Ort findet, wird auf dem Areal die Domäne Libitinaris gegründet und zum wesentlichen Stützpunkt der Onachos im nördlichen Gyldraland ausgebaut. Das Grabmal selber wird lange Zeit nicht erforscht, nachdem eine erste Expedition unter merkwürdigen Umständen zu Tode kommt. Vielmehr versucht man Kontakt zum Baumeister der Anlage aufzunehmen, um von ihm Hinweise auf die ‚Ursachen der Probleme‘ zu erhalten. Ein Kontakt zum Archäer selber misslingt immer wieder wegen fehlender persönlicher Dinge und der großen Zeitspanne seit seinem Tod. Zudem ist ‚Sardaros‘ kein eigentlicher Name, sondern mehr eine Ehrenbezeichnung. So wurde in der Frühphase des Nereton-Kultes ein verdienstvoller Jünger des Gottes so bezeichnet, der diejenigen sucht und bestraft, die „häufigen und bedeutenden Raub an den Heiligtümern begangen oder viele ungerechte und gesetzwidrige Mordtaten vollbracht haben oder anderes, was dem verwandt ist.“ Daher gab es in der Geschichte des Kultes immer wieder Personen, die ihren eigenen Namen zugunsten dieses Titels aufgaben. So arbeitet man seitdem parallel an der Suche nach dem Architekten und an Habseligkeiten aus dem Besitz des Archäers und dem Aufspüren seines wahren Namens. Sanataia te Onachos mag da vor kurzem mit Hilfe einiger Abenteurer ein bedeutender Durchbruch gelungen sein.

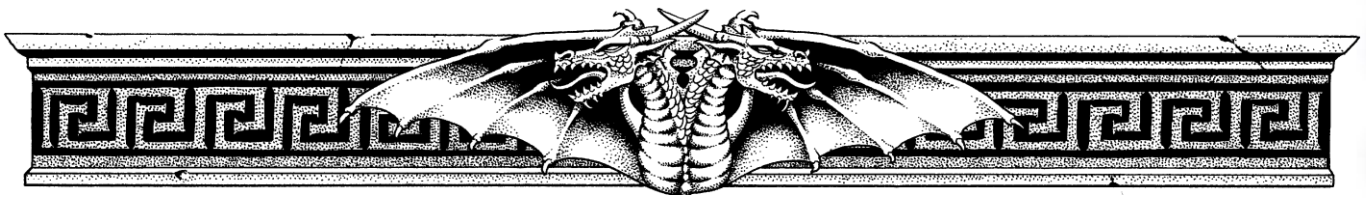


## Die Hallen der Seelen

Tief in den Gängen und Hallen der krypta-ähnlichen Anlage unter dem Cammerhaus in Sidor Myrunhalis gibt es einige Räume, die mit Tausenden von Tontafeln, Pergamenten und anderen Schriftstücken gefüllt sind. Neben den Aufzeichnungen, welche die Mitglieder des Hauses bei ihren nekromantischen Befragungen Verstorbener anfertigen, finden sich hier auch zwei Räume mit Abschriften von neristischen Seelenbüchern. Diese Bücher werden von einigen Gruppen innerhalb der neristischen Kultur geschrieben, um ihnen einen leichteren Zugang zu früherem Wissen zu gewähren. In diesen Büchern gibt es auch immer wieder Hinweise auf eine Sekte der Neristu, welche sich ‚Chronisten‘ nennt. Diese Pergamente dienen dem neristischen Optimaten des Hauses – in Kombination mit den Unterlagen aus dem Nerenith – dabei, ‚verlorene Seelen‘ der Neristu zu identifizieren und Annereton zuzuführen. Dabei zieht er immer wieder selber los, um mit einigen seines Volkes und angeworbenen Helfern Gerüchten über ‚Neristu-Gespens-tern‘ nachzugehen.

## Die Spuren Neregons

Der Ort Feroniana ist ein Relikt aus dem Krieg der Götter gegen den Widersacher. Hier am Miron liegt eine Senke, die seit Jahrzehntausenden immer wieder den Tod anzieht. In den Archiven des Brajan-Tempels in Sidor Myrunhalis findet man Gerichts-Akten. In denen berichtet ein Kultist des Schädelgottes, der Widersacher selber sei hier erschienen und habe dem Totenrichter eine Wunde zugefügt. Angeblich kündeten die Inschriften im Eingang zur Gruft des Sardaros, dass an dieser Stelle der Gott des Todes Dere betrat und eine gewaltige Zahl an Schratzen vernichtete, welche dem Schädelgott huldigten. Bei ihren Untersuchungen haben die Forscher der Onachos Artefakte gefunden, welche aus verschiedenen Epochen der myranischen Geschichte stammen. So lassen sich die Reste von Waffen und anderen martialischen Dingen finden, die weit in die Zeit vor dem Äon der Menschen weisen. Das Haus scheint inzwischen dreizehn größere Schlachten oder Katastrophen identifiziert zu haben, welche hier stattfanden. Bei der letzten waren sie selber Opfer, als die hier errichtete Domäne Opfer einer plündernden serovischen Invasionstruppe wurde. Gerüchten nach soll es in den letzten vierhundert Jahren mindestens zwei Versuche von Paktierern gegeben haben, die unzähligen Toten aus ihrer Ruhe zurück zu holen und mit ihnen eine Armee der Zeitalter zu bilden.



# Equona

»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, mit Vergnügen habe ich den Bericht über diesen Animisten gelesen. In diesem kleinen Brieflein möchte ich Euer geschätztes Auge – mit Eurer Erlaubnis – wieder auf ein heimisches

Thema richten. Ich wäre übergücklich, wenn Ihr euch noch an meine Ausführungen über den Kultort in Alogoia erinnern würdet. Über die dort verehrte Göttin kam mir diese Tage ein weiterer Text auf meinen leider viel zu vollen Tisch, den ich gerne mit Euch teilen möchte.«

—aus dem Briefwechsel

## Vom Wesen der Gottheit

»Und siehe, da fuhr die Herrin ein in den Leib der schwachen Königin und erfüllte sie mit ihrem Wesen. Denn von Stund' an ward die Königin voller Stolz und Würde und wandte sich gegen die Feinde des Landes. In ihre Hand nahm sie den Ger und mit der Aegis der Macht wappnete sie sich. Und so zog sie aus, Harla, Herolans Kind und sie schlug der Feinde drei Mal sieben Tausend.«

—aus Die Mythen Telanious', 1. Jt. IZ, Telanaia

»Blitz und Hagel hatten im Oktal des Shinxir die Felder heimgesucht, doch die Gnade der Herrin Equona richtete das Getreide wieder auf und Brajans Güte trocknete die Wiesen.«

—aus dem Tempelbericht des Jahres 4765 IZ, Alogoia

Equona ist die Patronin Telanious' und wird zum Gefolge Zaturas gezählt. Hier übernimmt sie die Wacht über die Region und verteilt die Gaben ihrer Herrin über Land und Volk. Eine ihr besonders am Herzen liegende Aufgabe ist dabei die Viehzucht, insbesondere die hehre Kunst der Pferdehaltung. Stolz und kräftig wie die Stuten ihrer heiligen Herden soll sie sein. Dabei ist sie voller Güte und lässt das Land blühen und gedeihen. Dass Telanious im großen Seekrieg nur geringe Übel erfahren musste, wird vielerorts ihrem Patronat zugeschrieben. Equona soll schon vor dem Ersten Imperium eine Verehrung im Volke Telanious' erfahren haben.

### Equona für den eiligen Leser

**Aspekte:** Fruchtbarkeit, Viehzucht mit Schwerpunkt auf Pferdezucht, Hüterin von Telanious

**Beinamen:** Patrona Telania

**Lehrsätze des Kultes:** Das Wohl der Heimat ist der Herrin Gunst.

**Feindbilder:** Serover, Tierquäler

**Lebensinhalte der Gläubigen:** Die Fruchtbarkeit des Landes und unserer Herden sichert die Existenz aller

**Bild der Gottheit in der Bevölkerung:** Eine gütige Herrin, seit Generationen verlässlich

**Weltliche Aufgaben:** Bewahrung der Fruchtbarkeit des Landes

**Feiertage:** Dass Rennen von Alogoia (1. Ackertag im Shinxir)

**Heilige Tiere und Sendboten:** Melanokephali (schwarzköpfige Schimmel), Pegasi

**Traditionelle Zuordnungen:** Schwarz-weiß, Reittiere

**Traditionelle Opfergaben:** Tierstatuetten, Reitutensilien, landwirtschaftliche Produkte

## Symbole

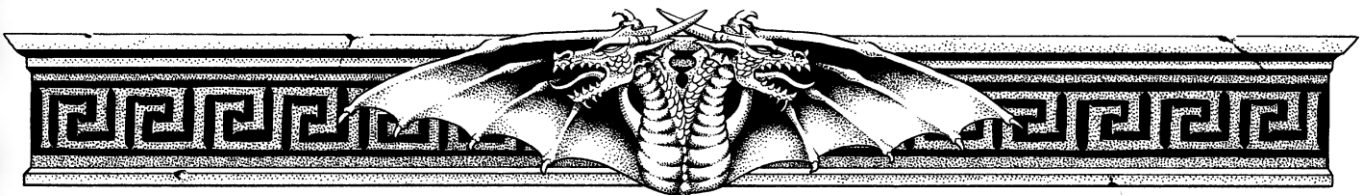
Ihr heiliges Tier ist der Melanokephalus, ein Pferdeschimmel mit einem schwarzen Kopf – zuweilen auch als Einhorn dargestellt. Diese seltenen Tiere werden ein Leben lang umsorgt, verehrt und mancherorts wird ihr Verhalten als Omen gedeutet. An vielen Häusern und Gebäuden in Telanious sind Melanokephalisköpfe an den Giebeln oder im Schmuck der Häuser zu sehen und sollen die Zugehörigkeit zu ihrem Volk bezeugen und als Garant für ihre Gunst dienen.



»Solange die Kinder Equonas in Denera über die Wiesen stürmen, wird kein Weh und Klagen das Volk bezwingen.«

—telanisches Sprichwort

Als der Göttin wichtige Orte gelten der Hain von Alogoia (vgl. S. 14) sowie die Berge von Denera, im Westen der Region. Der Hain beherbergt einen ihrer Tempel und die Berge sind das Revier einer großen Herde wilder Pferde. Seit mehr als drei Menschen-Generationen soll diese Herde von einem schwarzköpfigen Schimmel geführt werden.



## De Ku lt

Die Metropolitin von Telanaia gilt als oberste Priesterin des Kultes, doch das ist eher ein formaler Aspekt und wird durch die Allmacht der Oktade bedingt. Die wenigen Priester sind in der Regel Paare, die einen der Tempel Equonas in Telanien betreuen oder auf Domänen für das Wohl der Herden sorgen. So gelten sie als Experten der Viehzucht und es mag nicht verwundern, dass eines der großen Werke über Monocorne aus der Feder einer Equona-Priesterin stammt.

### Die Tempel

In Alogoia steht der bedeutendste der Tempel der Göttin. Hier ist auch der Hauptkultort und das Zentrum ihrer Verehrung. Im Stile der ländlichen Tempel telanischer Art bewahren sie ein Kultbild und bieten Platz für Gaben. Großen Pomp oder himmelstürmende Bauten kennt der Kult nicht. Der Tempelbezirk

von Herallon gleicht vielmehr einer großen Domäne mit Haupthaus, Wirtschafts- und Arbeitsgebäuden.

### Equona-Gläubige

Kaum einer, der an die Göttin glaubt und nicht aus dem Stamme Telanien kommt. Ihre größte Verehrung findet sie sicherlich unter den Zuchtmeistern und Landbestellern der Domänen, den Viehhändlern der Städte und den Spieleausrichtern der Hippodrome. Allgemein erfreut man sich ihres Schutzes und hofft darauf, dass sie auch in zukünftigen schlechten Zeiten ihre Hand über das Volk halten wird. Außerhalb der Region sinkt ihr Einfluss deutlich, doch ist sie zumindest in Gylldraland noch recht präsent und imperiumsweit in den landwirtschaftlichen Bereichen der Pferdezucht bekannt, wenn auch oft durch lokale Gottheiten in ihrem Aufgabenfeld ersetzt.



## Der Cirkel der Silberreiherr

»Am Abend waren wir dann in Braseptions Villa in Krysirenis geladen. Selbst mir schwirrte der Kopf, nachdem ich über Stunden den Ausführungen des Chimärologen über seine nächsten Projekte lauschen durfte. Dinge wie flugfähige Shingwa als unsichtbare Flugstreitkräfte und Attentäter. Und passend dazu eine in der Luft gelöste Substanz, welche diese speziellen Shingwa grell violett färbt, um sich vor ihnen zu schützen. Da war ich ganz froh, dass der Fährmann der Gondel, der uns am Kanaleingang der Villa abholte, kaum ein Wort sprach. Ein wenig unheimlich war die Fahrt durch das nächtliche und nebelverhangene Cantara schon, doch später habe ich mir überlegt, dass wenn selbst angehenden Magiern mulmig wird, wie abschreckend muss der verhüllte Fährmann auf potentielle Diebe wirken? Sollte Euch also euer Weg auch einmal nach Balan Cantara führen, so kann ich Euch die Gondeln des Cirkels der Silberreiherr nur empfehlen.«

—Tychea Serra Tharamnos

„Als mich mein cursus honorum vor Jahren in dieses schwüle Sumpfloch führte, habe ich die Wasserwege in einer verhängten und wohl gekühlten Schaufelrad-Gondel der Cammer bewältigt. Da meine Diener das Gefährt lenkten, kann ich sagen, nur der angenehmen Seiten Balan Cantaras ansichtig geworden zu sein. Und die vier versuchten Raubüberfälle haben meine Leibwächter kompetent abgewehrt. Eine öffentliche Gondel benutzen?! Auf was für absonderliche Ideen dieses junge Ding bisweilen kommt.“

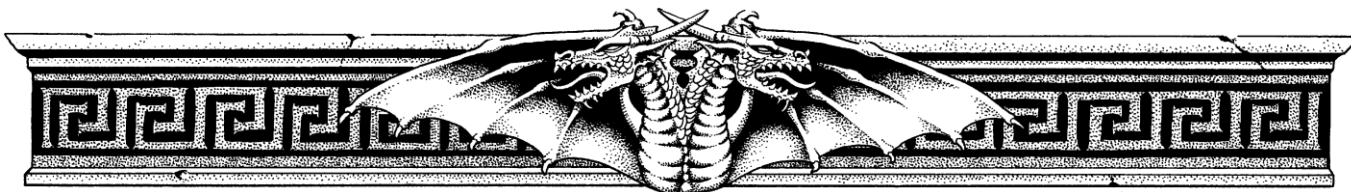
—persönliche Anmerkung Thumions beim Lesen, notiert von jenem Schreiber



»Am Abend waren wir dann in Braseptions Villa in Krysirenis geladen. Selbst mir schwirrte der Kopf, nachdem ich über Stunden den Ausführungen des Chimärologen über seine nächsten Projekte lauschen durfte. Dinge wie flugfähige Shingwa als unsichtbare Flugstreitkräfte und Attentäter. Und passend dazu eine in der Luft gelöste Substanz, welche diese speziellen Shingwa grell violett färbt, um sich vor ihnen zu schützen. Da war ich ganz froh, dass der Fährmann der Gondel, der uns am Kanaleingang der Villa abholte, kaum ein Wort sprach. Ein wenig unheimlich war die Fahrt durch das nächtliche und nebelverhangene Cantara schon, doch später habe ich mir überlegt, dass wenn selbst angehenden Magiern mulmig wird, wie abschreckend muss der verhüllte Fährmann auf potentielle Diebe wirken? Sollte Euch also euer Weg auch einmal nach Balan Cantara führen, so kann ich Euch die Gondeln des Cirkels der Silberreihher nur empfehlen.«  
—Tychea Serra Tharamnos

„Als mich mein cursus honorum vor Jahren in dieses schwüle Sumpfloch führte, habe ich die Wasserwege in einer verhängten und wohl gekühlten Schaufelrad-Gondel der Cammer bewältigt. Da meine Diener das Gefährt lenkten, kann ich sagen, nur der angenehmen Seiten Balan Cantaras ansichtig geworden zu sein. Und die vier versuchten Raubüberfälle haben meine Leibwächter kompetent abgewehrt. Eine öffentliche Gondel benutzen?! Auf was für absonderliche Ideen dieses junge Ding bisweilen kommt.“

—persönliche Anmerkung Thumions beim Lesen, notiert von jenem Schreiber



Der *Cirkel der Silberreiher* ist einer von zahlreichen Gondel-Cirkeln in Balan Cantara, doch unterscheidet er sich in einer besonderen Hinsicht von seinen Konkurrenten: Er wurde von einem Aventurier gegründet.

## Patron Brajunios e Grangor

Im Jahr 4765 IZ strandete der Schiffsmagus Barianos von Grangor in Balan Cantara und überlebte nur dank seiner Magie und einer Portion Glück die dunklen Gassen und Kanäle. Nach einigen Jahren hatte er sich in Balan Cantara eingelebt und war in einem Gewerbe erfolgreich, das er aus seiner Heimatstadt Grangor kannte: dem Gondellenken. Schon bald arbeiteten mehrere Gondellenker für Barianos, und der *Cirkel der Silberreiher* war geboren.

Barianos, der sich nun Brajunios e Grangor nennt, ist mittlerweile ein hoch geachteter Cirkelpatron geworden und gibt sich in Balan Cantara als Animist aus, der den Elementen Wasser, Wind und dem Stellar Belyabel zugewandt ist. Brajunios ist ein durchaus religiöser Mann, der Efferd und die Hesindetochter Mada verehrt und den beiden einen als Tua'Tai getarnten Schrein errichtet hat, der ihm zugleich als Heim und als Cirkelhaus der *Silberreiher* dient.

In seinem Tua'Tai vollführt Brajunios jeden Morgen den ‚Tanz der Mada‘, den er Myranern gegenüber als kultische Handlung ausgibt. Auch sonst setzt er seine Magie eher sparsam und heimlich ein, denn er befürchtet zu Recht, dass eine zu öffentliche Demonstration seiner aventurischen Gildenmagie Aufmerksamkeit bei den falschen Stellen erregen könnte. Gerade seine den Myranern unbekannte Form der Hellsichtmagie hat ihm schon mehrmals einen entscheidenden Vorteil verschafft. Auch hat er wiederholt Wasser- und Windgeister gegen Bedrohungen ausgesandt, waren sie nun weltlicher oder übernatürlicher Art.

### Brajunios e Grangor

**Geb.:** 4722 IZ

**Haarfarbe:** Silbergrau

**Augenfarbe:** Meerblau

**Kurzcharakteristik:** erfahrener Cirkelpatron und kompetenter Schiffsmagus (als Animist getarnt)

**Herausragende Eigenschaften:** KL 15, IN 14, CH 15

**Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:** Menschenkenntnis 12, Magiekunde 13

**Herausragende Zauberei und Rituale:** Kennt zahlreiche Wasser- und Windzauber, insbesondere Beschwörungen, einige davon meisterlich. Praktiziert daneben vor allem die in Myranor relativ unbekannte Hellsicht- und Analysemagie.

**Besonderheiten:** Affinität zum Element Wasser

**Beziehungen:** ansehnlich

**Finanzkraft:** ansehnlich

**Verwendung im Spiel:** Retter in der Not; halb-religiöser Auftraggeber in Dingen, die das Element Wasser betreffen.

**Zitat:** „Wasser ist Leben“



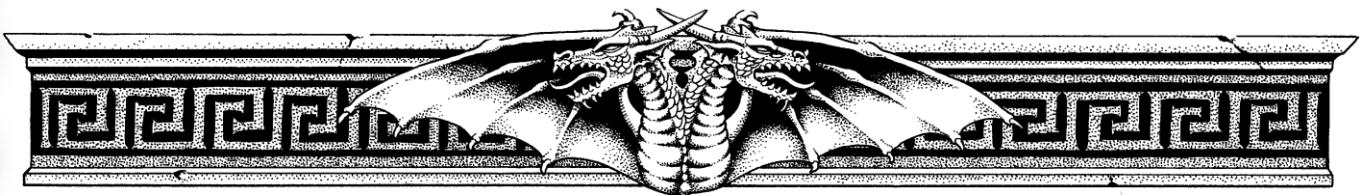
## Gondelfahrten

Der Cirkel besteht vor allem aus den Gondellenkern und ihren Familien, sodass das Gondelgeschäft auch die Haupteinnahmequelle darstellt. Berechnet werden 2 Obuli pro Milia, dazu kommen Gefahrenzulagen zu bestimmten Zeiten oder wenn die Fahrt abseits der gesicherten Routen verlaufen soll.

Die ‚cirkeleigenen‘ Routen der *Silberreiher* erkennt man leicht an den Kanalmarkierungen, die mit Dämonen- und Drachenköpfen versehen sind, welche dunkle Wassergeister und Mholuren abhalten sollen. Bei Nacht flackert weißliches Licht in den Augen und Rachen der Köpfe und dient so den Gondellenkern als Orientierungshilfe.

Die Gondellenker selbst tragen lange Kapuzenmäntel, welche die Gestalt verhüllen und unkenntlich machen. Ihre Steuerstäbe sind mit dem Kopf eines Reiher verziert und mit einer Drehung kann das obere Ende des Stabes abgetrennt und wie ein Sagaris (**MyAr** 61) verwendet werden.

Niemand kann mit Sicherheit sagen, welcher Gondellenker ihn zu seinem Zielort gebracht hat, denn selten sprechen sie mehr Worte als die Frage nach dem Wohin und am Ziel den Betrag des Fahrpreises. Durch dieses düstere und schweigsame Auftreten wirken die Gondellenker relativ unheimlich und zahlreiche Schauergeschichten über die gruseligen Pfahlmarkierungen und einen ‚dunklen Fährmann‘ sorgen für eine relative Sicherheit der Gondeln und ihrer Fahrgäste. Einzig einer der Konkurrenz-Cirkel der *Silberreiher* – *Hoguns Wasserratten* – versucht sich immer wieder darin, die Fahrten der *Silberreiher* zu behindern oder gar einzelne Gondelfahrer anzugreifen. Zu einem richtigen ‚Cirkelkrieg‘ ist es jedoch noch nicht gekommen, denn auch die *Wasserratten* wissen, dass verletzte Fahrgäste letzten Endes schlecht für das eigene Geschäft sind und ausbleibende Kundengelder die eigene Sicherheit gefährden.



## Geheimnisse der Silberreiherr

Auch wenn der Cirkel einige Kontakte und Nächtigungsmöglichkeiten für lange Aufträge in Krysirenis unterhält, so ist er doch vor allem in ftalassocantara aktiv, wo sich am ehesten Reisende von jenseits des ftalassion einfinden könnten. Denn der Cirkel ist mehr als Transportunternehmen und Schutzgemeinschaft.

Heimlich unterstützt sein Patron Brajunios aventurische Handelsreisende, die in Not geraten sind oder denen Gefahr droht.

Brajunios gewählter Nachname ist aventurischen Reisenden ein Zeichen, denn in ganz Balan Cantara gibt es außerhalb des Cirkels nicht einmal eine Handvoll Personen, die auch nur den Namen Grangors schon einmal gehört haben. Das Garethi als Cirkelsprache tut sein übriges, um einen Kontakt mit Reisenden von jenseits des ftalassion zu erleichtern.

Nur einem inneren Kreis des Cirkels ist jedoch bekannt, dass der gläubige Brajunios seinen Einfluss und seine Magie auch dazu nutzt, die Kanäle von Balan Cantara, die in seinen Augen von den Ausgeburten Charyptas verseucht sind, zu befreien. Die mit Schutzsymbolen versehenen Kanalmarkierungen sind nur eine seiner Maßnahmen gegen die unheiligen Schrecken der Tiefe. Brajunios geheimer Kampf im Namen Efferds und Madas gilt Wasserdämonen, Mholuren und auch Optimaten, die sich „dem schwarzen Wasser der Niederhöhlen“ verschrieben haben.

delpassagiere wurden von der Alptraumgestalt im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode erschreckt. Handelt es sich bei dem ‚Fährmann‘ tatsächlich um eine übernatürliche Wesenheit wie einen Geist oder Wasserdämon? Oder ist es der Trick eines

Rivalen, wie beispielsweise der *Wasserratten*, um die *Silberreiherr* in Verruf zu bringen?

Möglicherweise aber verbirgt sich der mörderische Übeltäter auch in den Reihen der *Silberreiherr* selbst. Es ist an den Helden, Licht ins Dunkel zu bringen.

### Cirkelkrieg!

Ein Szenario für kampforientierte Helden. *Hoguns Wasserratten* haben nichts mehr zu verlieren, zu schlecht laufen die Geschäfte. Wie eingekreiste Ratten treten sie nun die Flucht nach vorn an und gehen zum Angriff über. Die *Wasserratten* fahren in wahren Enterkommandos aus und greifen die Gondeln der *Silberreiherr* ohne Rücksicht auf mögliche Passagiere an. Die Helden

werden sehr bald merken, dass sie in einen Krieg geraten sind, der nicht durch Diplomatie zu lösen ist, denn zu sehr hat sich Patron Hogun in den verhassten Feind verbissen. Es kann nur eine Seite als Sieger aus dem Kampf hervorgehen, und es gibt keinen zweiten Platz.

### Szenario-Vorschläge

Der Dunkle

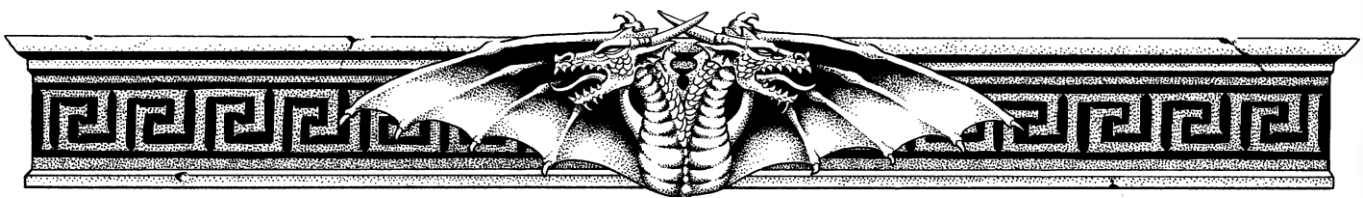


Die von den *Silberreiherrn* selbst ausgestreuten Gerüchte über einen geisterhaften ‚dunklen Fährmann‘ in ihren Reihen sind anscheinend furchtbare Wirklichkeit geworden. Mehrere Gon-

### Mholurendiener

In ihren Bestrebungen, die Kanäle von Balan Cantara vor üblen Wesenheiten zu schützen, sind die *Silberreiherr* auf eine finstere Kabale gestoßen, die mit den Mholuren gemeinsame Sache macht und ein groß angelegtes Ritual vollbringen will, das den Mholuren-Horden im Meer der Schwimmenden Inseln Tür und Tor nach Balan Cantara öffnen soll.





# Fels in der Brandung

»Eminenz Thumional Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, [...] die Magie des Wassers hatte es mir im Valantischen auch eine Zeit lang angetan. An den Ufern eines so schönen Meeres mag das nicht verwundern. Auch hier ist das Meer ein nicht zu ignorierender Begleiter. Wie ich von einigen Loualil

vor den Stränden meiner lieben Stadt erfahren habe, haben sie ganz ähnliche Zauber, wie ich sie im fernen Westen des Imperiums zu sehen bekam. Von einem ihrer wirklich praktischen Rituale will ich euch gerne berichten, war es mir doch vergönnt, den hiesigen Meeresskindern durch mein Wissen dabei zu helfen, dass [...]«  
—aus dem Briefwechsel



„Die aquatischen Rassen haben natürlich bessere, weil angeborene, Schwimmeigenschaften als jeder von uns, gar keine Frage. Dennoch sind auch sie den Gezeiten unterworfen: eine starke Strömung treibt sie ab, ein Mahlstrom ist auch für sie eine Gefahr. Wie erklären sich also all die Geschichten? Von Loualil, die seelenruhig durch stürmischste See schwimmen? Von den Mholuren, die tief im Binnenland aus den Tiefen eines Flusses steigen? Von den Risso, die durch furchtbarste Strudel tauchen, um Verfolgern zu entgehen? Wie kann das sein? Ich sage dir, da ist Magie im Spiel!“

—Gespräch unter nequanischen Alchimisten

Unter den Zauberern der maritimen Völker ist ein Ritual bekannt, das es ihnen erlaubt, Strömungen und Bewegungen des Wassers zu ignorieren. Als Träger der Ritualmagie dient ein Gwen-Petryl von etwa Taubeneigröße. Der genaue Ablauf des Rituals unterscheidet sich je nach Tradition und Volk des Zauberers in Einzelheiten, dennoch ist der Kern der gleiche. Der Stein muss im Laufe einer Vollmondnacht vollständig unter Wasser bezaubert werden. Manche maritimen Zauberer bevorzugen es, das Ritual in unruhigem Wasser durchzuführen, anderen ist klares Wasser, welches das Mondlicht weit hinablässt, wichtiger. Im Laufe der Nacht bespricht der Zauberer den Stein mit Formeln und ritzt magische Zeichen in seine Oberfläche. Je nach Tradition nehmen die Formeln dabei die Form schwermütiger Gesänge an, etwa bei den Loualil, oder sind uralte überlieferte Litaneien, wie bei den Risso. Die Zeichen sind Glyphen des Schutzes und der Bannung oder Symbole der Götter und des Elements Wasser. Andere aquatische Rassen verfahren ihren eigenen Traditionen entsprechend. Während des gesamten Vorgangs lässt der Zaubernde Astralenergie in den Stein fließen, wovon ein Teil permanent im Stein verbleibt. Nach dem Abschluss des Rituals ruht die Verzauberung im Gwen-Petryl und dieser ist an den Zauberer gebunden. Der Stein muss am Körper getragen werden, um seine Wirkung entfalten zu können. Dazu wird er oft mit einem Band versehen und um den Hals getragen oder einfach unter die Zunge gelegt.

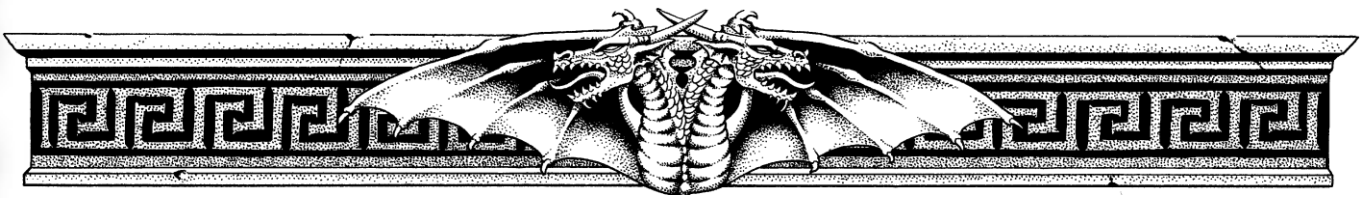
**Voraussetzungen:** Ritualkenntnis (maritim) 7

**Lernen:** 200 AP, 3

**Erschaffungsprobe:** IN/CH/GE (+7)

**Erschaffungskosten:** 32 (2) AsP

**Wirkung:** Der Zauberer muss den Gwen-Petryl am Körper tragen und 2 AsP aufwenden, um die Wirkung nach erfolgreicher Aktivierungsprobe für RkP\* SR nutzen. Es wird dann von Wasserströmungen nicht mehr beeinflusst, sodass er nie abtreibt und auch durch Seegang oder Strudel nicht beeinflusst wird, ebenso wenig vom Auftrieb (Wasser steht hierbei stellvertretend für alle vergleichbaren Flüssigkeiten, in denen Schwimmen möglich ist). Auch am Körper und in Händen gehaltene Ausrüstung ist vor Strömungen geschützt. Der Nutznießer schwebt im Wasser, ohne von ihm berührt zu werden und wenn er das Wasser verlässt, ist er vollständig trocken. Aus diesem Grund sind Gerüchte über Anwender, die solche Steine verschluckt, unter ihre Haut eingenäht oder als Ersatzglasaugue verwendet haben, meist auch das – Gerüchte. Denn da die allermeisten Nutzer der Steine aquatische Lebewesen sind, würden sie die permanente Abgeschnittenheit vom Wasser nicht lange überleben. Wenn der Zauberer den Körperkontakt zum Stein verliert (wenn der Stein mit einem Band am Körper befestigt ist, zählt dies auch als direkter Kontakt), endet die Wirkung sofort. Zur erneuten Aktivierung des Steins sind dann wieder Körperkontakt und Aufwendung von 2 AsP nötig. Schwimmen und Tauchen sind in dieser Zeit nicht mehr möglich, der Zauberer kann sich durch die Magie des Steins jedoch trotzdem fortbewegen, so als würde er auf trockenem Grund laufen. Die GS entspricht maximal seiner normalen GS, kann jedoch RkP\* Punkte nicht übersteigen; etwaige nötige Schwimmen- oder Körperbeherrschung-Proben verwenden als TaW RkP\*+3 anstelle des alten TaWs. Weiterhin erhält der Anwender in dieser Zeit die SF Unterwasserkampf, falls er sie noch nicht besitzt. Dabei der



Bewegung mittels des Steins keine Wasserbewegungen verursacht werden, eignet sich das Ritual auch zum Anschleichen unter Wasser. Gezielte *Sinnenschärfe*-Proben zur Entdeckung des Tauchenden sind in diesem Fall um RkP\* erschwert, allerdings nur, wenn der Gwen-Petryl nicht offen getragen wird. Seine natürliche Leuchtkraft wäre sonst zu verräterisch. In anderen Situationen ist das Leuchten jedoch nützlich, speziell wenn es um die Erkundung großer Tiefen geht.

Es ist nicht nur möglich, sich waagrecht zu bewegen, auch räumliche Bewegungen nach oben oder unten sind möglich. So ist es beispielsweise auch möglich, in Wasserfällen nach oben zu „steigen“. Es ist jedoch nicht möglich, über Wasser zulaufen oder Wasserfälle hinaufzuklettern, da der Körper in dieser Zeit das Wasser komplett verlassen würde.

Bei dämonisch oder göttlich verursachten Strömungen werden die RkP\* mit den ZfP\*/RkP\*/LkP\* des Verursachers verglichen. Wenn die RkP\* höher/gleich hoch sind, wirkt das Ritual, allerdings werden für die obigen Effekte nicht mehr die kompletten RkP\* herangezogen, sondern nur die Differenz zu den übrig behaltenen Punkten des Verursachers. Liegen diese allerdings höher als RkP\*, so behandelt und erlebt der Nutzer des Steins die Wirkung der Strömung lediglich als um RkP\* reduziert. Die Strömung an sich bleibt ansonsten von dem Ritual unberührt.

Durch die Bindung gilt für den Stein das in **Myranische Magie** S. 109 Gesagte (unter „Die Bindung“), außerdem kann er zusätzlich mit einem Apport (**Myranische Magie** S. 110) belegt werden.

**Aktivierungsprobe:** MU/IN/GE

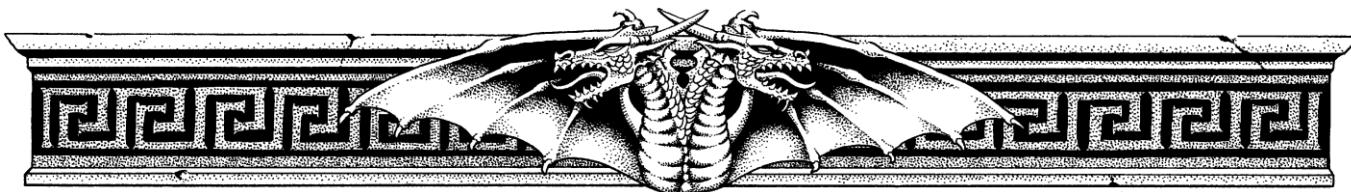
**Aktivierungskosten:** 2 AsP

**Wirkungsdauer:** RkP\* SR

**Quellen:** Wasser, Humus

**Begleiter:** Es ist möglich, den Stein später oder bei Erschaffung so zu modifizieren, dass er auch Begleiter des Zaubers schützen kann. Dazu muss eine Ritualprobe auf IN/CH/GE (+12) gelingen (bei der Erschaffung ersetzt dies die normale Probe). Die RkP\* aus dieser Probe legen die maximale Anzahl an Wesen fest, die der Stein schützen kann (inkl. des Zaubers, d. h., wenn die Probe genau gelingt, kann auch nur er die Wirkung nutzen). Wenn er mit dem Ergebnis unzufrieden ist, kann der Zauberer je 1 pAsP aufwenden, um den Personenkreis um eins zu vergrößern (bis max. RkW Wesen). Sonst sind keine zusätzlichen Kosten nötig, bzw. die Erschaffungskosten ändern sich ansonsten nicht. Die Wirkung ist ebenfalls bis auf folgende Ausnahmen unverändert: Die Aktivierungsprobe ist um die Anzahl der zu schützenden Personen erschwert. Die Wesen müssen Körperkontakt untereinander halten. Verliert ein Begleiter den Kontakt, so endet die Wirkung für ihn sofort. Die Kosten betragen immer 2 AsP pro geschützter Person. Aktionen unter Wasser sind durch den nötigen Körperkontakt nach Maßgabe des Meisters ggf. um die Anzahl der Personen erschwert. Aus diesem Grund erhält auch niemand die SF Unterwasserkampf. Da der Stein außerdem nicht für Atemluft sorgt, müssen nichtaquatische Lebewesen auf andere Weise dafür sorgen.





# Das Frühlingsfest der Satyare

»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, es zwingt mich Euch von einem Bericht zu erzählen, welchen ich die Tage auf einem Empfang gehört habe. In der Folge habe ich meinem Sekretarius aufgetragen, er möge doch einmal die Darstellung überprüfen und das Re-

sultat will ich euch nicht vorenthalten. In Schriften des Hauses Ennandu – erspart es mir zu berichten, wie mein Sekretarius an diese Texte gekommen ist – finden sich gar wundersame Beschreibungen über die Riten unser kleinen Bürger mit den Bocksbeinen [...] «

—aus dem Briefwechsel



„Was meinst du damit?“

—Antwort auf die Frage, wie denn die Satyare ihr Frühlingsfest nennen, ein namenloser Satyar, 4756 IZ

Langsam versank die Sonne hinter den fernen Bergkuppen. Ihre rötlichen Strahlen beleuchteten nur noch schemenhaft ein Waldstück. Ein einsamer Wanderer, den Hörner, Hufe und schwarzes Fell schnell als Satyar verrieten, näherte sich auf einem Trampelpfad dem buschbestandenen Rand des Gehölzes. Kurz verweilte er vor einem Gebüsch, dann holte er wie aus dem Nichts eine Doppelflöte hervor und blies hinein. Ein seltsames Liederklang, aus der Ferne kam ein Windhauch auf und fuhr über die frischen Blätter der Pflanze, die sich von ihrem Platz erhoben, im Winde auflösten und eine dem Wanderer ähnliche Gestalt bildeten ...

„Du kommst spät, die anderen tanzen schon“, sprach das anmutige Wesen ihn an. „Ach, was soll's, bring' mich hin! Mir juckt es schon in den Hufen, mähähähäh.“

Mit einer weichen Bewegung drehte sich das Wesen herum und entschwebte in den Wald. Der Satyar folgte ihm, hin zu einem flackernden Licht, das bald durch das Unterholz sichtbar wurde. Fauchen, Jaulen, Kreischen, Grunzen und wildes Stöhnen hallten durch das kleine Waldstück, Laute von Lust und Brunft erklangen rund um die Lichtung, die nur wenige Male im Jahr Stätte solch ausgelassenen Treibens wurde. Bald wurde das große Feuer, Ursache des Lichtscheins, sichtbar.

Mit meckerndem Lachen sprang eine Satyarin in den Lichtkreis und blickte lüstern umher. Vergessen war jede Hemmung im Gesicht des Satyars und mit einem Schrei tiefer Brunft folgte er ihr aus dem Lichtkreis heraus. Drei Flötenspieler stampften mit ihren Hufen auf die Erde, während die Wesen mit in erdigen Tönen bemalten Oberkörpern zum Takt der Musik um das Feuer tanzten. Immer wieder warfen sie seltsame Kräuter hinein, die verbrennend einen betörenden und benebelnden Duft verbreiteten. Wildschweine, Bären, Lamucken, sogar ein paar Wölfe tollten im schlierigen Nebel umher, fanden sich, vereinten sich, verschmolzen mit dem Rauch und der feiernden Menge. Über

allem schwebten die Wesen, die aus den Blättern der Bäume entstanden waren, Teil des sie umgebenden Ganzen, genau wie jeder Teilnehmer an dieser wilden Raserei.

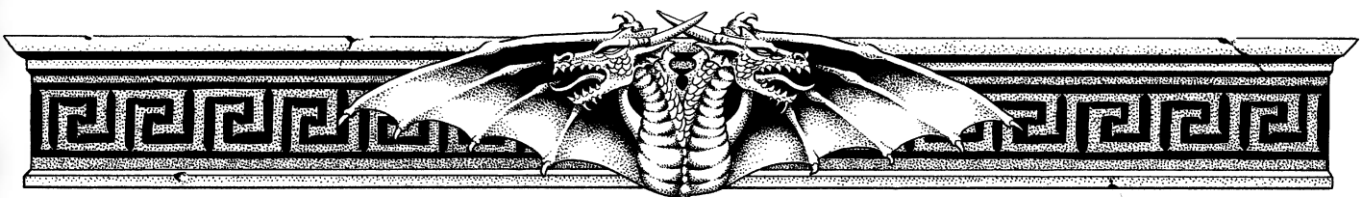
Nach endlosen Stunden der Extase legte sich ganz allmählich eine friedvolle Stille über den Wald. Das Feuer brannte nieder, seine glühenden Reste konnten den Dunst des heranziehenden Morgens kaum durchdringen. Wie die Ruhe vor dem Sturm schien Mattigkeit alle Beteiligten an der wilden Orgie zu erfassen ...

Da erklang auf einmal ein Ton im Nebel, der dunkle Klang einer Doppelflöte setzte ein, dann erscholl dumpfes Trommeln. Ein tiefes Brummen kam auf, als die nach und nach aus ihrem Rausch aufstehenden Satyare in das dumpfe Lied der Instrumente einstimmten. Dann auf einmal begannen die Stimmen anzuschwellen, die Melodie sich zu erheben, und als das Crescendo sich zu einem ohrenbetäubenden Höhepunkt gesteigert hatte, durchbrachen die ersten Strahlen der aufgehenden Sonne den Morgennebel. Ein Windstoß durchstob das Waldstück der Satyare und die Blütenblätter der Bäume lösten sich von ihren Besitzern und formten sich zu halb durchsichtigen Wesen von menschenähnlicher Gestalt. Mit einem Mal brach die dunkle Melodie ab, helle Glocken erklangen, die Satyare sprangen auf und tanzten in wildem Reigen mit den Blütenwesen in den Morgen. Wie befreit entsprangen ihren Kehlen freundliche, helle Töne, die allen Wesen, die sie hören konnten, laut verkündeten: Der Frühling ist da!

„Nee, nee, Jungchen, du bist dann doch ein wenig zu klein für uns. Bleib' du mal lieber hier ...“

—Antwort einer Satyarin auf die Frage des Völkerkundlers Doran, das dyll Ennandu, ob er an ihrem Fest teilnehmen könne – nach einem überprüfenden Griff.

„Es ist schon eine seltsame Sache mit den Satyaren und ihrer Religion. Obwohl feste Riten oder gar Götterbilder den wilden Vertretern dieser Art völlig fremd scheinen, gibt es doch regelmäßige Feste. War mir die Teilnahme an einer



solchen Feier auch bisher verwehrt, da wohl eine Form von Mysterienordnung dennoch existiert und Nichtsatyare somit die innersten Geheimnisse des Kultes nicht schauen dürfen, konnte ich doch immerhin einige der Vorbereitungen begleiten:

Das Frühjahrsfest stellt dabei das erste dar, zu dem ich Zugang erhielt – ich war in der Nähe der Apelioten bei einer meiner Expeditionen eingeschneit worden und hatte den größten Teil des Winters in einer kleinen Bergsiedlung verbracht. Ganz in der Nähe befand sich auch ein von Satyaren bewohnter Wald, sodass sich Gelegenheit zur Feldforschung ergab. Schon Tage vor dem Beginn des Festes, alles Land liegt noch tief verschneit und nur auf den lange ausgetretenen Pfaden, erreicht man ihre Siedlung, beginnen die Vorbereitungen auf das Fest: In großen Töpfen wird Farbe angerührt, die Jäger suchen nach weiterer Beute, die auf Vorrat gebraten wird, und eine viel stärkere Regsamkeit ist zu spüren als während der drei Monate zuvor. Am Vorabend des Festes schließlich geschah zweierlei: Zum einen erblühten alle Bäume der Umgebung auf einmal, zum anderen riefen die Satyare die Tiere der Umgebung zusammen – wie sie dies taten, ist mir unerklärlich – und selbst Bären und andere Wesen erwachten aus ihrem Winterschlaf. Es war mir schon seltsam zumute, als plötzlich ein ganzes Rudel Lamucken meinen Weg kreuzte, aber sie alle schienen friedlich vereint einem Ziel zuzustreben: der Festlichtung der Satyare. Und die feiernden Satyare, obwohl sie ansonsten Kleidung ablehnen, bedecken gerade zu diesem Fest ihre Körper. Doch nicht mit Kleidung, bei weitem nicht! Die in den Tagen zuvor angerührten Farben, Grün und Braun, werden unter großem Gejohle und Gekicher auf die Haut des felfreien Oberkörpers aufgetragen. Die Männer werden grün, die Frauen braun bemalt. Da es angesichts der Kontaktfreudigkeit der Satyare und ihrer Schamlosigkeit bei weitem nicht so ist, dass nur Männer Männer und nur Frauen Frauen bemalen, kommt es schon dabei zu tumultartigen Szenen. Beide Seiten greifen oftmals beherzt zu und so mancher farbige Händeabdruck zierte auch intime Körperteile ...“

—Der Völkerkundler Dorandas dyll Ennandu in einem Vortrag vor Vertretern des Hauses Ennandu, Serovgor, 4668 IZ.

„Man hörte es schon von weitem – Pauken, Schellen, Tamburine, helles, freundliches Klingen und Singen! Mit der aufgehenden Sonne war der Frühling gekommen und die Bestiaren begrüßten ihn auf ihre Weise. Wie auch immer sie zuvor unter sich gefeiert haben mochten, nun zogen sie im feierlichen Umzug durch die Straßen. Tänzer sprangen und sangen vorneweg,

die Glockenbänder, die sie sich um Hufe und Arme gewunden hatten, verkündeten jede ihrer Bewegungen auch den Ohren. Daraufhin folgten die Priester der Bockbeinigen, angetan mit einem feierlichen Ornat in Braun und Grün, Priesterstäbe in der Hand, deren

Kopfen einem Widder nachempfunden zu sein schienen. Im feierlichen Zug folgten ihnen vier Männer und vier Frauen, die gemeinsam das große Standbild ihrer Göttin durch die Stadt trugen. Gar herrlich war es anzusehen! Ihre Mutter war eine große, im Schneidersitz dahockende, dralle Satyarin. In ihren weit ausgestreckten Händen waren eine Weinrebe und eine Obstschale und aus ihrem Schoß kroch ein Neugeborenes. Sie besaß eine Vielzahl an üppigen Brüsten, an denen sich Dutzende von kleinen modellierten Tieren der unterschiedlichsten Arten zu säugen schienen. Den Trägern der Statue folgten die Musiker nach, die mit ihren großen Hörnern, Schofar genannt, noch den hellen Klang der Glocken der Tänzer übertönten ... Laut sangen und tanzten sie: „Freue dich, Sidor Valantis, denn heute hat die Herrin allen Lebens dich neu geboren!“

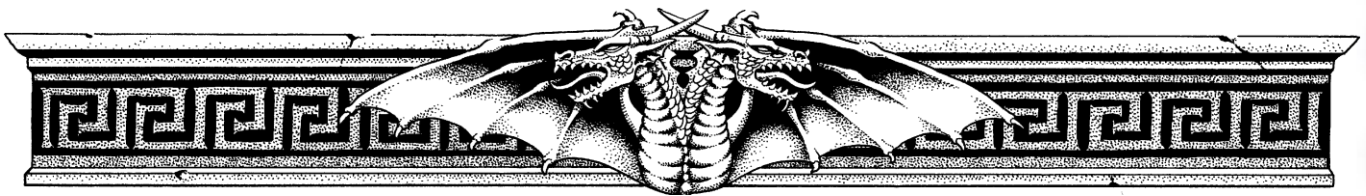
Sie wird dich stets nähren, sie wird immer mit dir und allem sein, was da ist! Jauchzet dem Leben, singet dem Sein! Wohl uns ob solch einer Mutter.“ Nachdem so der Hauptzug vorbei war, folgten in wilder, tanzender und singender Schar die Gläubigen der Satyara-Mysterien, beileibe nicht nur Satyare! Und zwischen ihnen immer wieder einzelne Bilderträger, die Statuen der unterschiedlichsten Tiere trugen – ein Schwein, ein Vark, schlussendlich auch ein Kalb – die mit Gold überzogen schienen und in der Frühlingssonne gleißten ...“

—Bericht eines Augenzeugen über einen Umzug des Satyara-Mysterienkultes in Sidor Valantis, 4680 IZ.

»Die Behauptung, die Satyare besäßen keine Spiritualität und wären ebenso bar jeder Religion, wie es die Tiere sind, zu denen sie sich zählen, wird man schon nach der Lektüre obiger Texte vollends ausschließen wollen. Tatsächlich hat diese uralte Rasse im Laufe ihrer Existenz aus den Anfängen völligen Einsseins mit der Natur ein vielfältiges kultisches Leben entwickelt, das ebenso viele Facetten besitzt wie die Laune eines jeden Satyaren.

Wie man bereits gesehen hat, sind dabei die Unterschiede zwischen den Kulturen von wilden Satyaren und den imperialen Bestiaren gewaltig und durch teilweise jahrtausendelange Auseinanderentwicklung zu erklären. Wenden wir uns zunächst den wilden Vertretern der Bocksbeinigen zu: Die Berechnung eines festen Kalenders oder





ähnlicher Dinge liegt einem solchen impulsiven, stets seinen Trieben nachgebenden Wesen natürlich fern. Woran sich die Auswahl der Tage für das Frühjahrsfest orientiert, ist unmöglich zu sagen. Fakt ist, dass keine zwei Gruppen von Satyaren es zur selben Zeit feiern, sondern völlig abhängig von ihrer Umgebung. Das Signal zum Fest ist aber immer dasselbe: das Aufblühen der ersten Bäume. Am Vorabend des Festes haben stets die Knospen der Bäume des Waldstückes, in dem gefeiert wird, begonnen zu erblühen; welche Rolle dabei die Zauberer der Satyare, die Satudure, spielen, ist noch völlig unklar. Wie diese wilden Feiern im Einzelnen ablaufen, sei der Phantasie des geneigten Lesers überlassen. Tatsache ist jedoch, dass es sich um ein Fest der Fruchtbarkeit handelt, bei dem im großen Maße den Freuden der Sexualität zugesprochen wird. Es heißt gar, die Satudure besäßen einen Zauber, der in jedem Teilnehmer einer solchen Feier den Paarungswillen ins Unermessliche steigere. Die hypnotische Musik der Doppelflöten ebenso wie der Feuerschein und der von ihm ausgehende Rauch von verbrannten Kräutern sorgen für eine gleichzeitig heitere und düstere, von wildem Sinnesrausch und Kontrollverlust bestimmte Atmosphäre. Schließlich, wenn die Nacht auf diese Weise durchzechet und durchgeführt ist, wird der Morgen des heraufdämmernden neuen Jahres begrüßt: In einem tiefen, kehligen Gesang befreit man sich von der Last und der Erstarrung des Winters und schlussendlich zeugen der befreite, gemeinsame Aufschrei und der Tanz mit den Wesenheiten der Bäume und den aus dem Winterschlaf erwachten Tieren von dem sonnigen, auf das Heute ausgerichteten Gemüt dieser wilden Gesellen. Ganz anders und doch wieder ähnlich feiern die Bestiare ihren Frühlingsanfang. Der obige Text zeigt eine sehr vermenschlichte Variante städtischer Bestiare, deren Fest sich zu einem richtigen

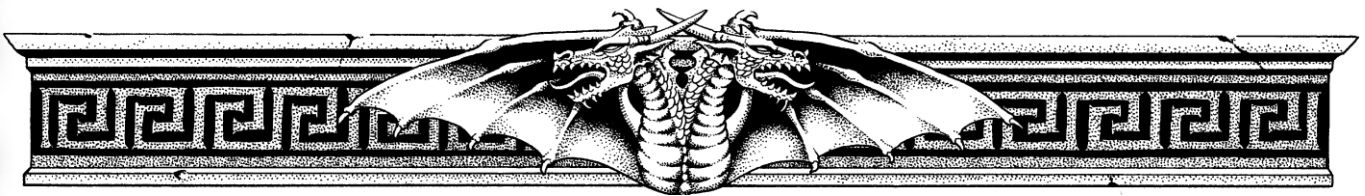
Mysterienkult entwickelt hat, der auch andere Rassen mit einbezieht. Hier existieren alle möglichen Formen und Arten des Festes. Die weltoffene Art der Satyare sorgt dafür, dass sich ihr Kult sehr häufig mit örtlichen Kulturen vermischt, Symbole übernommen und Zeremonien nachgeahmt werden. Besonders leicht hat sich der Kult interessanterweise mit einigen Varianten erasumitischer Sektierer verbunden, sodass hier sogar Mischformen der Satu- und Satyara-verehrung entstanden, die sich von der Lehre des Hauses Icemna weit entfernt haben ...

Ihnen allen sind jedoch manche Elemente gemein, die noch aus der Zeit der wilden Vorfahren stammen: Die warmen Erdfarben Braun und Grün werden nur selten auf den Körper aufgetragen, aber immer noch in die Rituswesten der ‚Priester‘ integriert. Musik und Tanz sind selbstverständliche Elemente eines jeden Satyarfestes, doch haben sich im obigen Beispiel der Begrüßungsruf und das Flötenspiel zu einem Ritualbestandteil vereinigt, nämlich dem Blasen der Schofar-Hörner. Generell ist die musikalische Begleitung eher an die Tonarten und Regeln imperialer Tonkunst angepasst als an die wilden, ursprünglichen, aber oft rauen Klänge der wilden Vetter der Bestiare.

Aus der Welt der Menschen wiederum fließen die herausgehobenen Priester, die Standbilder und die Zeremonialgegenstände mit ein. Die meisten der ‚Tempelämter‘ sind dabei eher für den Tag und auch oftmals nach eher zufälligen Kriterien - ganz nach der Natur der wilden Gehörnten - ausgesucht; aber gerade da, wo Satu und Satyara eine fruchtbare Synthese eingingen, mag es auch von der Göttin Berufene geben, die zu wahren Wundern in der Lage sind ...«

—Der Völkerkundler Dorandas dyll Ennandu in Über die Feste der Bockbeinigen, Serovgor, 4669 IZ.





# Der Sternwurf — ein myranisches Orakel

»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, ich habe Euch bei der Feier des doppelten Buches von Archomagus Geriodatamenes ai Phraisopos aufs Schmerzlichste vermisst. Voller Hoffnung, dass es kein ernstliches Hindernis gewesen sein möge, welches Euer liebreizendes Erscheinen unmöglich gemacht

hat, schreibe ich Euch. [...] so wie es mir der kundige Taliasolophernes Serr Neretonius in aller erbaulicher Ausführlichkeit berichtet hat. Der Weise dient als Oktadenleser im Tempel von Sidor Myrunhalis. Möge Euer letzter Morgen noch viele Jahrzehnte auf sich warten lassen und mögen die Nächte stets freudige Ereignisse bringen [...]«  
—aus dem Briefwechsel



»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, ca. 3420 IZ, Corabenius

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 Anwendung. Die drei Würfel, *Nacht* (schwarz), *Tag* (weiß) und *Morgen* (beige) genannt, werden, meist von

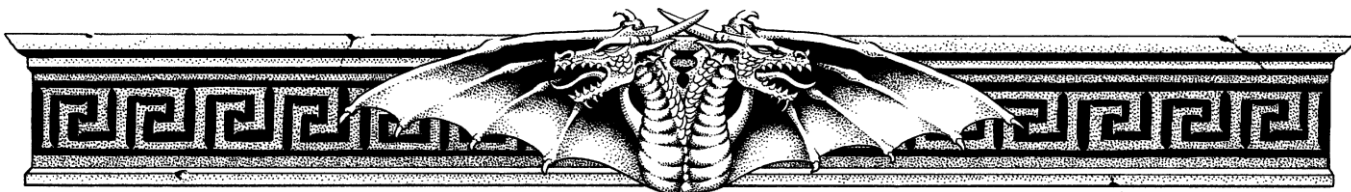
einem Paar gemeinsam, geworfen. Dabei legen der Mann seine linke und die Frau ihre rechte Hand aneinander, sodass sie die drei Würfel damit aufnehmen können. Idealerweise erfolgt der Wurf auf ein Tuch, dass mit dem Oktogramm verziert ist. Die Interpretation erfolgt dann in großer Runde. Die Nacht steht für die Vergangenheit der beiden, der Tag für die gegenwärtige Lage und der Morgen für das, was kommen wird. Die Ernsthaftigkeit dieser Würfel 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 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 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 Wurf 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. Diesen Zeiten des Übergangs muss besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden. Nach dem zweiten Durchgang bleibt noch ein Jahr des letzten *Morgens* 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 der ersten *Nacht* zu. Einzig in den ersten zwei Jahren dieses Wurfs 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 Wurfs und dem Okton vor dem eigentlichen Geburtszeichen für den Ratsuchenden meist eine größere Bedeutung zu als dem Schutzpatron der Geburtszeit. Meist ist es diese Kombination, 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 ‚Nereton-geborene Nacht des Shinxir‘ steht unter dem Primäreinfluss von Gyldara und dazu Shinxir. 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, 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.

## 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.

# Dunkle Gabe *Tarnen*

»Werter Onkel, leider hat mich tatsächlich eine ernste Angelegenheit von der Feier des hochgeschätzten Geriodatamenes ai Phraisopos ferngehalten. Ich habe den Archomagus bereits über die Umstände meiner Abwesenheit in Kenntnis gesetzt und will nun auch Euch davon berichten.

Die Brajan-Garde hatte im Hafenviertel von Astaria eine Leiche entdeckt, was für sich allein nicht weiter bemerkenswert gewesen wäre, jedoch wurde das Opfer rituell enthauptet und gehäutet. Da ich einer beteiligten Gardistin bekannt war, bat man mich hinzu, um mir den Vorfall anzusehen. Ich konnte dank der Kräfte des Humus eine Verbindung zu den entfernten Teilen des Opfers herstellen, obwohl dies seltsam schwer fiel. So gelang es uns Haupt und Haut und damit den Täter zu verfolgen. Es erwies sich, dass wir einen Kult des Widersachers aufgespürt hatten, dessen Anführer die grausigen Trophäen als Paktgeschenk für seinen düsteren Herren brauchte. Dieser hatte den Paktierer mit der Gabe versehen, sich unsichtbar zu machen, doch warnte mich die bestehende Humus-Verbindung glücklicherweise rechtzeitig, sodass

»Werter Onkel, leider hat mich tatsächlich eine ernste Angelegenheit von der Feier des hochgeschätzten Geriodatamenes ai Phraisopos ferngehalten. Ich habe den Archomagus bereits über die Umstände meiner Abwesenheit in Kenntnis gesetzt und will nun auch Euch davon berichten.

Die Brajan-Garde hatte im Hafenviertel von Astaria eine Leiche entdeckt, was für sich allein nicht weiter bemerkenswert gewesen wäre, jedoch wurde das Opfer rituell enthauptet und gehäutet. Da ich einer beteiligten Gardistin bekannt war, bat man mich hinzu, um mir den Vorfall anzusehen. Ich konnte dank der Kräfte des Humus eine Verbindung zu den entfernten Teilen des Opfers herstellen, obwohl dies seltsam schwer fiel. So gelang es uns Haupt und Haut und damit den Täter zu verfolgen. Es erwies sich, dass wir einen Kult des Widersachers aufgespürt hatten, dessen Anführer die grausigen Trophäen als Paktgeschenk für seinen düsteren Herren brauchte. Dieser hatte den Paktierer mit der Gabe versehen, sich unsichtbar zu machen, doch warnte mich die bestehende Humus-Verbindung glücklicherweise rechtzeitig, sodass

ich dem getarnten Kultisten ausweichen konnte, als er zuschlug. Ich durchbohrte seine Brust mit einem Dornregen. Da sich später erwies, dass er sich bereits selbst Verletzungen zugefügt hatte, um durch die Kraft seines Blutes das Ritual zu wirken, scheint es, dass mein Zauber ihn deshalb leichter zur Strecke brachte. Bei diesem Kampf habe ich mir unglücklich den Knöchel verstaucht und einige Schnittverletzungen zugezogen, sodass an eine Anreise zur Feier nicht zu denken war. Spätere Nachforschungen ergaben, dass es sich bei dem Anführer um einen nicht magisch begabten Argeniten handelte, der offenbar Jahre im Pardirdschungel verschollen war. Deshalb glaube ich, dass er sein archaisches Ritual möglicherweise von den blutrünstigen Panthermenschen erlernte. Jedoch lassen mich aufgefundene Schriften glauben, dass er Teil einer Gruppe war, die aus den Dschungeln heimkehrte. Ich übersende Euch daher anbei Abschriften meiner gesammelten Informationen zum Ritual, auf dass Ihr sie an eure Garden weitergeben könnt.«

—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

ich dem getarnten Kultisten ausweichen konnte, als er zuschlug. Ich durchbohrte seine Brust mit einem Dornregen. Da sich später erwies, dass er sich bereits selbst Verletzungen zugefügt hatte, um durch die Kraft seines Blutes das Ritual zu wirken, scheint es, dass mein Zauber ihn deshalb leichter zur Strecke brachte. Bei diesem Kampf habe ich mir unglücklich den Knöchel verstaucht und einige Schnittverletzungen zugezogen, sodass an eine Anreise zur Feier nicht zu denken war. Spätere Nachforschungen ergaben, dass es sich bei dem Anführer um einen nicht magisch begabten Argeniten handelte, der offenbar Jahre im Pardirdschungel verschollen war. Deshalb glaube ich, dass er sein archaisches Ritual möglicherweise von den blutrünstigen Panthermenschen erlernte. Jedoch lassen mich aufgefundene Schriften glauben, dass er Teil einer Gruppe war, die aus den Dschungeln heimkehrte. Ich übersende Euch daher anbei Abschriften meiner gesammelten Informationen zum Ritual, auf dass Ihr sie an eure Garden weitergeben könnt.«

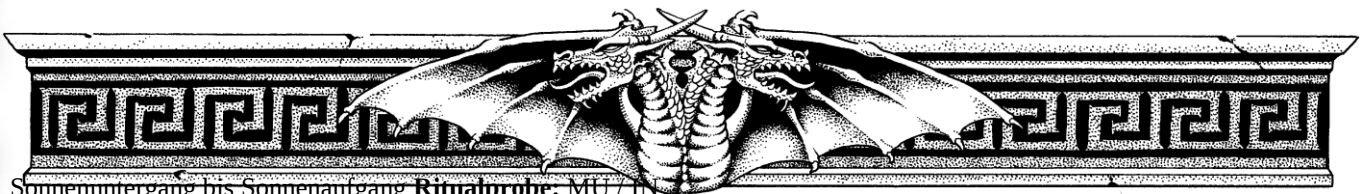
—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos

**Hintergrund:** Die dunkle Gabe *Tarnen* wird nur durch den Dämon Ghra-Khal vergeben. Der Paktierer muss zur Vorbereitung ein Ritual durchführen, um den Dämon gefällig zu stimmen. Ghra-Khal will Schädel und Haut gejagter Opfer, nur dann ist er gewillt, einem Paktierer die Macht der Unsichtbarkeit zu gewähren. Diese dämonische Gabe hat einen Startwert von 7.

**Vorbereitung:** Der Paktierer muss, bevor er die dunkle Gabe nutzen kann, ein intelligentes Wesen jagen, enthaupten und häuten. Schädel und Haut werden von Sonnenuntergang bis

Sonnenaufgang mit archaischen Symbolen bedeckt, meistens mit dem Blut des Opfers. Sobald die ersten Sonnenstrahlen zu sehen sind, stößt der Paktierer ein lautes Brüllen aus und fügt sich selbst drei tiefe Schnitte an der Brust zu.

Nachdem dieses Ritual durchgeführt wurde, hat der Paktierer fünf Tage Zeit, um sich zu tarnen. Wie oft er sich in diesen fünf Tagen tarnen kann, hängt von den Punkten ab, die bei der ersten Probe der dunklen Gabe übrig behalten wurden (siehe unten). **Ritualdauer:**



Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang **Ritualprobe:** MÜ / IN / CH

**Ritualkosten:** 4 AsP + W6 LeP. Wenn der Paktierer keine Astralenergie besitzt, kann er die Ritualkosten komplett mit LeP bezahlen.

**Aktivierungsprobe:** IN / IN / GE

**Aktivierungskosten:** W6 AuP pro SR

**Aktivierungsdauer:** Eine Aktion

**Wirkung:** Nach Ablauf des Rituals kann sich der Paktierer ZfP\*/2 mal innerhalb der nächsten fünf Tage tarnen. Selbst Kleidung und mitgeführte Waffen sind von dieser dämonischen Macht betroffen.

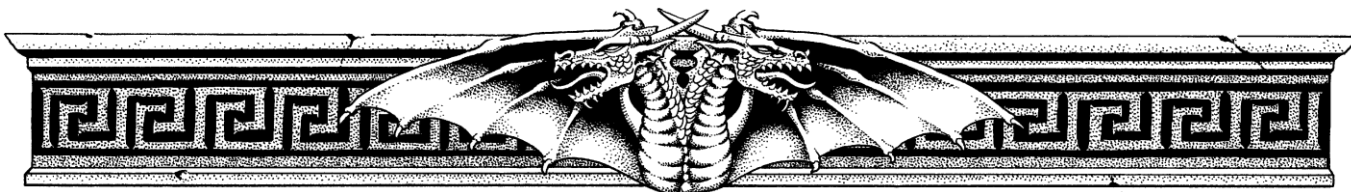
Die Tarnung kann vom Paktierer ohne weitere Probe aufrecht gehalten werden. Sie endet nur dann vorzeitig, wenn der Paktierer Schaden erleidet und ihm keine Selbstbeherrschung-Probe gelingt, die um die erlittenen SP erschwert ist.

Um den Paktierer trotz der dunklen Gabe erkennen zu können, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingen, erschwert um die doppelte ZfP\*. Selbst Hellsichtmagie, die eingesetzt wird, um den Paktierer zu erkennen, ist um ZfP\* erschwert.

Jedes Mal, wenn der Paktierer sich tarnen möchte, muss eine Aktivierungsprobe abgelegt werden. Die Aktivierungsprobe ist um die Anzahl der bisherigen Aktivierungen und die Anzahl der bisher verstrichenen Tage erschwert.

**Wirkungsdauer:** ZfP\*/2 Aktivierungen innerhalb von fünf Tagen. Max. ZfP Spielrunden pro Aktivierung.





# Vom Geschmeide der Wünsche

»Eminenz Thumional Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Verehrteste Freundin, am gestrigen Tage erinnerte ich mich daran, dass Ihr mir davon schriebet, ein neues Geschmeide der Wünsche erstellen zu wollen und dafür Einsicht in ältere Schriften des Hauses Aphirdanos erbeten habt. Nun, sicherlich beansprucht das noble Haus unseres geliebten Thearchen dies Wissen für sich und meint

auch als Erste solch Kleinod erschaffen zu haben, doch sind mir Dokumente zu Eigen geworden, welche anderes belegen. Ich selber trage gerne bei passender Gelegenheit eine Kombination aus dem Schmuck meiner Mitra, einem Set aus Ringen und einer Kette um den Hals. Auch sonst hat dies Ensemble einige gute Eigenschaften. [...] Mögen die Unterlagen Euch von Nutzen sein.«

—aus dem Briefwechsel

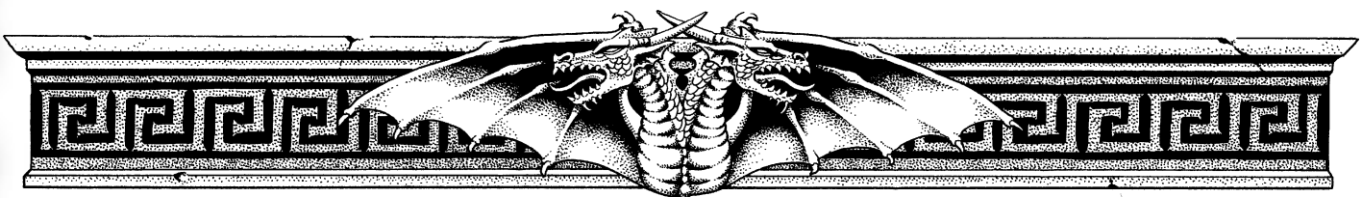


„Ihr Jünglinge sollet wissen, dass es auch für das Bitten und Umschmeicheln von Wesen Hilfsmittel gibt. Es mag jene unter euch geben, welche mit der Kraft ihres Geistes ihre Diener gefügig zu machen gedenken, doch wisset: Dies ist die Art des Tyrannen und viele Tyrannen kamen schon durch die Klingen ihrer Diener um! Wie in der Politik gibt es aber auch in der Beschwörung noch weitere Wege, sich Diener gefügig zu machen. So heißt es, dass jene am tapfersten für ihre Herrschaft streiten, welche man von seiner Sache hat überzeugen können und diesem Leitsatz folgend kann man beschworene Wesen auch überzeugen, einem ihre Hilfe angedeihen zu lassen. Gemeinhin als Bitten bekannt, verkennen viele den Nutzen dieser Möglichkeit; dass das Wesen aber nicht für seinen Dienst entschädigt werden muss sondern ihn freiwillig erledigt, erweist sich oftens als großer Vorteil... Ja, ja, ihr Undankbaren! Ich komme zum Punkt! ... Also wo war ich? Ah ja Hilfsmittel! Auch für das Bitten gibt es welche, bekannt unter dem Namen „Geschmeide der Wünsche“. Wie auch ihr lieber einer klangvollen Stimme lauscht ... Das habe ich gehört! ... äh ... ah ja ... so ist es bei den magischen Wesen nicht viel anderes. Habt ihr etwas, was ihnen gefällt, dann folgen sie eher euren Wünschen. Daher hat das Geschmeide seinen Namen, denn es verleiht euch etwas, das für diese Wesen anziehend wirkt. Doch auch bei der Bannung kann es hilfreich sein, denn würdet ihr nicht auch kurz zögern, eine hübsche Frau hinaus zu werfen? Ja, ähnlich ist es bei der Bannung auch, diese ist etwas einfacher, wenn das Wesen etwas an euch findet! So möchte ich meinen, dass das Geschmeide mindestens genauso, wenn nicht praktischer, als eine Bannklinge ist! ... Was?! Wer hat das behauptet? Der?! ... Der Zaubersteckenwedler?... Der hat doch nicht mal seine Kinder unter Kontrolle und meint er hätte davon Ahnung! ... Pah! Da weiß ja mein Frühstück mehr von der Beschwörung!“

„Wenn im Oktal der Gyldara Belyabel am vollsten scheint, dann ist die rechte Nacht, um ein Geschmeide der Wünsche zu schaffen. Vorher sucht euch etwas Passendes, was ihr fortan zu Beschwörungen zu tragen wünscht. Aber! Zu klein sollte es nicht sein, ein popliger Ring beeindruckt doch kein magisches Wesen! Doch auch nicht zu viel des Guten sollte es sein, ein Partholon, der seine Prunkrüstung verzau-



bern will, ist genauso falsch dran. Zu viel des Guten sorgt nur dafür, dass das Wesen denkt, ihr wollet euch dahinter verkriechen und zu wenig wird es vielleicht übersehen. Am geeignetsten sind entweder zumindest drei kleine Zierstü-



cke, oder ein größeres. In das Geschmeide sollten die Zeichen der Wandlung, der Wahrnehmung und der Macht graviert sein. Nun legt es in einen Hohlspiegel oder eine polierte Schale, auf dass das Licht Belyabels sich darin spiegle und das Geschmeide in ihr Licht tauche. Damit es sich mit eurer Aura und der des Geschmeides einstimmen kann, setzt euch in den Lotossitz in den Belyabelsschein und legt das Gefäß in euren Schoß. Da Belyabel am Nachthimmel entlang wandelt, solltet ihr aufpassen, dass ihr dabei nicht einschlaf, sondern euch mit ihrem Wandel mitdreht, damit das Geschmeide immer in ihrer vollsten Pracht badet. Von Wolken lasst euch nicht verunsichern, auch wenn diese ihr Licht verdunkeln, wird ihre Magie euch erreichen. Wenn das Licht des Tages graut, erhebt eure ermüdeten Knochen, denn die Tat ist vollbracht und euer Geschmeide wird euch von nun an bei euren Bitten unterstützen.“

—aus dem Vortrag Beschwören für Könner von Peleiston Pydoctosis e Corabenius ryor Onachos, Sidor Myrunhalis, ca. 4780 IZ

## Das Geschmeide der Wünsche

**Voraussetzungen:** Ritualkenntnis einer beschwörenden Tradition

**Lernen:** 200 AP, 3

**Erschaffungsdauer:** eine Vollmondnacht in der Mitte des Oktals Gyldara

**Erschaffungsprobe:** KL/CH/CH (+5) (ein größeres Schmuckstück oder ein Schmuckset aus kleineren Schmuckstücken)

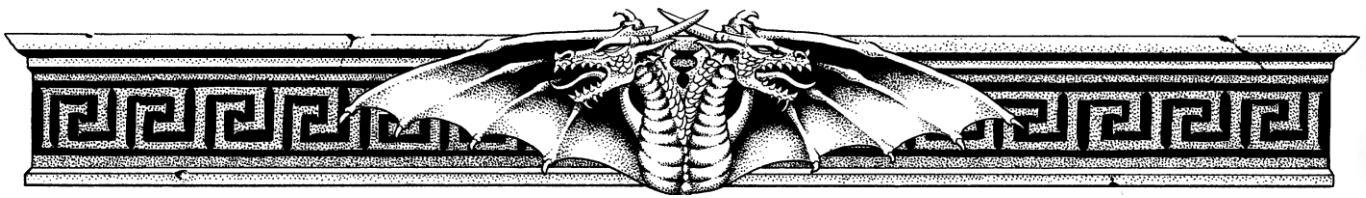
**Erschaffungskosten:** Nach Gewicht des Schmuckes: bis 1 Stein: 49 (2) AsP; bis 2 Stein 49 (5). Schwerere Gegenstände können nicht verzaubert werden.

**Wirkung:** Das Geschmeide erleichtert sämtliche Wesensbeschwörungsproben um 1 Punkt sowie deren Bannung um 2 Punkte (die Erleichterungen sind jedoch nicht kumulativ zum Bannschwert). Bei Anwendung der Erweiterungsregeln Wahl der Kontrolle (**Myranische Magie** S. 98) sind Bitten um 1 Punkt erleichtert.

**Anmerkungen:** Ähnliche Geschmeide wurden schon in grauer Vorzeit verwendet und haben ihre Herkunft bereits in den Zeiten jenseits der Orismani-Allianz, vor dem Imperium als die Menschen noch in Stämmen über Myranor streiften und schamanischen Traditionen nachgingen. Damals entwickelte sich aus den Donaria, also den Geschenken an die beschworenen Wesen, das Geschmeide der Wünsche. Seine Aufgabe war und ist es noch heute die magische Aura des Beschwörers zu unterstreichen, sodass sich die Entität leichter von den Wünschen des Beschwörers bezirzen lässt. Auch bei der Bannung von Wesen ist es nützlich, da es die Entitäten leicht abzulenken vermag. Anders als bei Bannklingen soll das Geschmeide dem Wesen zeigen, dass es willkommen ist, und so ist es im Gegensatz zur Bannklinge keine magische Waffe.

Welche Geschmeide verwendet werden, ist von Kultur zu Kultur unterschiedlich, sogar von Beschwörer zu Beschwörer und so mag es nicht verwundern, dass es die unterschiedlichsten Geschmeide dieser Art gibt. Allen gemein ist allerdings, dass sie nicht zu bescheiden sein sollten, damit die beschworene Entität darauf aufmerksam zu werden vermag. Ein einzelner Ring oder eine Haarklammer ruft keinen Effekt hervor, doch sollte der Beschwörer auch nicht wirken, als müsse er sich dahinter verstecken, weshalb jegliche Art von Rüstung ebenfalls im Normalfall ungeeignet ist. Da aber nicht alle Beschwörer gerne protzige Ketten oder ähnliches tragen, zeigte sich recht schnell, dass es auch möglich ist, mehrere kleine Schmuckstücke gemeinsam zu verzaubern, welche dann als Schmuckset getragen werden, die auch nur gemeinsam getragen ihre Wirkung entfalten. So sind ein paar Ohringe zusammen mit einem passenden Ring durchaus geeignet, während sie es alleine nicht wären. Andere beliebte Geschmeide für das Ritual sind Ketten, Diademe, ein oder mehrere Amulette, mit Edelsteinen besetzte Haarnetze, zusammenpassende Ringe und Ohringe, Armreife, zusammenpassende Kettchen und Armringe und noch vieles mehr.





# Geister und Schrecken der Nacht — Mythengestalten der Ban'shi

»Ich kann mein Glück kaum fassen. Wie ihr Euch vielleicht erinnert, habe ich erst kürzlich hier in Astaria eine neue Leibdienerin aus dem Volk der Ban'shi erstanden. Que'heshii ist nicht nur bestens erzogen, da ihr Stamm offenbar seit Generationen sesshaft und domestiziert auf imperialem Boden lebt, nein, sie erweist sich auch als Quelle eines wahren Schatzes an Legenden der Alben! Ich übersende Euch meine

Übersetzungen einiger der Legenden, die sie mir in den letzten Nächten erzählt hat. Glaubt mir, dass die Aufnahmen der Mnekrokristalle, vorgetragen in Que'heshii's düster Erzählstimme einen ganz eigenen, ungleich gruseligern Genuss darstellen, den ich mit Euch nicht teilen kann, da ihr ja leider der albschen Sprachen nicht mächtig seid.«  
— Tychea Serra Tharamnos



## Jin'ahldlu'shi — Der Hautwandler

„Die Lichtalben haben uns einst mit der Gabe beschenkt, uns in Wölfe zu verwandeln. Nur den Medizinmännern und Falschgesichtern ist es bisweilen möglich, andere Gestalten zu wählen. Doch den Lichtalben selbst war und ist es möglich, sich in jedes Tier und selbst andere denkende Wesen zu verwandeln. Unsere Geschichten sagen, dass im großen Kampf zwischen Licht und Dunkelheit einer der ersten unseres Volkes sich in das Nordlichthaar verliebte, doch verzweifelte er daran, dass er ihr nicht ebenbürtig war. Da sprach zu ihm eine Stimme in der Finsternis, dass er die Aufmerksamkeit der Lichtalbin sicher gewinnen könne, wenn er wie sie jede Gestalt annehmen könne. Begierig tauschte der junge Ban'shi und die Stimme der Finsternis nannte ihm einen der dunklen Namen aus der Zunge der Nachtalben, den er zu rufen hatte. In einer mondlosen Nacht sang er den Namen und dieser wurde ein Lied, das sprach von Rausch, grausamer Schönheit, Lust, Fleisch und Unersättlichkeit. Das Lied wurde erhört und aus dem Ban'shi wurde Jin'ahldlu'shi. Mit seinen langen Krallen konnte er nun die Haut seiner Opfer vom Körper schneiden, sich darin einhüllen und ihre Gestalt tragen, wann immer er wollte. Wie die Stimme der Finsternis versprochen hatte, wurde das Nordlichthaar nun auf den Jin'ahldlu'shi aufmerksam, doch entflammte ihr Herz nicht in Liebe zu ihm. Angewidert jagte sie ihn aus der Gemeinschaft in die Wildnis. Dort wuchs sein Hass auf sein früheres Volk und in der Gestalt von Jägern, die er gemordet hatte, schlich er zurück zu den Ban'shi und zeugte mit den Frauen seine Brut. Seither wandeln die Jin'ahldlu'shi unter uns. Doch wir erkennen sie daran, dass sie nicht das Lied der Maadalaq mit uns singen können, denn das Nordlichthaar hat sie dazu verflucht, einzig die Gestalt des Wolfes niemals wieder tragen zu können. Und in den Nächten in denen Siimiahs Haar über den Nachthimmel weht, verbergen sie sich in Furcht vor dem, was ihr Ältester einst so sehr begehrte.“

—Que'heshii

„Ich glaube, dass diese Legende einen Paktierer der Domäne Darcalya unter den frühen Ban'shi festhält, der dann ein Geschlecht von daimoniden Gestaltwandlern zeugte.“

—Anmerkung von Tychea Serra Tharamnos

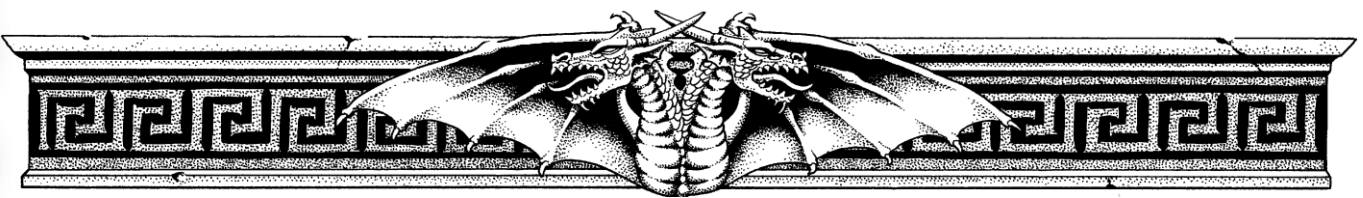
## Siimiah Nordlichthaar

„Die Lichtalbin Siimiah Nordlichthaar hat ihren Namen, weil es ihr buntes Haar ist, das wir nachts sehen, wenn sie wild über den Himmel tanzt. Viele glauben, sie sei die ideenreiche Tochter der Allmutter Iifirnurtha. Siimiah soll die Quelle der Erneuerung unseres Volkes sein und die Lichtalben in die Welt geführte haben, um unseren tkschodischen Vorfahren gegen die Nachtalben beizustehen. Einige Legenden sagen, dass es auch hier ihr Haar war, das die Lichtalben aus der Lichtwelt in die Welt der Sterblichen leitete.

Unsere Medizinleute sagen, dass Siimiah ihnen besondere Inspiration und Einsichten schenkt. Selbst die Falschgesichter, die unserem Glauben eher ablehnend gegenüberstehen, glauben, dass das Nordlichthaar die erste Lehrmeisterin der Magie unter den Ban'shi war.

Bisweilen prüft Siimiah uns, indem sie uns verbotene Ideen in den Kopf setzt und nicht selten scheint sie auch ihren Spaß mit den Ban'shi zu treiben, wenn sie die Hoch- und Übermütigen unter uns vorführt. Auch wenn sie uns meist als Albenfrau erscheint, so nimmt sie doch auch zahlreiche andere Gestalten an, um den Ban'shi heimlich zu erscheinen. In der Gestalt einer Schwalbe erschien sie den ersten Ban'shi, um sie das Korbflechten zu lehren. Siimiahs Licht erneuert unser Volk wann immer die Welt es erforderte. Aus den Tkschoden wurden Ban'shi, aus den Ban'shi wurden zunächst Skiresen und Skiramo, während andere später zu den in der Steppe reitenden Seskira wurden. Auch mein Stamm, die in eurem Reich sesshaften Huldha'shi, wurde sicher von Siimiah inspiriert, die Lichtalben und andere Himmelsgeister mit den Huldha, den Bilder-Hügeln, zu erfreuen. Einige unsere wilden Brüder und Schwestern behaupten jedoch, dass wir einem der verbotenen Träume folgen und Gefahr laufen, den Goldenen Drachen erneut in die Welt zu rufen.“

—Que'heshii



„Hier ist wohl der imperiale Siminia-Glaube in die Legenden der Ban'shi eingeflossen, denn dass die Staatskulte des Imperiums Motive wie eine Schwalbe, die stark auf die Heilige Saril Sternenschwalbe hindeuten, aus der albischen Kultur entlehnt haben, kann ich mir nicht vorstellen – zumal das Volk der Ban'shi erst relativ spät in der imperialen Geschichte in Erscheinung trat. Ein früherer, heute vergessener, Kontakt zu den Alben-Völkern wäre natürlich eine faszinierende Theorie.“

—Tychea Serra Tharamnos

## Der goldene Drachengott

„Wir sprechen nicht gerne über diesen hohen Geist. Er kam aus der Lichtwelt, gehüllt in goldenes Licht, um die Tkschoden und ihrer frevlerischen Städte niederzuwerfen. Er wandelte Land zu Wasser und Wald zu Feuer. Die Städte versanken und die Felder waren Asche. Nur jene Tkschoden, die der Natur verbunden waren, überlebten seine gerechte Strafe.“

—Que'heshii

„Ich frage mich ob es hier eine Verbindung mit den legendären versunkenen Städten in den Seen Ochobenius gibt? Eine Erinnerung an die Drachenzeit?“

—Tychea Serra Tharamnos

## Ra'bragu – Die Fratzen-Schädel

„Als die ersten Seskira die Wälder der Ban'shi verließen, da kamen sie an einen Berg, der war wie ein Haus. Arytor, ein finstere Falschgesicht, lebte darin mit seinen Krieger. Mit seiner Sternekraft sandte er Furcht in die Herzen der Ban'shi, so dass diese immer wieder in die Wälder zurück flohen. Doch in einer Nacht des Vollen Mondes schlossen die Ban'shi einen Ring um den Berg des Arytor und sangen ihr eigenes Lied der Furcht, sodass die Krieger des Arytor starr vor Angst wurden. Die Ban'shi erstürmten den Berg und schnitten allen Feinden die Köpfe vom Leib. Letztlich verlor auch Arytor seinen Kopf, doch nicht ohne sein Heim zu verfluchen, damit es für die Seskira unbrauchbar sei. Seither kennen die Ban'shi diesen Ort als ‚Berg der Furcht‘ und noch heute fliegen und rollen dort die geisterhaften Schädel der Toten, um Angst und Schrecken zu verbreiten und Alpträumspinnen weben dort ihre Netze.“

—Que'heshii

„Die Geschichte lässt mich glauben, dass wir hier einen Hinweis auf die Zerstörung der verlorenen Melarythor-Feste Blakrahorn im Norden der Ibinias-Berge und damit nahe der Kentorikan-Steppe vor uns haben. Der letzte Herr der Feste, Umharasster Melarythor, war selbst unter Seinesgleichen als ‚Herr der Furcht‘ bekannt und soll ein Meister in der Beschwörung und Bindung des Bracu und ähnlicher Alpträum- und Furcht-Dämonen gewesen sein. Möglicherweise wirkt hier seine Magie weiter fort.“

—Tychea Serra Tharamnos

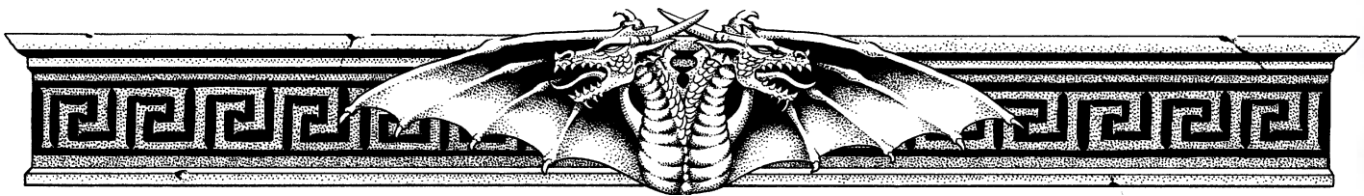
## Wendigo

„Das Wendigo? Ja wir kennen es und ausnahmsweise erzählen uns die alten Lieder, dass es weder von den Nachtalben, noch von den imperialen Menschen, sondern dass es mit den Katzenmenschen des ewigen Eises zu den Ban'shi kam. Wir kennen es als den ‚Hungrigen Wind‘ und glauben, dass ein Geist des hohen Nordens die Andramunir verfluchte, sich gegenseitig zu verschlingen und diese den bösen Geist mit sich in den Süden brachten.“

—Que'heshii

„Ein interessanter Ansatz für ein Volk, das wie dieser kurze Absatz schon zeigt, das meiste Übel der Welt Nachtalben und Menschen zuschreibt.“

—Tychea Serra Tharamnos



## Ho'Dag und Gehörnte Schlange

„Wie der Albenwulf ist das Ho'Dag eine Kreatur der Nachtalben, die die noblen Donnerschlangen verhöhnen soll. Es hat den Leib einer großen Raubkatze, doch ist an den Flanken mit schützenden Schuppen bedeckt. Der Kopf erinnert an einen Luchs mit kleinen Hirschhörnern und der Schweif ist wenig katzenhaft und wurde dem Wesen zur Fortbewegung im Wasser verliehen. Denn dort lauert die ‚Wasserkatze‘ auf ihre Beute. Das Ho'Dag ist grausam und verschlagen und kann selbst geschickte Jäger der Ban'shinarren. Und doch ist es nur das Jungtier der Gehörnten Schlange. Im Alter zieht sich der Leib des Ho'dag in die Länge, wird größer und schuppiger, bis nur noch eine Mähne am

ebenfalls in grotesk in die Länge gezogenen Haupt verbleibt. Das Geweih wächst zu wuchtigen Hörnern, mit denen die Kreatur Bäume entwurzeln kann. Doch eine Gehörnte Schlange ist kein Gegner für die mächtigen Donnerschlangen und diese jagen die Unwesen, so wie wir die Ho'dag jagen. So müssen sich auch die Gehörnten Schlangen in dunklen Seen, Wäldern und Höhlen verkriechen, um nicht vom Himmelsfeuer niedergestreckt zu werden.“

—Que'heshii

„Ein weitere Beweis für die chimärologischen Kenntnisse und Fähigkeiten der Nachtalben!“

—Tychea Serra Tharamnos



## Das Siegel der Gruft

»Werter Onkel, da Ihr Euch vor kurzem so bestürzt über die Wohnstätten der Onachos zeigtet, habe ich das zum Anlass genommen, mich wieder einmal mit einigen Onachos zu treffen. Man sollte nicht glauben, wie viele Mitglieder dieses Hauses einen düsteren Humor besitzen, den man gar nicht erwartet. Allerdings ist es nicht diese Eigenschaft des Hauses, die mich fasziniert, sondern es sind ihre herausragenden Historiker. Die jüngeren Mitglieder sind auch hier meist die zugänglichsten. So kam ich durch Zufall mit Balvaran Serr Onachos, einem Schüler des Terkamun val Onachos,

in Kontakt. Er hat mir interessante Dinge über die Nekropole von Trivina berichtet und mich dabei auch von einem speziellen Siegel seines Hauses in Kenntnis gesetzt. Ich gehe davon aus, dass sich diese Siegel auch in Myrunhall finden, da Balvarans Meister ihm dieses Wissen erst vor kurzem offenbarte, während sie in Eurer Provinz forschten. Die Beschreibungen lassen mich glauben, dass es sich um ein Ritual ähnlich Bann- und Schutzkreisen handelt, das jedoch durch dauerhafte Symbole fixiert wird.«

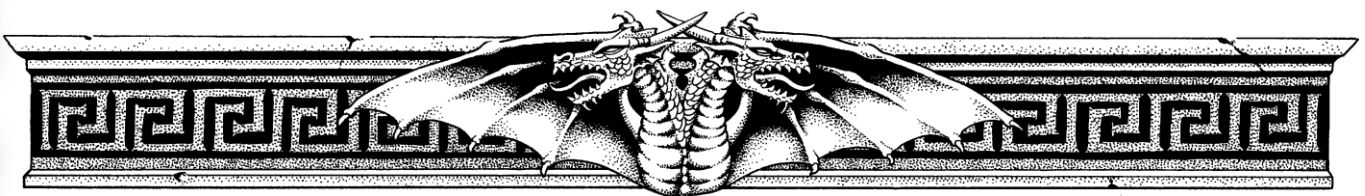
—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos



„Schon seit jeher sind vor allem wir, das Hohe Haus Onachos, mit Toten und Geisterwesen verbunden. So verwundert es nicht, dass im Umfeld des Hauses Möglichkeiten existieren, die letzten Ruhestätten der Toten zu sichern – sei es, um die Toten vor den Lebenden zu schützen oder umgekehrt. Während natürlich oft komplizierte Schutzmechanismen und Fallen verwendet werden, um die Ruhe besonders bedeutsamer (oder gefährlicher) Verstorbener zu gewährleisten, schützt ein solches Vorgehen jedoch nur gegen diesspährische Bedrohungen. Weder wird ein Besessenheitsdaimon von einer Falle oder einer massiven Tür daran gehindert, in einen Leichnam einzufahren, noch helfen diese Vorrichtungen gegen den Zorn eines rachsüchtigen Verstorbenen. Aus diesem Grund müssen magische Maßnahmen ergriffen werden, um eine Krypta nicht nur vor weltlichen Grabräubern, sondern auch vor übernatürlichen Bedrohungen zu sichern.

Während die Essenzzauberei nur wenige Möglichkeiten bietet, eine Gruft über längere Zeit zu versiegeln und beschworene Wächterentitäten ihre eigenen Schwierigkeiten mit sich bringen, so sorgt dieses Ritual für längerfristige Sicherheit.

Der Optimat bringt als Vorbereitung mehrere magische Zeichen und Bannsiegel an Eingang und an zentralen Stellen in und um die Gruft herum an. Bei unterirdischen Anlagen werden einige Siegel über dem Grab angelegt. Oft werden dazu Säulen errichtet oder große Felsbrocken herangeschafft, die als Zeichenträger dienen können. Während es theoretisch möglich wäre, diese Zeichen einfach aufzumalen, so bevorzugen es die meisten Bannwirker doch, die Symbole in Stein zu meißeln. Dies gewährt sowohl eine höhere Haltbarkeit, als auch einen besseren Schutz gegen eine physische Zerstörung der Zeichen. In besonders wich-



als sehr heikel angesehen, in unserem Haus ist dies traditionell eine Gelegenheit, die Schüler des ausführenden Magiers die Totenwache halten zu lassen und Bannzauber gegen außersphärische Bedrohungen in der Praxis anzuwenden.

Finstere Gerüchte sprechen auch davon, dass einige skrupellose Zauberer dieses Ritual schon dazu verwendet haben sollen, Geister auf Dauer einzukerkern und gewissermaßen jederzeit verfügbar zu halten. Solche haltlosen Geschichten werden allerdings vom Haus nicht einmalkommentiert. Obwohl dieses Ritual hauptsächlich auf das Haus be-

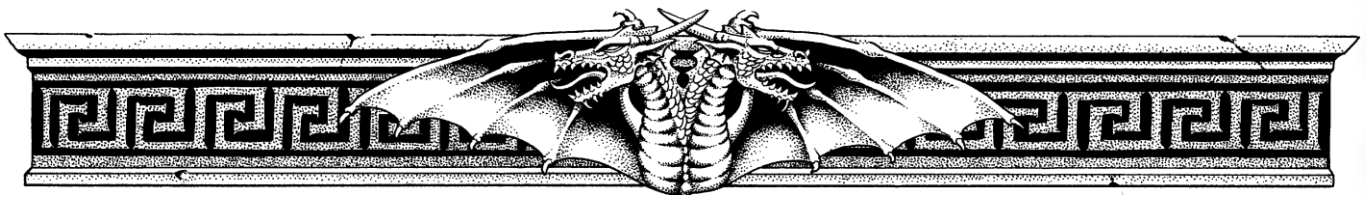
tigen Anlagen werden diese Zeichen oft mit geschmolzenen Metallen ausgegossen, um den Schutzsiegeln mehr Macht zu verleihen. Hier haben sich vor allem das vor Geistern schützende Silber und das die Magie hemmende Eisen als wirksam herausgestellt, aber experimentierfreudige Brüder und Schwestern haben auch große Erfolge mit Mindorium und Arkanium-Legierungen erzielt, insbesondere bei den wichtigen Siegeln der Hauptpforte. Gerüchteweise sollen einige Grabkammern im Ersten Imperium sogar mit Zeichen aus Knochenblei versiegelt worden sein. Neben dem eigentlich magisch wirksamen Siegel werden oft noch eine Vielzahl von weiteren Zeichen und Glyphen angebracht, wie beispielsweise Namenszeichen und Familiensiegel.

Üblicherweise wird dieses Ritual in der ersten Vollmondnacht nach der Bestattung begonnen. Nur in Ausnahmefällen werden die Zeichen schon vorab angebracht, glaubt man doch oft, es würde Unheil bringen, die Schutzsiegel schon zu Lebzeiten des dort zu begraben Toten anzubringen. Die Zeit zwischen dem Tod und der Durchführung des Rituals wird daher naturgemäß

schränkt ist, ist seine Existenz prinzipiell anderen Optimaten bekannt und manch bedeutender – und vor allem reicher – Würdenträger soll schon Onachos beauftragt haben, um seine letzte Ruhestätte auf diese Weise sichern zu lassen. Das Haus Onachos reagiert auf solch ein Ansinnen meist recht pikiert. Andere Häuser haben kein wirkliches Verständnis davon, in welchen Fällen ein solcher Schutz notwendig und angemessen ist. Trotzdem hörte man schon von jungen Onachos, die solch prestigeträchtige Verzauberungen gewissermaßen auf Bestellung angebracht haben: Der Auftraggeber beweist der Welt damit auch, dass das Haus Onachos ihn für bedeutend genug hält, Geist und Körper nach dem Tod besonderen Schutz zukommen zu lassen und lässt sich dieses Statussymbol der besonderen Art unter Umständen einiges kosten. Lasst euch daher nur mit Genehmigung des Hauses auf solch ein Geschäft ein, wenn ihr Ärger mit der Cammer oder gar der Erz-Cammer vermeiden wollt.“

—Terkamun val Onachos, während einer Forschungsreise an seine Schüler, Myrunhall, neuzeitlich.





# Der Eisenwolf

»Als wir in Daranel auf Passage warteten, wollte mir doch tatsächlich jemand weismachen, dass das Haupt der ‚Yachjin‘, oder wie wir sie nennen: Kynokephalen, dem eines Wolfes gleiche. Meine Reisegruppe hatte leider das zweifelhafte Vergnügen am Fuße der Apelioten, nahe der Grenze nach Corabenius mit einem kleinen Rudel Eisenwölfe aneinander zu geraten. Ich versichere euch, dass niemand, der auch nur einmal einen Eisenwolf vor sich hatte, das Antlitz dieser Kreatur mit den geradezu hündischen Gesichtern der Yachjin verwechseln könnte.

Als kleinen Dank für die Schriften zum Geschmeide der Wünsche (und auch weil meine wolfbische Dienerin *Que'heshii* bei seinem Anblick stets in Schwermut verfällt), übersende ich euch das Fell eines der Eisenwölfe, aus jenem Kampf in den Apelioten. Vielleicht habt ihr ja eine Verwendung dafür als Grundlage eines Artefakts, als schmucken Besatz einer Weste oder ganz profan als beeindruckenden Bettvorleger?«

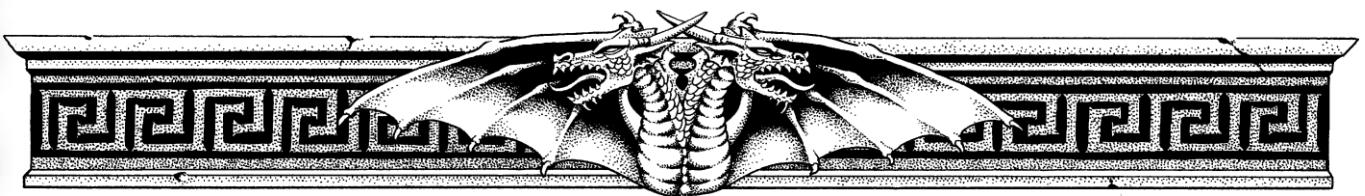
—Tychea Serra Tharamnos an Thumion al Alantinos



Der Eisenwolf ist eines der gefährlichsten, fleischfressenden Raubtiere in den Bergen der nördlichen Horasiate und der Schrecken vieler Prospektoren und Berghirten. Sein natürliches Verbreitungsgebiet sind die waldreichen Regionen und Gebirge südlich der Eiswüsten bis in die Steppen nördlich des Roten Orismani. Auch östlich des Großen Orismani findet man ihn. So ist er in Sevantinius, Ochobenius, aber auch Cranarenius und nördlich davon zu finden. In größeren Waldgebieten kann er auch bis hinunter nach Koromanthia oder Cantera vorkommen. Außerhalb dieser Region findet man einen Eisenwolf nur in Menagerien oder als Begleiter eines Abgesandten des Hauses Kouramnion. Sein großer, kräftiger Körperbau mit der beeindruckenden Länge von fast zwei Schritten, wozu noch der buschige Schwanz von über einem halben Schritt kommt, und einer Schulterhöhe von einem Schritt, macht ihn zu einer der größten Wolfsarten innerhalb des Imperiums. Seine scharfen Fangzähne, die angeblich sogar Stahlpanzer durchbeißen können, und seine meist dunkelgraue bis schwarze, metallisch schimmernde Fellfarbe, gaben ihm seinen Namen. Im Gegensatz zu seinen Verwandten ist der Eisenwolf massig und schwer gebaut, mit breiter Brust und dichtem Fell, welches ihn vor den Naturgewalten der Berge und so mancher Klinge schützt.



Mit seinem Fell ist der Wolf in der Lage, fast perfekt mit seiner Umgebung zu verschmelzen und so zwischen den dunklen Steinen der Gebirge auf unvorsichtige Beute zu lauern. Tatsächlich wirkt hier eine schwache, magische Eigenschaft, die die Farbe des Fells in engen Grenzen der natürlichen Gebirgsgegend anpasst, ein Überbleibsel seiner Herkunft. Oft rollt er sich zusammen und bedeckt mit seinem Schwanz den Kopf, sodass er für einen Felsen gehalten wird. Da Eisenwölfe auch nachtaktiv sind, sind sie so in der Dunkelheit fast unmöglich auszumachen. Ein Angriff geschieht schnell und überraschend und endet für einen alleinreisenden Menschen häufig tödlich. Doch meist jagen sie nur die Ziegen und Schafe der Bergbewohner. Nur im Winter kommt es bisweilen vor, dass ein Rudel



ein Dorf belagert und Menschen auf dem Weg zum Holzholen auflauert. Nicht alle Bergbewohner besitzen ein dermaßen gutes Gedächtnis, wenn es darum geht, sich daran zu erinnern, ob der schneebedeckte Fels schon gestern hier lag.

Das Weibchen bekommt in der Regel nur ein Junges, welches nach zwei Jahren die Obhut der Mutter verlässt und ein selbstständiges Mitglied im Rudel wird. Ein Revier kennzeichnet der Eisenwolf durch halb eingegrabene Überreste seiner Beute, so das sich im Gebirge gelegentlich Beine, Arme und Köpfe an exponierten Stellen finden lassen, welche zusätzlich mit stechenden Duftmarken versehen wurden. Die Sagen der Bergbewohner berichten immer wieder von humpelnden Tiergeistern oder kopflos umherziehenden Leichnamen, welche Erlösung durch Auffinden ihrer verlorenen Körperteile suchen.

Ursprünglich wurde der Eisenwolf wohl von dem Haus Kouramnion während des Senatskrieges gezüchtet. Man munkelt, dass dazu auch einige Chimären und magisch verbesserte Wölfe verwendet wurden, welche von den Phraisopos gekauft wurden, um die Kreatur zu optimieren. Dies erklärt auch die schwache Verwandlungsfähigkeit des Felles. Das Ergebnis war ein ‚Haus-tier‘, welches sowohl zu Repräsentationszwecken bei diplomatischen Einsätzen als auch zur Unterstützung der Haustruppen eingesetzt wurde. Viele Schlachten wurden mit der Hilfe einiger Rudel Eisenwölfe gewonnen, die dem Gegner in die Flanke fielen und so mancher Vertrag wurde unter dem drohenden Knurren eines Wolfes abgeschlossen. Doch während der folgenden Friedenszeit entkamen Tiere aus ihren Käfigen in Corabenius und Harpalis und leben seither in freier Wildbahn. Böse Zungen ver-

breiten in diesem Zusammenhang die Gerüchte um unbezahlte, siebenhundert Jahre alte Rechnungen.

Das Fleischeines erlegten Wolfes ist zwar ungenießbar, sein Fell erzielt aber, als Bestandteil für magische Artefakte, einen sehr hohen Preis. Gejagt wird der Eisenwolf jedoch nur selten. Es sein denn ein Angehöriger des Hauses Kouramnion engagiert einen Trupp Jäger, welche ihm ein lebendes Jungtier bringen sollen, das ihm viele Aureal wert ist, um es abzurichten. Auch ein Dorf in Not mag eine reisende Gruppe von Helden bitten, für sie den unsichtbaren Feind zur Strecke zu bringen.

---

**Verbreitung:** Nördliche Wälder, Steppen und Gebirge

**Größe:** bis 1,9 Schritt

**Gewicht:** bis zu 120 Stein

**MU 12**

**IN 11**

**GE 12**

**KO 13**

**KK 12**

**Biss:** AT 12

TP 1W6+5

DK H

**Pranken:**

AT 15 TP 1W6+4

DK H

PA 6 INI 1W6+11

RS 2

WS 7

LE 34 AU 80 GS 12

MR 1/2 GW 10

**Anzahl:** 2W6+5

**Größenkategorie:** normal

**Jagd:** +9, Angriff

**Beute:** Fell (4 Au), Nahrung (20 Rationen, zäh), lebendes Jungtier (mindestens 30 Au)

**Attribute:** Nachtsicht, Rudeltier (3)

**Fertigkeiten:** Anspringen (4; Pranken), Gezielter Angriff (3; Biss), Talent Sinnenschärfe (11; 4/11/11), Verbeißen (3; Biss)

---



## Der Flugfuchs

»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Liebe Freundin, mit vergnüglichem Entsetzen habe ich Euren Bericht über diesen kouramnischen Wolf gelesen. Ich werde doch einmal schauen, dass ich mir so ein Tier zulege. Es mag recht praktischen Nutzen haben. Das Fell – für das ich euch vielmals danke – schmückt

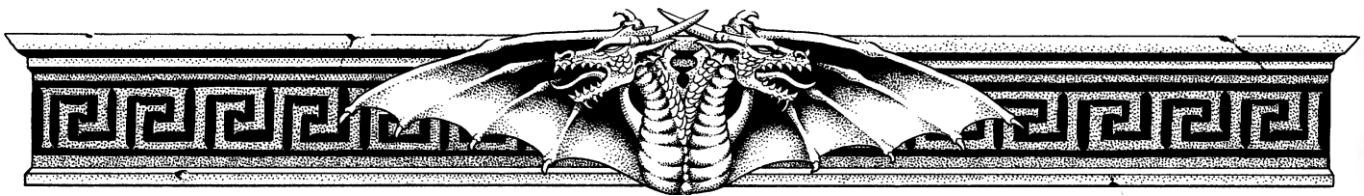
nun als Besitz einen Mantel sowie in Teilen auch eine dazu passende Mitra. [...] wesentlich possierlicher erschien mir ein Tierchen, welches ich in Texten eines Aldangara gefunden habe ... Uttradakar te Aldangara hieß er, glaube ich [...] mir selber ist so ein Tierchen schon einmal untergekommen, leider ließ es sich nicht fangen [...]«  
—aus dem Briefwechsel



»Eminenz Thumion al Alantinos, Trodinar von Myrunhall, an Tychea Serra Tharamnos, Grüße!

Liebe Freundin, mit vergnüglichem Entsetzen habe ich Euren Bericht über diesen kouramnischen Wolf gelesen. Ich werde doch einmal schauen, dass ich mir so ein Tier zulege. Es mag recht praktischen Nutzen haben. Das Fell – für das ich euch vielmals danke – schmückt

nun als Besatz einen Mantel sowie in Teilen auch eine dazu passende Mitra. [...] wesentlich possierlicher erschien mir ein Tierchen, welches ich in Texten eines Aldangara gefunden habe ... Uttradakar te Aldangara hieß er, glaube ich [...] mir selber ist so ein Tierchen schon einmal untergekommen, leider ließ es sich nicht fangen [...]«  
—aus dem Briefwechsel



„Die lange Wanderung war unerträglich für mich und ich wusste schon gar nicht mehr, warum ich mich überhaupt auf dieses Abenteuer eingelassen hatte. Ein verschollenes Artefakt der Götter hier in diesem Urwald zu suchen, wo wir überhaupt nicht wussten, wo wir anfangen sollten und nur eine grobe Richtung errahnen konnten, erschien mir wie ein eher hoffnungsloses Unterfangen. Ich wusste nicht viel über die Götter, die diese Katzen so anbeteten, aber einen Tempel mitten in der Wildnis zu errichten, ist sonderbar und diesen nun zu finden, wo er schon etliche Jahre als verschollen gilt, ebenso. „Der Myraner reist nicht, sondern bleibt an dem Ort, den die Götter ihm zugewiesen haben“, sagte mein Großvater immer und nun, wo ich mitten in diesem Dickicht stand, konnte ich in etwa errahnen, was er damit wohl gemeint haben könnte. Ich schob die Blätter eines Busches zur Seite und blickte in den Wald hinein, da sah ich flüchtig einen Schatten zwischen zwei Baumkronen huschen. Meine Gefährtin, eine amaunische Kundschafterin schaute nach oben und es war offensichtlich, dass sie sehr aufgebracht war. „Das ist ein Flugfuchs! Er ist in diese Richtung geflogen! Wir sind auf den richtigen Weg, kommt!“ „Ich weiß nicht, ob er uns wirklich den Weg gezeigt hatte, als wir einen Tag später den Tempel fanden, unsere Amauna hingegen war fest davon überzeugt, dass die Götter uns den Weg gewiesen haben und wie konnte ich ahnen, dass dies nur der Anfang war, von einer noch viel größeren Reise...“

## Der heimliche Jäger der Nacht

„Flugfuchse sind sehr anpassungsfähig und man findet sie fast überall in den Wäldern Myranors. Ihre allgemeine Fellfarbe ist meist rotbraun, es gibt jedoch verschiedene Farb- und Zeichnungstypen, im Norden hat man auch schon weiße Flugfuchse gesehen. Der Flugfuchs besitzt einen schmalen Körper, die Schnauze ist spitz und schmal, der Schwanz buschig und dünn. Zwischen den kurzen Pfoten spannt sich zwischen den Vorderpfoten und den Hinterpfoten eine behaarte Gleithaut, welche es ihm ermöglicht, kurze Distanzen bis zu 10 Schritt fliegend zurückzulegen. So ist der Name Flugfuchs auch eher irreführend, denn richtige Flugfähigkeiten besitzt er nicht. Mit dem Schwanz und entsprechender Änderung der Arm- und Beinstellung ist er jedoch in der Lage, seine Flugbahn sehr genau zu steuern, Hindernissen auszuweichen oder auch auf einem völlig anderem Baum zu landen, als ursprünglich geplant. Sie sind Einzelgänger und kommen nur zur Paarung Anfang Zatura zusammen. Da die Weibchen jedoch nur in einem sehr kurzen Zeitraum befruchtungsfähig sind und mehrere Paarungen den Erfolg erhöhen, können mehrere Jungen durchaus den gleichen Vater haben. Flugfuchse sind nachtaktiv, Allesfresser und Jäger. Ihre Nahrung besteht aus Vögeln, Insekten, Beeren oder auch Aas. Anders als sein Verwandter, der gewöhnliche Fuchs, dringt er jedoch eher selten in Siedlungsgebiete vor, da er dort seine Gleitfähigkeit nicht richtig entfalten kann. Die Wohnhöhle wird von den Füchsen meist so gewählt, dass sie die Nahrungsquellen bequem erreichen können; so leben sie gerne in höher gelegenen Orten, besonders verlassene Baumnester sind sehr beliebt.

Aggressiv gegenüber Menschen werden diese Tiere aufgrund der Umstände kaum, denn Flugfuchse bekommt der durchschnittliche Myraner eher selten zu Gesicht. Dafür müsste man sich nachts in den Wäldern nicht nur an den richtigen Stellen aufhalten, sondern auch einiges an Geduld mitbringen und so hat sich im Laufe der Jahre ein regelrechter Mythos um den Flugfuchs aufgebaut, obwohl diese Tiere durchaus sehr zahlreich sind. Der nächtliche Jäger wird gerne in Verbindung gebracht mit dem eher bei den Amaunir verehrten Gott Pheronos. Kindern erzählt man gerne Geschichten über Flugfuchse, die in der Nacht über sie wachen und böse Träume verjagen, doch dies mache er nur, wenn man an seinen Schwächen arbeitet, Fehler eingesteht und aus eigener Kraft seine Probleme zu lösen vermag. Wenn man sich in den Wäldern verläuft so soll man nach den Füchsen Ausschau halten, denn sie können einen jederzeit aus den Wald hinausführen, heißt es, auch soll es Jagdglück bringen, wenn man vorher einen Flugfuchs sieht. Ob dies alles der Wahrheit entspricht, das vermag wohl niemand so recht zu sagen und die Geschichte eines Betrunkenen, dass ein Flugfuchs sogar einmal zu ihm gesprochen haben soll, kann man wohl nicht wirklich ernst nehmen. Sicher kann man sich aber darüber sein, dass noch nicht alle Sagen über dieses Tier vollkommen geklärt sind und bis es so weit ist, werden die Legenden in den Tavernen weiterhin erzählt werden über die mysteriösen Flugfuchse, die heimlichen Jäger der Wälder.“

—aus den Erzählungen des Uttradakar te Aldangara

**Verbreitung:** Wälder des mittleren und nördlichen Myranor, bevorzugt Gebirgswälder

**Größe:** 0,4 Schritt

**Gewicht:** bis 8 Stein

**MU 10 IN 17 KO 10 KK 7**

**Biss:**

**AT 10 TP 1W6+1 DK H**

**PA 9 INI 1W6+12 RS 1 WS 3**

**LE 13 AU 30 GS 15 MR 5 GW 4**

**Ausbildungsformen:** Jagdtier

**Anzahl:** 1 **Größenkategorie:** sehr klein

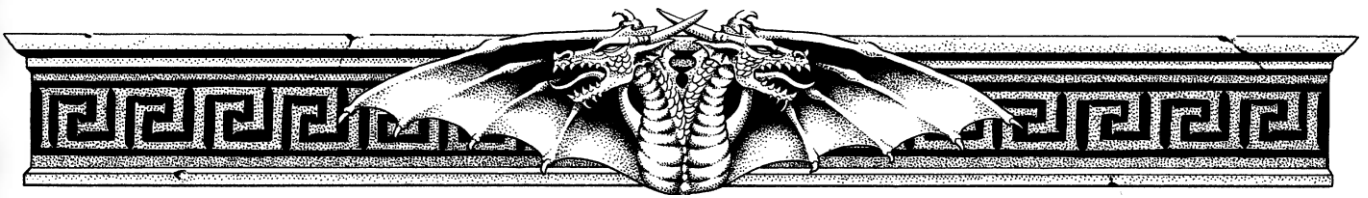
**Jagd:** +19, Flucht

**Beute:** Fell (7 Au), Nahrung (1 Ration)

**Attribute:** Nachtsicht, Schwer zu erziehen

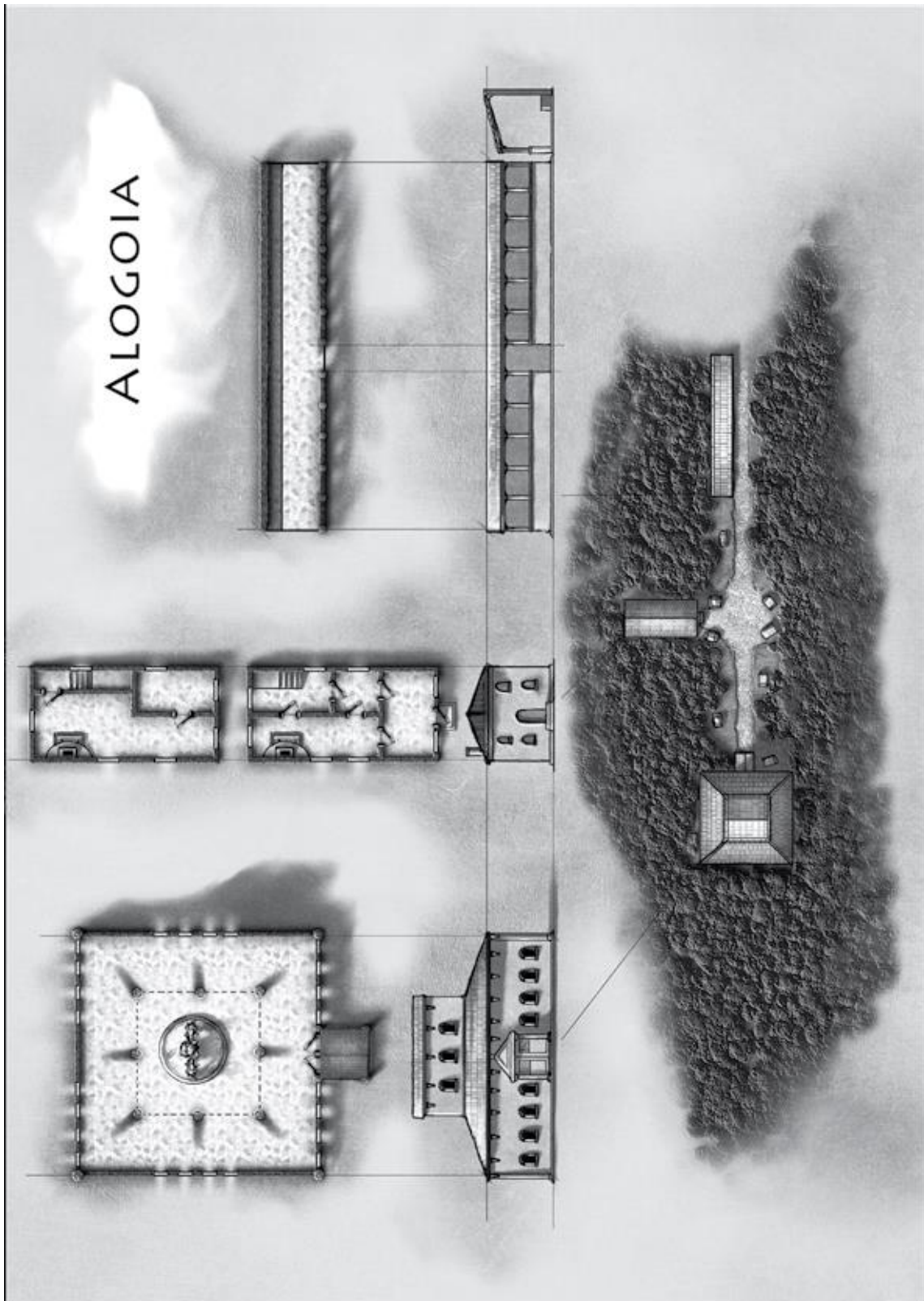
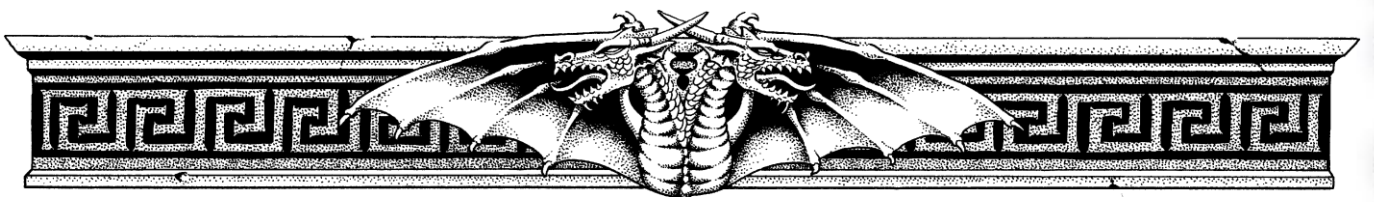
**Fertigkeiten:** Hinterhalt (8), Talent Schleichen 18 (18; 10/17/15), Talent Sich Verstecken (22; 10/17/15), Talent Sinnenschärfe (19; 5/15/15)

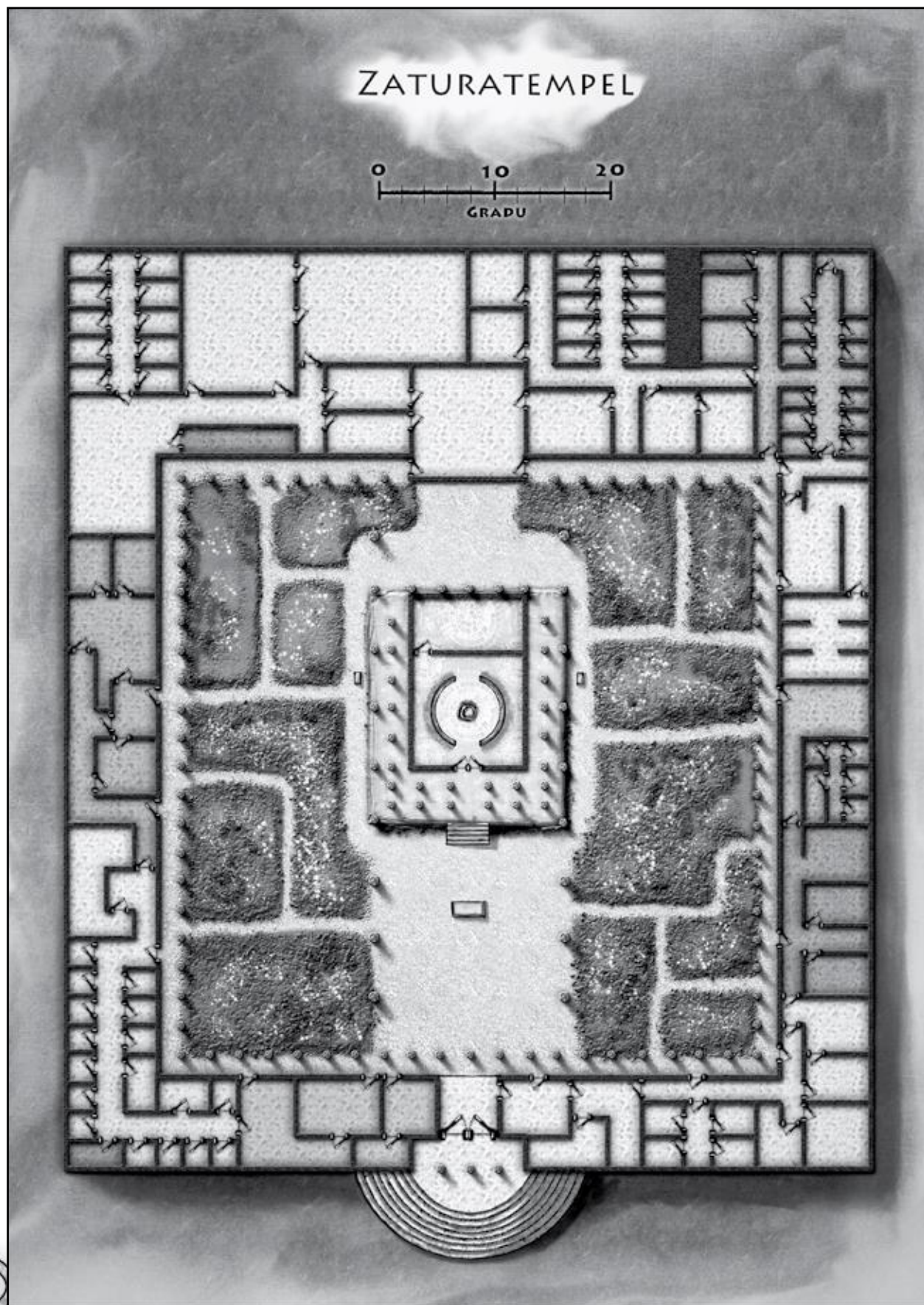
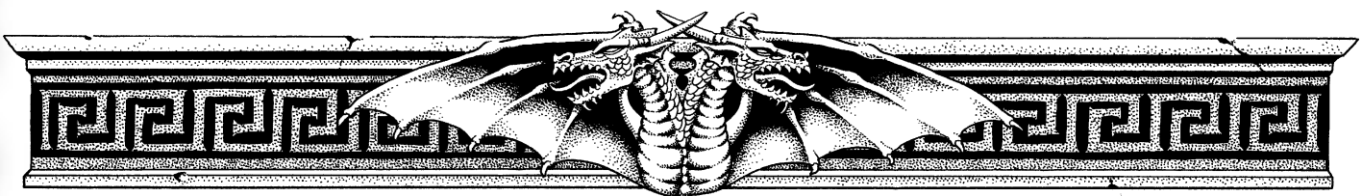
**Kampfweise:** Ein Flugfuchs sucht niemals den Kampf gegen ein größeres Wesen, sofern er eine Fluchtmöglichkeit sieht. Sollte sich diese nicht bieten, wird er versuchen Scheinangriffe zu fliegen und notfalls das Gesicht des Angreifers attackieren, um dann in einem Moment der Unachtsamkeit doch noch zu entfliehen.

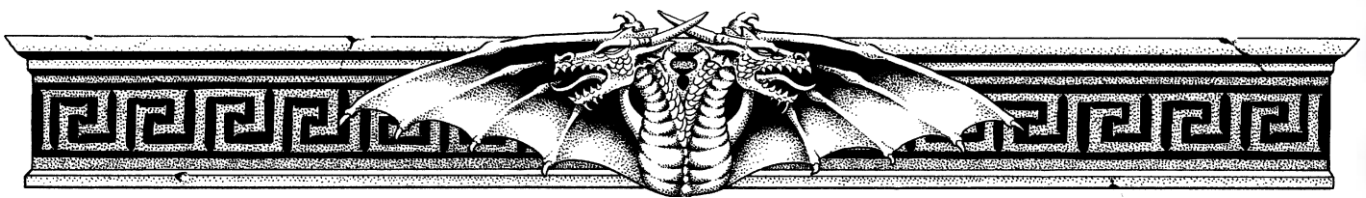


# Kopiervorlagen

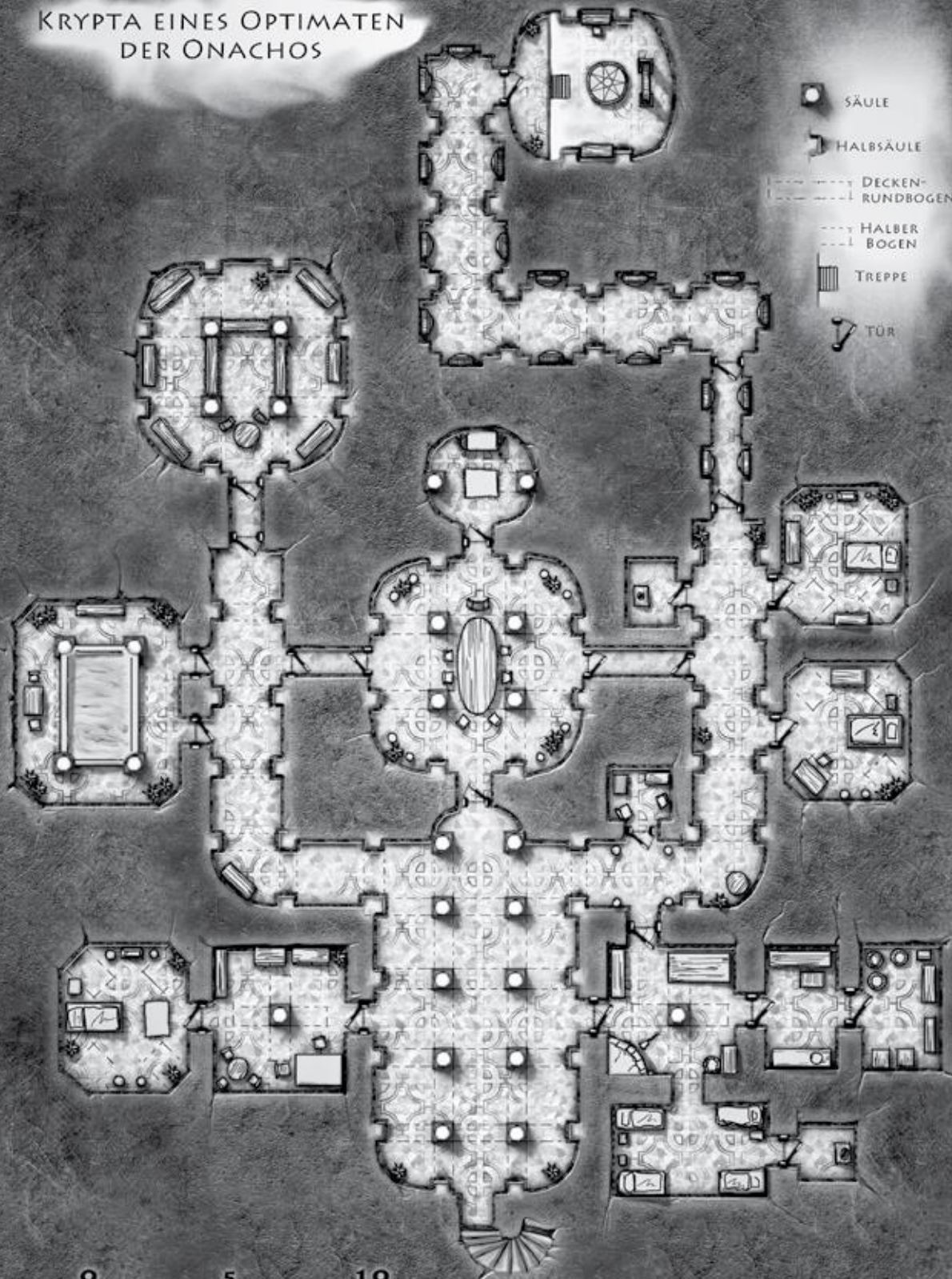


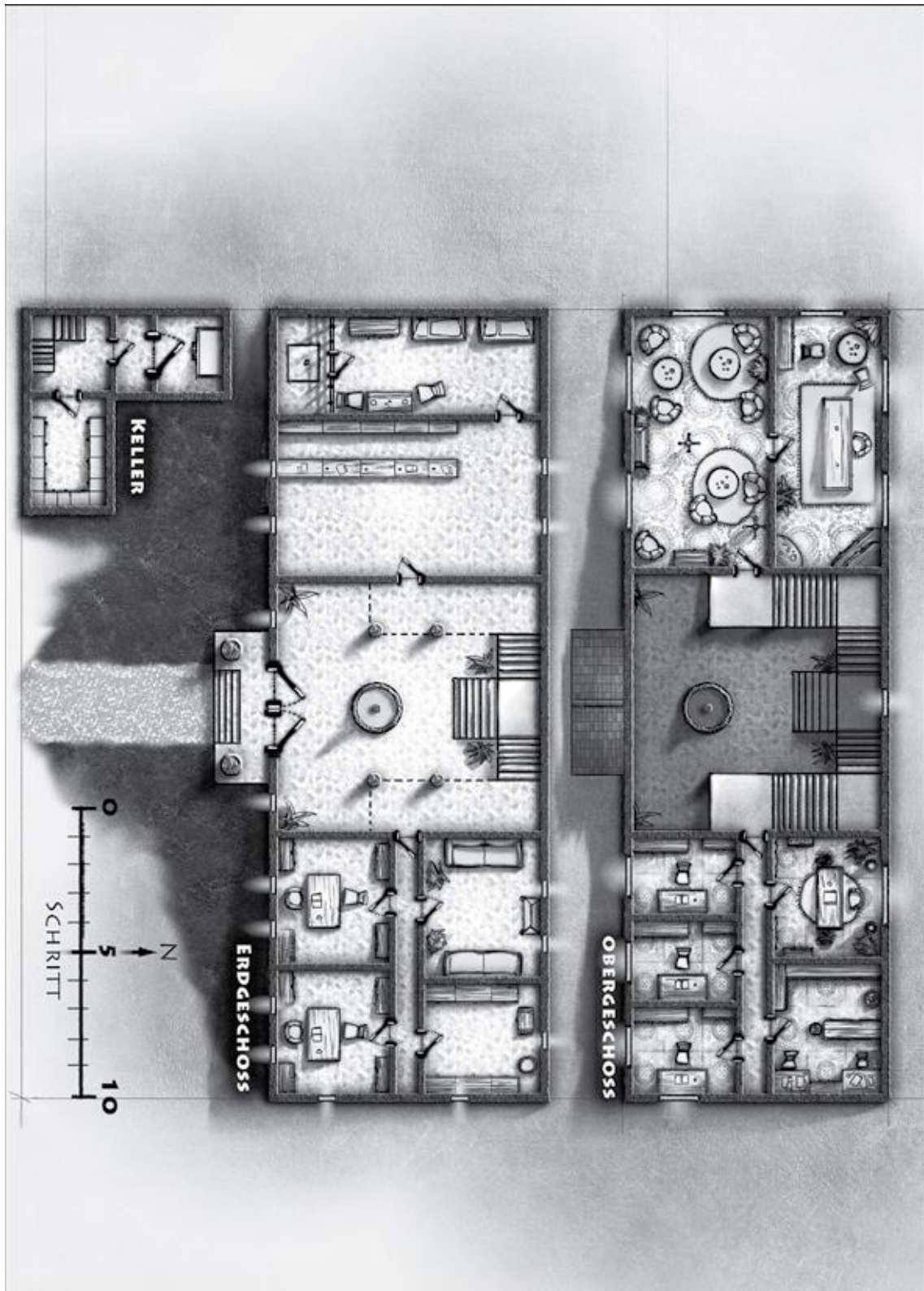
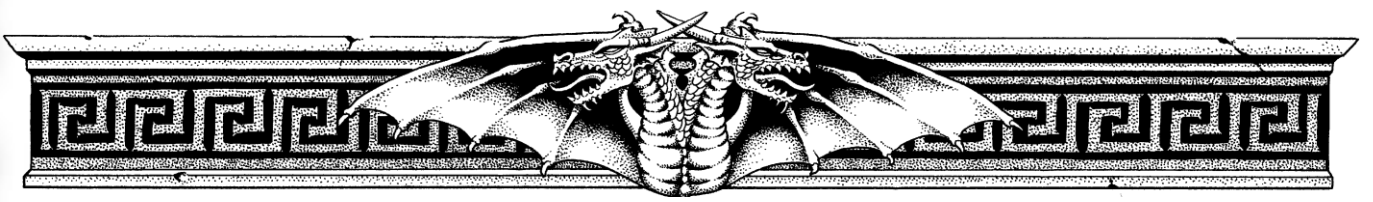


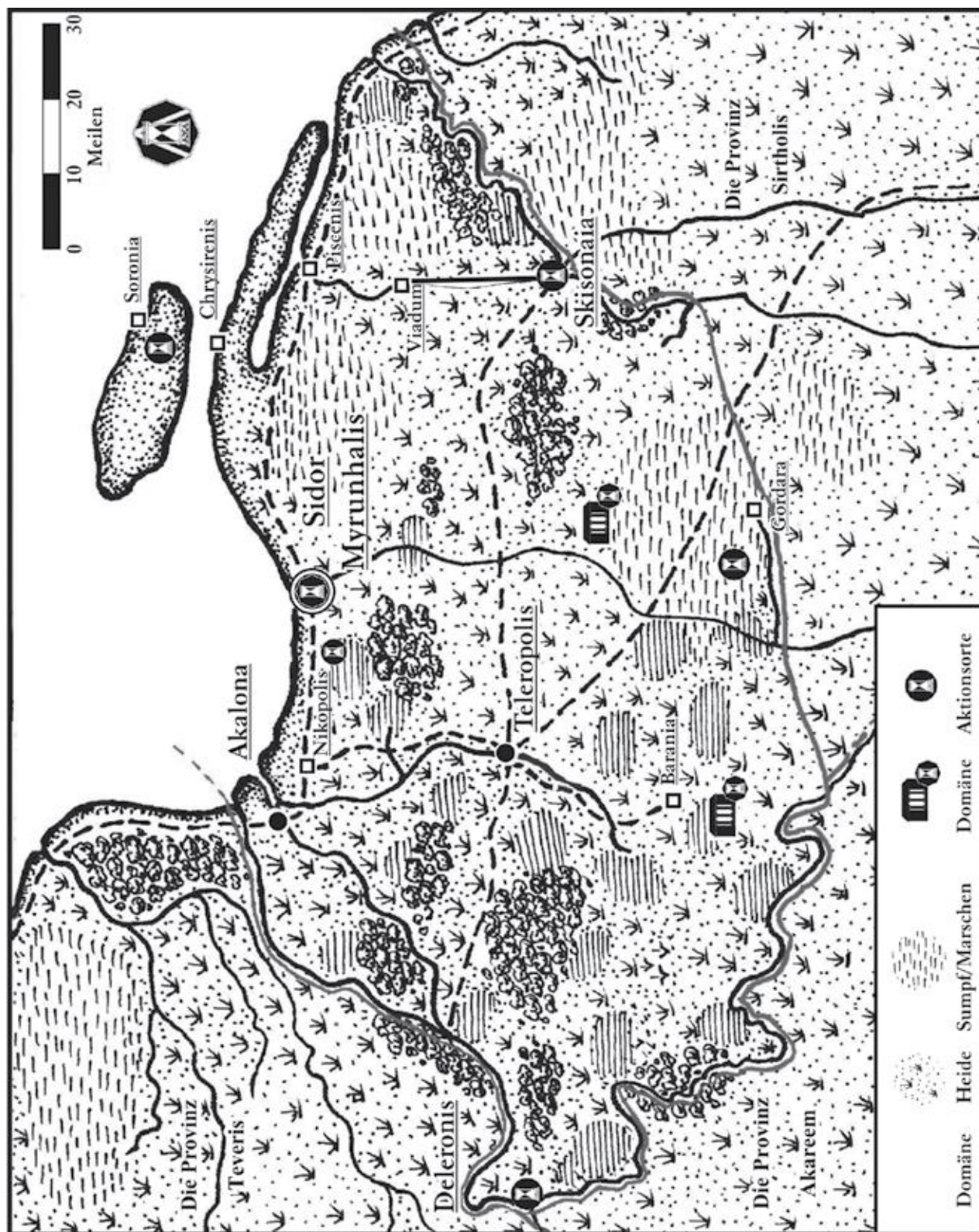
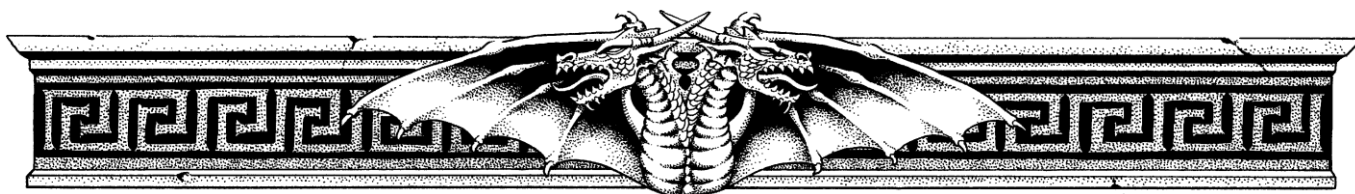




KRYPTA EINES OPTIMATEN  
DER ONACHOS







Kennt ihr schon die  
Web-TV-Formate von ...

  
**ORKENSPALTER.TV**

tv.orkenspalter.de  
youtube.com/lnlfan



Rollenspiel- und Comic-Rezis in der Late Nerd Show und Crowdfunding-News in „Shut Up And Take My Money“ (mit Stargästen) - präsentiert von Myranor-Autorin Mháire Stritter



LARP-Reportagen, PnP-Einsteigerguides, Lore-Videos und Filmprojekte aus der Welt von Das Schwarze Auge und zu den Uhrwerk-Systemen



Con-Berichte, Cosplay-Reportagen, Penand Paper-Let's Plays sowie Talkrunden und Interviews mit Szenestars

Das alles produziert von einem Team mit 15 Jahren TV-Erfahrung  
(das übrigens auch buchbar ist für Imagefilme, Werbespots, Reportagen, Musikvideos etc.)  
Details unter [nicomendrek.de](http://nicomendrek.de)

# MYRANOR

## QUELLENBAND

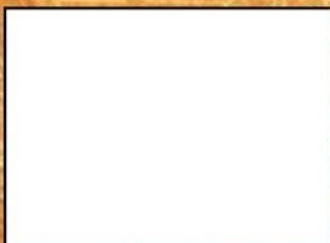
Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urchtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzensgestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen. Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

### MYRANISCHE GEHEIMNISSE

Redaktion: Peter Horstmann, René Littek

*Myranische Geheimnisse* folgt dem Vorbild seines Vorgängers *Myranische Mysterien* und sammelt wieder eine Vielfalt unterschiedlicher Artikel in einem Band. Dabei vereinigen sich diesmal Texte aus dem Myranor-Wettbewerb *Ars Myrana 2011*, dem Fanzine *Memoria Myrana* und gänzlich neues Material wie etwa die Beschreibung einer Cammer des Hauses Onachos oder eines Stadtteils von Trivina. Thematisch sind alle Artikel im myranischen Norden angesiedelt, sodass die Myranischen Geheimnisse die Spielhilfe *Unter dem Sternpfeiler* ergänzen und einige dort vorgestellte Aspekte des Imperiums und seiner Nachbarn etwas näher beleuchten.

Der Leser folgt dabei dem Briefwechsel zweier recht unterschiedlicher imperialer Würdenträger, namentlich *Thumion al Alantinos*, Trodinar des gyldraländischen Myrunhall, und *Tychea Serra Tharamnos*, eine junge Forscherin aus Trivina. Beide versuchen den jeweils anderen mit interessanten, skurrilen und nicht zuletzt mysteriösen Geschichten zu beeindrucken und tragen dabei Wissen um bedrohliche Dämonenpforten, leuchtende Tempel, düstere Kulte, gefährliche Kreaturen, Legenden und Magie zusammen. Keiner von beiden ahnt, dass sie dabei von einem Spion der Eupherban bespitzelt werden, dessen Werk in Form der Myranischen Geheimnisse nun Ihnen, werter Leser, in die Hände gefallen ist. Die zahlreichen vorgestellten Orte, Organisationen, Kreaturen, Regelergänzungen und Szenarien geben Ihnen als Spielleiter die Möglichkeit, Abenteuer zu bereichern oder neu zu erschaffen und ihre Helden mit den Wundern und Schrecken Myranors zu konfrontieren.



[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de)

unter Lizenz von



Art.-Nr.: 14112

Das Schwarze Auge